

**Norbert Kebekus**

## Mit dem Avatar in die Internetkirche

### Kirche in virtuellen Welten – ein Pilotprojekt der Erzdiözese Freiburg



Sonntag, 22.00 Uhr. Komplet in der Kirche St. Georg. Ich schaue in die Runde: Außer mir sind noch acht andere gekommen, um den Tag mit dem gemeinsamen kirchlichen Nachtgebet abzuschließen. Aber: Wir haben uns hier nicht in einer physischen Kirche, sondern in einer Internetkirche eingefunden. Jeder und jede sitzt zu Hause vor dem Computer: In Freiburg und Konstanz, am Niederrhein und in Kiel, in der Schweiz und auf der Insel Föhr. Denn das Gebet findet in der Virtualität statt, in der Online-Welt „Second Life“. Dort hat die Erzdiözese Freiburg als erstes katholisches Bistum weltweit in einer dreidimensionalen virtuellen Welt eine Kirche errichtet. Zwei Jahre lang sollen in einem Pilotprojekt „Kirche in virtuellen Welten“ Chancen und Grenzen eines kirchlichen Engagements in 3D-Umgebungen im Internet ausgelotet werden. Es ist ein Schritt auf dem Weg der Evangelisierung des „digitalen Kontinents“.

Die Nutzung des Internets als pastorales Medium ist in der Kirche – nach anfänglicher Skepsis – längst anerkannt und etabliert. Allerdings ist das Medium einem ständigen Wandel unterworfen. Die meist unter dem Schlagwort „Web 2.0“ zusammengefasste Entwicklung des World Wide Web fordert die Kirche heraus. Kennzeichen des Web 2.0 sind die Partizipation (User bestimmen den Content) und die Vernetzung (Bildung selbstbestimmter sozialer Netzwerke). Hierin liegt zugleich die „Eigenbotschaft“ des Mediums Internet. Im Web 2.0 ist nicht so sehr die Institution gefragt, sondern die Person (die aber durchaus die Institution repräsentieren kann): Der Blogger, der Podcaster etc. sowie die selbstbestimmte Vernetzung in Communities.

Das Internet erfüllt vier grundlegende Funktionen. Es ist ein

- Informationsmedium
- Kommunikationsmedium
- Unterhaltungsmedium
- Marktplatz

Ein Internetprojekt wird in dem Maß erfolgreich sein, wie es nicht nur eine Funktion, sondern möglichst alle vier Funktionen erfüllt. Alle vier Aspekte spielen in virtuellen 3D-Welten (sog. „Metaversen“) wie Second Life eine große Rolle. Da diese virtu-

ellen 3D-Welten zudem die Merkmale des Web 2.0 aufweisen – sie ermöglichen Partizipation und Vernetzung der User – werden sie sich wahrscheinlich künftig als Teil des Internets etablieren – bis hin zum „Web 3D“. Dreidimensionale Webseiten werden vermutlich heutige zweidimensionale Seiten nicht ersetzen, wohl aber ergänzen. Ein kirchliches Engagement im Internet muss die technischen Entwicklungen beobachten und qualifiziert beurteilen können. Dazu gehört auch die Auswertung von eigenen Erfahrungen mit einer kirchlichen Präsenz in einer virtuellen Welt.

### **Auf dem Weg zum Web 3D?**

Virtuelle 3D-Welten sind gekennzeichnet durch eine räumliche Umgebung, durch die ich mich mit einem so genannten „Avatar“, einem dreidimensionalen digitalen Stellvertreter, bewegen kann. Die wohl bekannteste 3D-Welt ist die von der kalifornischen Firma *Linden Lab* entwickelte Welt „Second Life“ (SL).

Anders als populäre Online-Welten wie beispielsweise „World of Warcraft“ ist Second Life kein Spiel. Es gibt kein vorgegebenes Spielziel, keine festgelegten Aufgaben, nicht einmal eine vorgegebene 3D-Umgebung. Vielmehr stellt Linden Lab nur die Plattform (Serverplatz, 3D-Programmierung usw.) zur Verfügung. Die Gestaltung der Welt wird von den SL-Nutzern übernommen.

Man kann „Land“ kaufen oder mieten, aus virtuellen 3D-Bausteinen (d.h. so genannten „Prims“) Gegenstände bauen, Dinge kaufen und verkaufen. Zu diesem Zweck gibt es eine virtuelle Währung, den so genannten „Linden-Dollar“, der – anders als z.B. Monopoly-Spielgeld – in echte US-Dollar umgetauscht werden kann. Damit ist die virtuelle Wirtschaft Teil der realen Wirtschaft. Und das war auch der Grund dafür, dass Second Life Ende 2006 / Anfang 2007 einen riesigen „Medienhype“ entfachen konnte. Berichte, wonach der Handel mit virtuellen Gegenständen echtes Geld einbringen kann; Schlagzeilen über das Engagement von großen Unternehmen wie Mercedes-Benz, Adidas oder die Deutsche Post; Reportagen über virtuelle Zeitungen und Fernsehsender – Second Life schien nicht nur „mega-in“ zu sein, sondern geradezu ein „Muss“ für alle, die sich im Internet tummeln. Bei vielen kommerziellen Anbietern führte dies zu völlig überzogenen, unrealistischen Erwartungen. Diese Medien-Euphorie ist längst vorbei. In Zeitungsartikeln wird Second Life immer wieder totgesagt.

Doch von derartigen medialen Pendelausschlägen sollte man sich nicht irritieren lassen. Das Auf und Ab betrifft die öffentliche Wahrnehmung, nicht die Nutzung der

3D-Welt selbst. Second Life verzeichnet vielmehr langsam, aber kontinuierlich steigende Userzahlen. Außerdem ist SL nur *eine* Variante virtueller Welten. Längst sind andere virtuelle Welten auf dem Markt oder in Vorbereitung. Manche 3D-Welten wenden sich an eng eingegrenzte Zielgruppen. Mehrere Gründe sprechen dafür, dass das zweidimensionale Internet, wie wir es als World Wide Web durch ein Web 3D ergänzt werden wird:

– ***Dreidimensionaler Raum entspricht menschlicher Erfahrung***

Zweidimensionale Webseiten sind stark auf Informationen ausgerichtet (vgl. die Anfänge des www im universitären Bereich; Textlastigkeit früherer Webseiten). Je stärker das Internet aber als Kommunikations- und Unterhaltungsmedium genutzt wird, desto höher ist die Plausibilität der Angleichung an menschliche Erfahrungsräume – und unser realer Erfahrungsraum ist dreidimensional.

– ***Avatar als persönliche Identifikationsmöglichkeit***

Das „Web 2.0“ hat die Tendenz zur Personalisierung von Internetpräsenzen aufgezeigt. Weblogs, Podcasts, persönliche Profile in Communities wie Facebook oder StudiVZ machen deutlich, dass es ein Bedürfnis gibt, selbst im Netz „vorzukommen“. Diese Funktion übernimmt in virtuellen Welten der Avatar, der individuell gestaltet werden und mit persönlichen Informationen (Profil) versehen werden kann.

– ***Kommunikation und Gemeinschaftserlebnis***

Aus beiden genannten Punkten ergibt sich der dritte: Virtuelle Welten erlauben ein neues Erlebnis von Kommunikation und Gemeinschaft. Beim Betrachten einer 2D-Webseite bin ich allein, auch wenn gleichzeitig andere dieselbe Seite betrachten. Demgegenüber ermöglicht die Dreidimensionalität das Austarieren von Nähe und Distanz im Internet. Zudem ist es möglich, unmittelbar Kontakt zu anderen aufzunehmen, sei es über Text-Chat oder per Internettelefonie (voice chat) – analog zum gemeinsamen Betrachten eines schwarzen Brettes oder eines Schaufensters.

Sind wir also auf dem Weg zu einem Web 3D? Eine der wichtigsten Voraussetzungen ist der Abbau technischer Hürden. So ist z.B. bei Second Life eine (kostenlose) Anmeldung sowie die Installation einer eigenen Software nötig. Außerdem stellt die 3D-Welt hohe Anforderungen an die Computer-Hardware (insbesondere an die Grafikkarte) und die Internetverbindung (mindestens DSL als Voraussetzung). Erst



*Die virtuelle Kirche St. Georg in Second Life*

Dr. Norbert Kebekus

wenn beim Kauf eines neuen Computers die Software zum Besuch virtueller Welten mitgeliefert wird (wie heute der *Flashplayer* oder der *Adobe-Reader*), setzen sich 3D-Umgebungen durch.

Das Projekt „Kirche in virtuellen Welten“ will diese Entwicklung verfolgen. „Second Life“ ist dabei nur eine von mehreren virtuellen Welten, die bereits in Betrieb, in der Testphase oder in der Entwicklung sind.

*Die virtuelle Kirche St. Georg in Second Life*

Neben der Beobachtung der Entwicklung virtueller Welten will die Erzdiözese Freiburg praktische Erfahrungen sammeln. Zu diesem Zweck gibt es seit November 2008 eine Repräsentanz des Bistums in Second Life: ein eigenes „Stück (virtuelles) Land“. Kernstück der „Parzelle“ der Erzdiözese Freiburg in Second Life ist der vom Düsseldorfer Illustrator *Peter Esser-Künzel* realisierte Nachbau der Kirche St. Georg Reichenau (Oberzell).

Von Anfang an war klar, dass ein Kirchengebäude sichtbares Zeichen des diözesanen Engagements in der virtuellen Welt sein soll. Eine Nachbildung der Kathedralkirche, des Freiburger Münsters, wäre aufgrund der Größe und der komplizierten gotischen Strebebögen aufwändig gewesen und hätte wegen der Vielzahl der notwendigen „Prims“ (= 3D-Bauelemente) den Server übermäßig beansprucht. Nicht nur wegen der glatten (d.h. leicht nachzubauenden) Außenwände fiel die Wahl auf St. Georg.

Durch die Platzierung des über 1100 Jahre alten romanischen Gotteshauses in der virtuellen Internetwelt wird die (fruchtbare) Spannung zwischen einer Jahrtausende alten kirchlichen Tradition und der modernen Medienwelt deutlich. Zudem ist St. Georg zusammen mit den beiden anderen romanischen Kirchen St. Maria und Markus (Mittelzell) und St. Peter und Paul (Niederzell) Teil des UNESCO-Welterbes „Klosterinsel Reichenau“ und daher von großer kultureller Bedeutung. Und schließlich war der Gründer des Klosters Reichenau, der *hl. Pirmin*, ein wichtiger Glaubensbote im Gebiet der heutigen Erzdiözese Freiburg.



„Monumental-  
gemälde“ in der  
virtuellen Kirche



*Entgrenzte Kirchenräume im Cyberspace*

Dr. Norbert Kebekus

So wie in der physischen Welt ein Kirchengebäude nicht nur ein Versammlungsraum, sondern immer auch ein Stein gewordenes Glaubenszeugnis ist, dient auch die virtuelle Georgskirche der Verkündigung. Nicht nur, dass sie inmitten einer von Unterhaltung geprägten Umgebung ein sichtbarer Ausdruck der Gottesverehrung ist – aus diesem Grund errichten auch viele christliche Privatpersonen in Second Life virtuelle Kirchen –, sondern auch weil in Second Life in jedem Gegenstand Informationen hinterlegt werden können. Die Besucher der Georgskirche können z.B. den Altar, das Kreuz im Chorraum oder die Pietà anklicken und erhalten dann einen Text mit entsprechenden Erläuterungen. Das Kirchengebäude wird dadurch selbst zum interaktiven Kirchenführer.

Doch nicht Gebäude, sondern Menschen sind die entscheidenden Glaubensboten. Deshalb wird die Kirche von einem Team betreut. Außer mir als Projektleiter sind es sechs ehrenamtliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die regelmäßig (vor allem abends) als Ansprechpartner online sind und (Wort-)Gottesdienste sowie Bildungsveranstaltungen durchführen.

Zu den Angeboten gehören der zweimal im Monat stattfindende Bibelkreis sowie thematische Foren mit Vorträgen und Diskussionen zu Themen wie „Handelt Gott, wenn ich ihn bitte?“, „Himmel, Hölle, Fegefeuer – die Jenseitsvorstellungen der Christen“ oder „Buße, Umkehr, Versöhnung“. Regelmäßige Wortgottesdienste sind die zweimal wöchentlich gebetete Komplet (s.o.) und das monatliche „Hoffnungsgebet“, bei der eigene Gebetsanliegen vor Gott gebracht werden können.



*Engelausstellung als  
Rauminstallation*

Dr. Norbert Kebekus

### *Religionspädagogisches Potenzial: die Engelausstellung*

Um die Möglichkeiten der dreidimensionalen Online-Welt auszuschöpfen, haben wir am 29.9.2009, dem Fest der Erzengel Michael, Gabriel und Rafael, eine „Engelausstellung“ eröffnet. Auf verschiedenen schwebenden Plattformen regen Rauminstallationen mit Bildern, Informationstexten und spirituellen Impulsen zur Auseinandersetzung mit der Thematik an. Die Ausstellung, die wie ein Parcours mit fünf Stationen zu durchlaufen ist, greift die Vielfalt der Engeldarstellungen und -vorstellungen auf und bietet zugleich Impulse für eine biblisch fundierte Sichtweise. Diese Ausstellung zeigt, dass virtuelle 3D-Welten (religions-)pädagogisches und didaktisches Potenzial haben. So ist es wenig verwunderlich, dass Second Life zunehmend als Plattform für Erwachsenenbildung und E-Learning entdeckt wird.

### *Eindrücke und Erfahrungen*

Das Projekt „Kirche in virtuellen Welten“ ist auf gut zwei Jahre angelegt. Anfang 2011 soll eine Auswertung erfolgen. Die Eindrücke und Erfahrungen nach dem ersten Praxisjahr sind ermutigend.

Beinahe vom ersten Tag an hat sich eine kleine „Kerngemeinde“ gebildet: SL-User (Second-Life-Nutzer), die durch Medienberichte auf die Kirche und unser Projekt aufmerksam geworden sind, und andere, die sich nur wegen der Kirche St. Georg überhaupt erst bei Second Life angemeldet haben. Ihre regelmäßige Teilnahme an Veranstaltungen und Gebetszeiten ist die Stütze des Projekts.



### *Begegnung mit virtuellen Engeln*

Dr. Norbert Kebekus

Wir erreichen mit der virtuellen Kirche vor allem zwei ganz unterschiedliche Personenkreise: zum einen technisch versierte Nutzer, die sich als „early adopters“ schnell auf neue Technologien einlassen, die eher kirchen- bzw. glaubensfern sind und die Chance wahrnehmen, auf niederschwellige Weise (neuen) Kontakt zur Kirche zu bekommen. Zum anderen erreichen wir kirchlich beheimatete Menschen, die aus verschiedenen Gründen ergänzende kirchliche Angebote außerhalb ihrer Gemeinde suchen. Nicht zuletzt bieten sich für Personen mit Mobilitätseinschränkungen neue Chancen, aktiv am Leben einer Glaubensgemeinschaft teilzunehmen.

Wer sich auf virtuelle dreidimensionale Welten einlassen will, darf den Erfolg nicht mit hohen Nutzerzahlen messen. Natürlich können Webseiten viel höhere Zugriffszahlen erzielen oder Newsletter von Tausenden zugleich abonniert werden. Die Stärke virtueller Welten liegt dagegen in der persönlichen Begegnung und der gemeinschaftlichen Kommunikation (etwa im Bibelkreis oder in einer Diskussion).

Virtuelle 3D-Welten verstärken die Tendenz, sich im Internet eine „Maske“ aufzusetzen: Der Avatar ist nach meinen Vorstellungen zu gestalten. Ich kann ihm die Traumfigur verpassen, der ich im realen Leben immer vergeblich entgegenhungere,

ich kann Alter und Geschlecht beliebig auswählen. Hier lauern durchaus Gefahren, dass User sich in einer Phantasie- und Traumwelt verlieren. Unser Projekt ist daher von vornherein darauf angelegt, dass „Second Life“ nicht vom „First Life“ abgekoppelt wird. So fand im Oktober 2009 ein User-Treffen auf der Insel Reichenau statt.

Kirchliches Handeln vollzieht sich nach katholischem Verständnis wesentlich in den Sakramenten. Damit ist zugleich die Grenze markiert, die einem katholischen Engagement in virtuellen Welten und überhaupt im Internet gezogen ist: Einen Avatar kann ich nicht taufen, eine virtuelle Hostie kann nicht konsekriert werden. Jedes pastorale Handeln im Internet kann deshalb nur ergänzend, *nicht ersetzend* verstanden werden.

Ob virtuelle 3D-Welten ein künftiges Feld für pastorales Handeln im Internet sind, bleibt abzuwarten. In jedem Fall ist die virtuelle Kirche St. Georg ein spannender Versuch, bei der eingangs erwähnten Evangelisierung des „digitalen Kontinents“ Neuland unter die Füße zu nehmen.

Internet-Links: [www.kirche-in-virtuellen-welten.de](http://www.kirche-in-virtuellen-welten.de)  
[www.youtube.com/kivw](http://www.youtube.com/kivw)  
[georgskirche.blogspot.com](http://georgskirche.blogspot.com)  
[www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)