

# Die digitale Entbettung von KuK und ihre Rekontextualisierung in einer neuen Epoche der Kommunikation – ein Forschungsdesiderat

Jakob Fruchtman<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jacobs University Bremen

Die erste digitale Revolutionierung unserer medialen Kommunikation fiel gegen Beginn des neuen Millenniums zusammen mit einer visuellen Wende der digitalen Kommunikation. Vor allem die sozialen Medien brachten eine neue, semiotisch holistischere Unmittelbarkeit der Kommunikation und eine Senkung des Niveaus der linguistischen Planung zugleich mit ihrer unmittelbaren Globalisierung, einer kontextuellen Entbettung aus Raum und Zeit, also auch aus dem sozialen, kulturellen und historischen Kontext der Kommunikation. Besonders wichtig für KuK war die damit einhergehende zunehmende Entkörperung der Kommunikation. Dies hatte und hat weitreichende Folgen für KuK als soziale Praxis, da neue Formen der Kommunikation und neue soziale (Nicht-) Räume auch neue soziale Praxen befördern. Diese wurden dadurch noch verstärkt, dass zugleich eine soziale Entbettung des Sports stattfand, einhergehend mit einer Tendenz zur Entstaatlichung, einer sinkenden Rolle des Vereinswesens, dem Aufkommen und Erstarben kommerzieller Nischen in der boomenden Fitness-Industrie sowie neuer KuK Sportarten, die bereits ausgänglich im kommerziellen Bereich angesiedelt und nicht mit bestimmten sozialen oder ethnischen Milieus verwachsen waren.

Mit der ersten, der visuell-digitalen Wende entstanden neue sozioökonomische Potentiale und Risiken. Insbesondere nahmen über das reine Marketing hinaus digitale Formen des Lehrens und Lernens, aber auch des Edutainments zu. Mit zunehmender Mobilität wächst die Bedeutung internationaler diverser Communities, eine beschleunigte „Kreuzbestäubung“ verschiedener Stile und Disziplinen geht einher mit einer Twitterisierung und eklektisch-unsystematischen Entschulung, während zugleich eine neue Kultur des interdisziplinären Pressure-Testing bzw. Reality-Checks die systemimmanente Autorität der Tradition auflöst.

Die Ankündigung des „Metaverse“ markiert nun den Übergang in eine qualitativ neue Epoche der digitalen Kommunikation. Der für uns wesentliche technologische Fortschritt steht kurz vor seiner ubiquitären Vermassung – der ubiquitären Vermarktung neuer AR-Brillen, die in hybriden bzw. gemischten Kontexten die verschiedenen Schichten der Wirklichkeit (VR, AR, MR, analog) miteinander verbinden werden. Was KuK anbetrifft, wird v.a. hybride 3D-Echtzeit-Kommunikation zu tiefgreifenden Veränderungen führen. Ich erwarte eine Rekontextualisierung der digitalen Interaktion, die alte Kontexte und Partikularitäten des Zwischenmenschlichen neu und verändert in die zentralen Wege unserer Kommunikation zurückbringt: Nicht nur eine transformierte Rückkehr des Körpers, sondern auch des (gemischten) Orts, sogar der Geschichte in den Formen unserer digitalen sportlichen sozialen Praxis.

Neue Potentiale der Appropriation digitalisierter Verkörperung durch die Verbindung digitalisierter ganzkörperlicher 3D Technologien mit NFTs und Blockchain-Technologien implizieren neue Geschäftssphären und Märkte, aber auch eine transformierte Rückkehr (nun skalierbarer) proprietär-hierarchischer Beziehungen. Eine absehbar steigende Kapitalintensität, Prozesse der globalen ökonomischen Konzentration und der Generierung von Franchises ähnlich den Trends in der Fitness-Industrie (Les Mills) zeichnen sich ab, ebenso wie andererseits ein ungeheures Potential an innovativen Trainingsmöglichkeiten und ihrer universellen vielleicht sogar egalitären Zugänglichkeit. Die Zersplitterung der Realität in eine Vielzahl real nicht verbundener Schichten ruft nach einer neuen Rolle der Ästhetik in der Gestaltung hybrider sozialer Trainingsräume. Emotionale und soziokulturell-historische Verortung solcher hybriden sozialen Räume können nun gezielt produziert und gepflegt oder künstlich inszeniert werden und ästhetische Techniken und Kompetenzen erhalten neue Funktionen, neue Möglichkeiten der Entfaltung in der Stiftung von Kohärenz zwischen den splinternden Realitätsschichten und der Schaffung hybrider sozialer Räume. Gamification wird in neue hybride sozial interaktive Formen übergehen. Sogar eine neue Welle empathischer Kompetenz und des Trainings antizipativer Kompetenzen ist vorstellbar. Und all dies noch bevor wir über die Potentiale eines AI gesteuerten Coaching oder haptischer Rückmeldungen nachdenken – also Entwicklungen, die erst in der mittel- bis längerfristigen Perspektive absehbar sind.

Es ist die Aufgabe der Wissenschaft – unsere Aufgabe – die Potentiale und Risiken dieser neuen Ära zu antizipieren, mögliche Wirkungen zu erkennen und prosoziale Potentiale zu fördern. Der vorliegende Beitrag umreißt ein Forschungsdesiderat und ruft zum gemeinsamen Nachdenken und Entwickeln (bzw. Beantragen) innovativer und interdisziplinärer Forschungsprojekte auf.