

Ulrich Riegel

Mirjam Zimmermann (Hrsg.)

# Digitale Sakralraum- pädagogik

Kohlhammer

**Kohlhammer**



Ulrich Riegel/Mirjam Zimmermann (Hrsg.)

# **Digitale Sakralraumpädagogik**

Verlag W. Kohlhammer



Diese Veröffentlichung ist Teil eines Projekts zur digitalen Sakralraumpädagogik, das im Rahmen der Förderlinie *Fellowship für Innovationen in der digitalen Hochschullehre in NRW* im Jahr 2023 gefördert wurde.

1. Auflage 2024

Alle Rechte vorbehalten

© W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart

Gesamtherstellung: W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart

Print:

ISBN 978-3-17-043899-6

E-Book-Format:

pdf: 978-3-17-043900-9

Für den Inhalt abgedruckter oder verlinkter Websites ist ausschließlich der jeweilige Betreiber verantwortlich. Die W. Kohlhammer GmbH hat keinen Einfluss auf die verknüpften Seiten und übernimmt hierfür keinerlei Haftung.

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

# Vorwort

Der vorliegende Sammelband ist eines der Ergebnisse im Projekt „Digitale Repräsentationen von Sakralbauten“, das im Rahmen der Förderlinie „Fellowship für Innovationen in der digitalen Hochschullehre in NRW“ im Jahr 2023 gefördert wurde. Kern dieses Projekts war ein Seminar, in dem die Studierenden einen Sakralraum digitalisierten und die digitale Repräsentation dieses Raums sakralraumpädagogisch aufbereiteten. Dabei entstanden die Möglichkeiten, eine Synagoge, eine Moschee, eine evangelische Kirche und einen hinduistischen Tempel online oder per VR-Brille zu erkunden. Mittlerweile konnte dieses Arrangement durch Abschlussarbeiten um eine orthodoxe und eine katholische Kirche erweitert werden.

Bei der Vorbereitung des Seminars zeigte sich schnell, dass das Feld virtueller Erkundungen von Sakralräumen in vielfacher Weise noch nicht hinreichend theoretisch und praktisch diskutiert ist. Lassen sich kirchenraumpädagogische Einsichten, die sich auf Erkundungen sakraler Räume im analogen Modus beziehen, ohne Weiteres auf virtuell präsente Sakralräume übertragen? Und können digitale Repräsentationen von Sakralräumen noch als Sakralraum bezeichnet werden? Diese Fragen mussten im Seminar beantwortet werden, ohne dass hierzu bereits hinreichend aufbereitete Veröffentlichungen vorliegen. Alle diese Informationen durch die Studierenden erarbeiten zu lassen, würde ein eigenständiges Seminar bedeuten.

Auch deshalb fand zur Orientierung der Studierenden am 24. April 2023 eine Online-Tagung statt, die den Blick auf virtuelle Räume und ihre didaktische Verwendung aus unterschiedlichen disziplinären Perspektiven ebenso einholte wie die Darstellung der Theologie der Räume der Religionen und deren Bedeutung für bzw. in der Virtualität. Alle Vortragenden der Tagung waren eingeladen, ihren Beitrag nicht nur zu präsentieren, sondern auch zu einem vollständigen wissenschaftlichen Artikel auszuarbeiten. Das Ergebnis dieser Einladung liegt hier vor.

Wir bedanken uns bei allen Kolleg:innen, die zu diesem Sammelband beigetragen haben. Sie haben den Studierenden im Seminar auf der Online-Tagung nicht nur einen leichten Einstieg in das Thema einer digitalen Sakralraumpädagogik eröffnet, sondern es durch ihre Disziplin im Verfassen ihrer Beiträge ermöglicht, dass dieser Band in weniger als einem Jahr nach der Tagung erscheinen kann. Weiterhin gilt unser Dank Kollegin Alexandra Nonnenmacher von der Universität Siegen, die uns nicht nur auf die Ausschreibung aufmerksam gemacht hat, sondern sich dafür eingesetzt hat, dass dieser Band als ein Produkt

dieses Projekts erscheinen kann. Während des Seminars durften wir eng mit dem Siegener Team von Dime:US zusammenarbeiten, namentlich mit Lorenz Gilli, Minou Seitz, Cagdas Günes, Jan Kricks und Helen Schwarz. Sie haben uns nicht nur technisch unterstützt, sondern mit ihrer Motivation auch die Studierenden immer wieder stimuliert, den zum Teil kniffligen Job der Erstellung einer digitalen Repräsentation des jeweiligen Sakralraums erfolgreich durchzuhalten. Auch ihnen gebührt ein herzliches Dankeschön. In der Technik und im Design der sakralraumpädagogischen Bearbeitung der digitalen Repräsentationen haben sich Vivienne Adolphs und Florian Wittig stark eingebracht. Auch ihnen ein dickes Danke. Schließlich wurde die Drucklegung des Bandes wiederum von Mirko Roth und Sebastian Weigert vom Kohlhammer-Verlag kompetent und zuverlässig begleitet, wofür wir uns herzlich bedanken.

Das Ziel dieses Bandes ist es, vorliegende Informationen, die eine digitale Sakralraumpädagogik grundlegen können, in konziser und leicht zugänglicher Form zur Verfügung zu stellen. Wir wünschen dem Band, dass er diesen Zweck erfüllt.

Mirjam Zimmermann & Ulrich Riegel

# Inhalt

Einleitung .....	11
Mirjam Zimmermann & Ulrich Riegel	

## Teil I: Interdisziplinäre Grundlagen

Sakralräume und ihre virtuellen Entsprechungen Ein Vergleich aus architektursoziologischer Perspektive .....	19
Markus Schroer	

Raumerleben und Lernen im virtuellen Sakralraum Psychologische Perspektiven .....	29
Carsten Gennerich	

Geschichtswissenschaft und die Erforschung von (virtuellen) Räumen .....	41
Angela Schwarz	

Virtuelle Sakralräume Perspektiven der Musikwissenschaft .....	57
Rainer Bayreuther & Kathrin Schlemmer	

Digitale Architekturmodelle – Virtuelle Räume!? Synagogen in Deutschland – Eine virtuelle Rekonstruktion .....	69
Marc Grellert	

Umgang mit virtuellen Räumen in der Geographie(-didaktik) .....	77
Alexander Tillmann	

## Teil II: Religionsbezogene & theologische Grundlagen

Das evangelische Kirchenraumverständnis und der virtuelle Kirchenraum .....	89
Georg Plasger	
Das katholische Kirchenraumverständnis und der virtuelle Kirchenraum .....	101
Klara Pišonić & Viera Pirker	
Das orthodoxe Raumverständnis und der virtuelle Kirchenraum .....	111
Yauheniya Danilovich	
Das jüdische Raumverständnis von Synagogen und der virtuelle Synagogenraum.....	125
Albertina Oegema & Esther Graf	
Das muslimische Moscheeraumverständnis und der virtuelle Moscheeraum .....	145
Ayşe Almıla Akca	
Der sakrale Raum im Hinduismus Grundlegende Fragen zur Übertragung ins Virtuelle .....	169
Gerald Kozicz & Max Frühwirt	
Ohnehin virtuell? Der buddhistische Sakralraum zwischen Samsara und Shunyata.....	181
Gerald Kozicz & Di Luo	

## Teil III: Didaktik & Praxis

(Wie) Geht Kirchenpädagogik auch virtuell?

Zur Eignung kirchenpädagogischer Zugänge für den  
virtuellen Kirchenraum und zur Möglichkeit eigenständiger  
virtueller Zugänge..... 195  
Mirjam Zimmermann & Ulrich Riegel

Virtual Reality in der Sakralraumpädagogik

Möglichkeiten und Grenzen von 360 Grad-Rundgängen ..... 215  
Lorenz Gilli, Minou Seitz, Cagdas Günes & Jan Kricks

Sicherheitserfordernisse bei der virtuellen Erschließung

von Sakralräumen. Eine polizeiliche Einschätzung..... 231  
Ella Heinrich-Öncü

Zur virtuellen Erschließung von Synagogen

Vorgehensplan einer Umsetzung ..... 237  
Benjamin Weber

VR-Kirchenpädagogik

Möglichkeiten und Grenzen von VR-Kirchen(raum)erschließungen .. 245  
Theresia Witt & Konstantin Lindner

Die Plattform „www.museum-virtuell.com“

Genese, Bestand, Nutzerverhalten, Perspektiven ..... 259  
Dirk Leiber & Mirjam Zimmermann

## Teil IV: Offene Fragen, Diskussion & explorative Blicke

Gemeindebildung im Kontext von virtuellen Sakralräumen..... 269  
Christian Mulia

Sakralräume in digitalen Spielen.....	281
Eva-Maria Leven	
Auf dem Niveau von Wimmelbildern? Virtuelle Religionsstätten und die Möglichkeiten, ihren didaktischen Nutzen zu steigern.....	295
Karlo Meyer	
Verzeichnis der Autor:innen .....	307

# Einleitung

*Mirjam Zimmermann & Ulrich Riegel*

Der Band zu den Möglichkeiten einer digitalen Sakralraumpädagogik liegt im Schnittpunkt zweier Diskurse, die innerhalb von Theologie und Religionspädagogik auf eine gewisse Tradition zurückblicken können. Insbesondere aus christlicher Perspektive wird der Kirchenraum in seiner räumlich-spirituellen Dimension schon lange diskutiert (z. B. Kerner, 2008; Neumann/Rösener/Sünder-Gaß, 2009; Kopp, 2011; Sigrist/Hofstetter, 2014; Kaupp, 2016; Schindehütte, 2017; Zeindler, 2017), und mit der Kirchen- bzw. Kirchenraumpädagogik gibt es seit über 30 Jahren eine lebendige religionsdidaktische Praxis und Forschung, die sich auf die Erkundung von Kirchenräumen konzentriert (Degen/Hansen, 1998; Julius, 1999; Dörnemann, 2011; Sandler-Koschel, 2016; Rupp, 2016 und 2017; Gerdiken, 2018). Auch die Sakralräume anderer spiritueller Traditionen kommen zumindest religionsdidaktisch immer stärker in den Blick (Langenhorst, 2018; Sajak, 2018). Darüber hinaus wird die Digitalität von Theologie und Religion jüngst intensiv wissenschaftlich reflektiert (Haese, 2006; Göppel, 2014; Beck/Nord/Valentin, 2021; Müller, 2022; Pirker & Pisonic, 2022, Schlag & Suhner, 2023; van Oorschot, 2023), wobei auch religiöses Lernen im digitalen Raum eine große Rolle spielt (Nord/Zipernovsky, 2017; Leven/Palkowitsch-Kühl, 2021; Zimmermann, 2023).

Allerdings handelt es sich hierbei um zwei voneinander weitgehend unabhängige Diskurse, denn die Präsenz sakraler Räume im Digitalen spielt in diesen Forschungen bislang eine deutlich untergeordnete Rolle. Zwar erfuhren auch diese Räume während der sog. Corona-Krise eine gesteigerte Aufmerksamkeit. In den einschlägigen Überlegungen ging es aber weniger um die Möglichkeit, Kirchen als Gebäude in 3D selbstständig zu erkunden, sondern Gottesdienste wurden per Webplattform vom Ort des Geschehens ins Wohnzimmer übertragen, und es interessierte, wie diese Form des „gemeinsamen“ Feierns in spiritueller Hinsicht auch z. B. im Blick auf das Abendmahl erlebt werden konnte (z. B. Schlag et al., 2023). Auch kommen im didaktischen Bereich langsam Vorschläge auf den Markt, die die räumliche Dimension virtueller Welten im Sinn von Escape Games (Sigg, 2023) oder Augmented Reality (Palkowitsch-Kühl & Müller, 2020) für religiöse Lernprozesse berücksichtigen. Hierbei geht es jedoch in einem sehr allgemeinen Sinn um digitale Räume, und der Schwerpunkt solcher Überlegungen liegt eher auf unterrichtspraktischen Aspekten als auf den pädagogischen und didaktischen Prinzipien, die eine sinnvolle Nutzung solcher Räume fokussieren.



Des Weiteren verbietet sich ein unkritischer Übertrag der Erkenntnisse der beiden oben genannten Diskurse auf ihr Schnittpunktthema einer digitalen Sakralraumpädagogik, denn die sog. „Kultur der Digitalität“ (Felix Stalder, 2016), in welcher menschliches Denken und Handeln durch digitale Technik grundlegend geprägt sind, ist mehr als die Summe ihrer einzelnen Teile. So verschwimmen die Grenzen „analoger“ und „digitaler“ Welten zunehmend, weil Kinder und Jugendliche sich immersiv durch virtuelle Spielwelten bewegen, dabei längst vergangene Zeiten bereisen, Gebäude besuchen, die nicht mehr existieren, und sich (darin) wechselseitig z. B. als Avatare begegnen und in allen diesen Bezügen ihre Beziehungen untereinander ebenso ausleben wie auf dem Pausenhof, auf dem Sportplatz oder im Wartehäuschen der Bushaltestelle. In gewerblichen Servicebereichen bearbeitet „künstliche Intelligenz“ mittlerweile einfache Anfragen, und nicht immer ist klar, ob eine Auskunft bei der Bank oder der Versicherung des Vertrauens von einem menschlichen Gegenüber erteilt wird. Auch lernen Medizinstudierende Operationen selbstverständlich in VR-unterstützten Szenarien, planen Techniker Modelle virtuell, üben Piloten lange am Flugsimulator usw. Der virtuelle Raum hat sich mittlerweile in vielen Berufsfeldern als vorteilhaftes Trainingsfeld erwiesen.

Auch religionsdidaktisch kommt das Potenzial virtueller Erkundungen der sakralen Räume, nicht zuletzt auch stimuliert durch die Corona-Pandemie und die damit einhergehenden organisatorischen Probleme bei der Realisierung von Exkursionen, immer stärker in den Blick und die Nutzung digitaler Repräsentationen von Sakralräumen wird als alternative Möglichkeit einer Begegnung angeboten (z. B. <https://reli-ethik-blog.de/ein-virtueller-rundgang-durch-die-synagoge>; <https://reli-ethik-blog.de/virtueller-rundgang-durch-die-moschee>). Das ist auch möglich, weil immer mehr Religionsgemeinschaften digitale Präsentationen ihrer „heiligen Räume“ zur Verfügung stellen, die über Fotos bzw. Filme hinausgehen und als 3-D-Simulationen Raumerleben ermöglichen.<sup>1</sup> Teilweise sind die vorliegenden virtuellen Erschließungen aber technisch noch nicht ausgereift und orientieren sich stärker an touristischen Interessen als an sakralraumpädagogischen Prinzipien. Außerdem wirft die Verschiebung einer Beschäftigung mit Sakralräumen vom „realen“ in den „virtuellen“ Raum die Frage auf, ob beide Begegnungsformen analoge Lernmöglichkeiten eröffnen oder ob für eine digitale Sakralraumpädagogik nicht eigene Prinzipien für religiöses Lernen entwickelt werden müssten.

Dass die pädagogische Rezeption virtueller Technik mehr als nur technischer Kompetenzen bedarf, zeigt die jüngste Verschiebung vom sog. TPACK-Modell (Herring et al., 2016) zum DPACK-Modell (Döbeli Honegger, 2021). Im TPACK-

---

<sup>1</sup> Eine regelmäßig aktualisierte Karte mit Links zu virtuellen Sakralräumen (evangelische, katholische und orthodoxe Kirchen, Synagogen und Moscheen) ist im Projekt an der Universität Siegen im Jahr 2023 entstanden und kann unter <https://www.uni-siegen.de/phil/sakralraumpaedagogik/karte.html> abgerufen werden.

Modell wurden inhaltsbezogene und didaktische Kompetenzen mit den notwendigen technischen Konsequenzen kombiniert, die es braucht, um einen Sachverhalt didaktisch angemessen im Unterricht zu inszenieren. Es ist von der Einsicht geleitet, dass die Integration digitaler Tools ins schulische Lernen auch einer gewissen technischen Kompetenz bedarf, und galt einige Zeit als Referenzfolie für die pädagogische Rezeption digitaler Artefakte. Jüngst wurde diese technische Kompetenz, für die das „T“ in TPACK steht, durch eine digitalitätsbezogene Kompetenz, die das „D“ in DPACK repräsentiert, ersetzt. Ausschlaggebend für diese Verschiebung ist die Erfahrung, dass Digitalität eben nicht nur für eine technische Innovation steht, sondern auch die Dinge selbst in einem anderen Licht erscheinen lässt. Im Sinn der obigen Skizze einer Kultur der Digitalität eröffnet z. B. das Smartphone nicht nur weitere technische Möglichkeiten in der Kommunikation mit den Mitmenschen, sondern verändert auch den Blick auf die Welt und das Leben in ihr fundamental. Technische Kompetenzen kompensieren nur einen kleinen Aspekt dieser Verschiebung.

Wendet man diese Verschiebung auf den Bereich der Erkundung digitaler Sakralräume an, geht es hier nicht nur um das Wissen um die technischen Voraussetzungen solcher Erkundungen und deren Bewältigung. Eine sakralraumbezogene Digitalitätskompetenz erstreckt sich vielmehr auch auf das Wissen darum, wie Digitalität den Charakter und die Wahrnehmung sakraler Räume verändert und wie digitale (Re-)Präsentationen dieser Räume kritisch hinterfragt werden können. Überdies zählt dazu die Fähigkeit, digitale Artefakte verschiedener Sakralräume so in Lehr-Lernprozesse einzuspielen, dass ein respektvoller, antidiskriminierender Dialog zwischen Menschen unterschiedlicher weltanschaulicher Positionen eingeübt werden kann. Insofern eine entsprechende (religions-)didaktische Forschung erst am Beginn steht, strebt der geplante Sammelband eine theoretische Grundlegung einer Beschäftigung mit digitalen (Sakral-)Räumen an und lotet die didaktischen und praktischen Möglichkeiten einer solchen Begegnung aus. Dazu gliedert er sich in fünf Abschnitte.

Die ersten beiden Teile sind der theoretischen Grundlegung mit interdisziplinärem Blick gewidmet. Dabei fokussiert *der erste Teil* interdisziplinäre Grundlagen in soziologischer, psychologischer, musikwissenschaftlicher, geographiedidaktischer und architektonischer Perspektive. Darin werden zentrale Fragen nach dem Raum als sozialem Akteur, nach den psychologischen Perspektiven auf Raumerleben und Lernen im virtuellen Raum, nach der Aufbereitung von Standpunkten in architektonischer Hinsicht etc. thematisiert. Im *zweiten Teil* geht es um theologische bzw. religiöse Grundfragen nach den Raumkonzepten evangelischer, katholischer und orthodoxer Kirchen, jüdischer Synagogen, muslimischer Moscheen und hinduistischer bzw. buddhistischer Tempel. Jeweils werden hier die Raumkonzepte dargestellt und daraufhin befragt, was diese für die Präsentation im virtuellen Raum bedeuten.

Der *dritte Teil* thematisiert didaktische Perspektiven auf digitale Sakralräume. Es geht in ihm um die Herausforderungen der virtuellen Präsentation

von Sakralräumen, indem didaktische Konzepte für das Lernen im realen Raum aufseiten der Kirchenraumpädagogik und der Museumpädagogik vorgestellt werden und davon ausgehend mögliche Prinzipien für eine Sakralraumpädagogik im virtuellen Raum geprüft werden können. Da die Erschließung virtueller Räume auch praktische Fragen betrifft, stellt ein Beitrag sicherheitstechnische Notwendigkeiten (vor allem für die Erschließung von Synagogen) dar; es werden Erfahrungen aus bereits durchgeführten Projekten vorgestellt, auf denen aufgebaut werden kann. Ein weiterer stellt technische Möglichkeiten der Verwendung aktueller Programme und Kameras zusammen und bewertet diese. Somit ist in diesem Teil die konkrete Praxis der virtuellen Erschließung von Sakralräumen fokussiert.

In einem *vierten Teil* werden dann mögliche Problembereiche eines didaktischen Konzeptes der virtuellen Erschließung von Sakralräumen benannt. (Wie) können unbelebte Räume, wie sie für die virtuelle Begegnung zur Verfügung gestellt werden, Lebensvollzüge und Liturgie als notwendige Bezugsgrößen präsentieren? (Wie) können die Artefakte der Religionen in ihren Räumen adäquat dargestellt werden? Taugen Computerspiele, um virtuell mit religiösen Räumen zu arbeiten?

Auf einen abschließenden Ausblick auf die Eckpunkte einer digitalen Sakralraumpädagogik oder zu Forschungsperspektiven für die virtuelle Erschließung solcher Räume wird mit Absicht verzichtet. Viele Beiträge dieses Bandes haben zwar einen bilanzierenden Charakter. Solche Bilanzen müssten jedoch erst durch die religionsdidaktische Community validiert werden, um sie zu belastbaren Eckpunkten einer digitalen Sakralraumpädagogik zu verdichten. Andere Beiträge, die sich auf spezielle Projekte oder Aspekte einer didaktischen Inszenierung digitaler Sakralräume beziehen, verweisen eindrücklich darauf, dass der aktuelle Stand der Forschung aus einzelnen, kaum aufeinander bezogenen Zugängen zum Feld besteht. Hier eine Programmatik zukünftiger Forschung zu skizzieren, entspräche eher einer subjektiven und willkürlichen Wunschliste als einer an vorliegenden Einsichten abgeleiteten Agenda, die in der Lage wäre, ein anfänglich erforschtes Feld sinnvoll und systematisch zu arrondieren.

## Literatur

- Beck, Wolfgang/Nord, Ilona/Valentin, Joachim (Hg.), Theologie und Digitalität. Ein Kompendium, Leipzig 2021.
- Haese, Bernd-Michael, Hinter den Spiegeln – Kirche im virtuellen Zeitalter des Internet, Stuttgart 2006.
- Degen, Roland/Hansen, Inge (Hg.), Lernort Kirchenraum. Erfahrungen – Einsichten – Anregungen, Münster 1998.

- Döbeli Honegger, Beat, Covid-19 und die digitale Transformation in der Schweizer Lehrerinnen- und Lehrerbildung, in: Beiträge zur Lehrerinnen- und Lehrerbildung 39 (2021) 3, 412–422.
- Dörnemann, Holger, Kirchenpädagogik. Ein religionsdidaktisches Prinzip. Grundannahmen – Methoden – Zielsetzungen, 2. Aufl. Berlin 2014.
- Gerdiken, Ulrike, Kirchenräume (neu) entdecken. Eine Arbeitshilfe zur Kirchenraumpädagogik, 2. Aufl. München 2018.
- Göppel, Franziska, Kirche im Cyberspace – Religion und virtuelle Realität, Baden-Baden 2014.
- Herring, Mark/Koehler, Matthew/Mishra, Punya (Hg.), Handbook of technological pedagogical content knowledge (TPACK) for educators, London 2016.
- Julius, Christiane u. a. (Hg.), Der Religion Raum geben. Eine kirchenpädagogische Arbeitshilfe, Loccum 1999.
- Kaupp, Angela, Raumdesign – Raumkonzepte im theologischen Diskurs. Interdisziplinäre und interkulturelle Zugänge, Ostfildern 2016.
- Kerner, Hanns (Hg.), Lebensraum Kirchenraum. Das Heilige und das Profane, Leipzig 2008.
- Kopp, Stefan, Der liturgische Raum in der westlichen Tradition. Fragen und Standpunkte am Beginn des 21. Jahrhunderts, Wien – Münster i. W. 2011.
- Langenhorst, Georg, Interreligiöses Lernen in Synagoge, Kirche und Moschee. Triologischer Zugänge zu religiösen Kulträumen, in: Religionspädagogische Beiträge (2018) 78, 33–44.
- Leven, Eva/Palkowitsch-Kühl, Jens, Schülerinnen und Schüler in ihrer digitalen Welt, in: Kropac, Ulrich/Riegel, Ulrich (Hg.), Handbuch Religionsdidaktik, Stuttgart 2021, 127–133.
- Müller, Sabrina, Öffentliche Kommunikation christlicher Sinnfluencer:innen. Medienethische und kirchentheoretische Beobachtungen und Reflexionen, in: Pastoraltheologie. Monatschrift für Wissenschaft und Praxis in Kirche und Gesellschaft 6 (2022) 111, 203–218.
- Neumann, Birgit/Rösener, Antje/Sünder-Gaß, Martina, Kirchenpädagogik. Kirchen öffnen, entdecken und verstehen. Ein Arbeitsbuch, 4. Aufl. Gütersloh 2009.
- Nord, Ilona/Zipernovszky, Hanna (Hg.), Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt, Stuttgart 2017.
- Palkowitsch-Kühl, Jens/Müller, Karsten, Virtual / Augmented Reality and Mobile Technologies in Religious Education in Germany, in: Naylor Amanda/Burden Kevin (Ed.), Transforming Teacher Education with Mobile Technologies, Bloomsbury 2020.
- Pirker, Viera/Pisonic, Klara (Hg.), Virtuelle Realität und Transzendenz. Theologische und didaktische Erkundungen, Freiburg i. Br. 2022.
- Rupp, Hartmut (Hg.), Handbuch der Kirchenpädagogik. Bd. 1: Kirchenräume wahrnehmen, deuten und erschließen. Unter Mitarbeit von Evers, Daniela/Gnandt, Georg/Greiling, Hartmut, 3., überarbeitete Aufl. Stuttgart 2016.
- Rupp, Hartmut (Hg.), Handbuch der Kirchenpädagogik. Bd. 2: Bauwerke wahrnehmen – Zielgruppen beachten – Methoden anwenden. Unter Mitarbeit von Beisel, Michael/Grom, Barbara/Kares, Martin/Meier, Gernot/Rupp, Hartmut/Weidemann, Oliver/Wüstenberg, Ulrich, Stuttgart 2017.
- Sajak, Clauß Peter, Sakralraumpädagogik, in: Eisenhardt, Saskia/Kürzinger, Kathrin/Naurath, Elisabeth/Pohl-Patalong, Uta (Hg.), Religion unterrichten in Vielfalt. konfessionell – religiös – weltanschaulich. Ein Handbuch, Göttingen 2018, 154–163.
- Sendler-Koschel, Birgit, In Kommunikation mit Wort und Raum. Bibelorientierte Kirchenpädagogik in einer pluralen Kirche und Gesellschaft, Göttingen 2016.
- Schindehütte, Katrin, Der Kirchenraum als Topos der Dogmatik, Tübingen 2017.
- Schlag, Thomas/Nord, Ilona/Beck, Wolfgang/Bünker, Arnd/Lämmlein, Georg/Müller, Sabrina/Pock, Johann/Rothgangel, Martin (Hg.), Churches Online in Times of Corona. Die CONTOC-Studie – Empirische Einsichten, Interpretationen und Perspektiven, Berlin 2023.

- Schlag, Thomas/Suhner, Jasmin (Hg.), „... da nutzen wir sie auch: Digitalisierung first – Bedenken second“!? Jugendtheologie und Digitalisierung, Stuttgart 2023.
- Sigrist, Christoph/Hofstetter, Simon (Hg.), Kirchen – Bildung – Raum. Beiträge zu einer aktuellen Debatte, Zürich 2014.
- Sigg Stephan, Escape Rooms für den Religionsunterricht 5-10. Einfach und sofort umsetzbar. Zu zentralen Lehrplanthemen. Teambildend und motivierend, Donauwörth 2023.
- Stalder Felix, Kultur der Digitalität, Frankfurt 2016.
- van Oorschot, Frederike, Digitale Theologie und digitale Kirche: Eine Orientierung (FEST kompakt: Analysen – Stellungnahmen – Perspektiven), Heidelberg 2023
- Zeindler, Matthias, Der Raum der von Gott Befreiten. Zur Theologie des Kirchenraums, in: Dreßler, Sabine/Mertin, Andreas (Hg.), Einsichten. Zur Szenographie des reformierten Protestantismus, Solingen 2017, 32–45.
- Zimmermann, Mirjam, „Dann eben virtuell.“ Virtuelle Synagogenbesuche in Deutschland. In: Religion 5-10 49 (2023), 12–14, plus 7 Materialseiten im Materialheft.

# Teil I

## Interdisziplinäre Grundlagen



# Sakralräume und ihre virtuellen Entsprechungen. Ein Vergleich aus architektursoziologischer Perspektive

*Markus Schroer*

## 1. Einleitung

Kirchengebäude erfahren seit einiger Zeit eine Vielzahl von Veränderungen und Transformationen. Sie werden abgerissen, umgebaut und alternativ genutzt. Gleichzeitig wird der Versuch unternommen, Gebäuden aus dem Profanbereich eine sakrale Aura zu verleihen. Sowohl im Fall der Umnutzung vorhandener Kirchengebäude – als Bibliotheken, Restaurants oder Museen etwa – als auch im Fall des Baus von Gebäuden nach dem Vorbild sakraler Architektur – Theater, Kinos, Autohäuser, Schwimmbäder u. v. m. – wird viel Wert darauf gelegt, die typisch sakrale Atmosphäre klassischer Kirchenarchitektur zu erhalten bzw. neu herzustellen, um sie für die Ausübung anderer Handlungen und Praktiken zu nutzen. Über diese beiden Entwicklungen hinaus halten religiöse Räume auch Einzug in für andere Zwecke errichtete Gebäude, etwa als multireligiöse bzw. stille Räume in Universitäten, Flughäfen und Fußballstadien (vgl. Bauer, 2011; Frisch, 2008; Schroer, 2019a). Nicht zuletzt sollen Sakralgebäude auch in den digitalen Raum überführt werden, um virtuelle Besuche von Kirchenräumen zu ermöglichen. Mit Ausnahme des Abrisses stellen all diese verschiedenen Strategien den Versuch dar, sakrale Räume und ihre Spezifika erhalten, nutzen, zugänglich machen, verbreiten oder zumindest nachahmen zu wollen.

Der folgende Beitrag widmet sich aus raum- und architektursoziologischer Perspektive der Frage, ob, und wenn ja, wie sich sakrale Gebäude digital erschließen lassen. Dazu werden zunächst einige Grundelemente von Architektur, insbesondere sakraler Architektur, vorgestellt. Dabei spielen die Gestaltung der Räume, ihrer Materialien und Objekte sowie deren körperliche Wahrnehmung beim Besuch einer Kirche eine zentrale Rolle (2.). Anschließend werden einige vorliegende Versuche der virtuellen Repräsentationen von Kirchengebäuden vorgestellt und daraufhin befragt, ob bzw. inwieweit es ihnen gelingt, ihre räumlich-dinglichen Spezifika erfahrbar zu machen. Lassen sich Kirchen in digitaler Form als solche erleben? (3.) Abschließend werden die Ergebnisse der Überlegungen noch einmal resümiert (4.).



## 2. Analoger Kirchenbesuch: Architektur als begehbarer Raum

Sakralbauten gehören nicht nur zu den ältesten architektonischen Artefakten der Menschheitsgeschichte, sondern werden mitunter gar als Ursprung von Architektur aufgefasst: „Der Ursprung der Architektur ist sakral. Das Bedürfnis des Menschen zu bauen manifestiert sich zuerst in der Errichtung von Gebilden sakraler Bestimmung, magischer, sakral-sexueller Bedeutung. Der erste Pfahl, ein Steinhäufen, ein aus dem Fels gehauener Opferblock sind die ersten Gebilde, menschengemachte Gebilde mit einer spirituellen Bedeutung, Bestimmung, sind Architektur.“ (Hollein, 1962; vgl. Humphrey/Vitebsky, 2002) Dabei können sakrale Bauten nicht als bloße Repräsentationen einer bereits zuvor bestehenden Institution Kirche angesehen werden. Vielmehr versichern sich Menschen ihrer Existenz als Gruppe durch die regelmäßige Versammlung an einem spezifischen Ort zunächst ihrer Zusammengehörigkeit. Durch die an einem spezifischen Ort wiederholt zelebrierten Rituale und religiösen Praktiken wird eine Gruppe von Gläubigen konstituiert, die auf andere eine ansteckende Wirkung auszuüben vermag, wodurch sich der Kreis der Gläubigen sukzessive erweitert. Aus dem ehemals lockeren Verbund kann so eine feste Glaubensgemeinschaft entstehen, die schließlich eine Institution Religion hervorbringt und in der Folge auch trägt, welche gänzlich ohne materielle Basis und örtliche Lokalisierung nicht ohne Weiteres Bestand haben kann: „Gewiß, ‚für den Heiligen ist alles heilig‘, und es gibt keinen scheinbar noch so profanen Ort, an dem sich der Christ nicht auf Gott besinnen könnte. Nichtsdestoweniger empfinden die Gläubigen das Bedürfnis, sich in Bauten und an Stätten, die der Frömmigkeit geweiht sind, regelmäßig in bestimmten Abständen zu treffen und zusammenzuscharen.“ (Halbwachs, 1985, 159)

Nur vor diesem Hintergrund der konstitutiven Rolle der Architektur für das Entstehen und den Bestand von Religion ist das zähe Ringen um den Erhalt von Kirchengebäuden trotz schwindender Kirchenmitgliederzahlen zu verstehen. Wäre der Ort dagegen beliebig und austauschbar und eine Kirche ein beliebiger Aufenthaltsraum, ein Gebäude wie jedes andere, ließen sich religiöse Rituale und Praktiken ohne Substanzverlust auch in Turn- oder Mehrzweckhallen vollziehen und ausüben. Gebaute Räume sind jedoch für bestimmte Handlungen, Praktiken und Tätigkeiten eigens erbaut worden. Ihre architektonische Formsprache weist zumeist darauf hin, welche Handlungen und Praktiken ihnen angemessen sind und welche nicht. Verlegt man die für bestimmte Gebäude vorgesehenen Praktiken in andere Räume, so lassen sich diese zwar weiterhin fraglos ausüben. Ablauf und Wirkung der religiösen Praktiken werden jedoch nicht in gleicher Weise zu organisieren bzw. erzielen sein wie in den exklusiv für diese Praktiken errichteten Gebäuden. Weil ein erbauter Raum grundsätzlich Einfluss auf das in ihm

stattfindende Geschehen hat, ist es keineswegs beliebig, wo bestimmte Handlungen vollzogen werden.

Musiker wissen beispielsweise nur zu gut, dass es einen Unterschied macht, ob sie ihre Musik in einem Konzertsaal, einer Freilichtbühne, einer Kirche oder einem Fußballstadion darbieten. Obwohl scheinbar das immer gleiche Stück gespielt wird, ist es doch immer wieder ein anderes, schon allein bedingt durch die verschiedenen Aufführungsorte und deren Besonderheiten, die mehr Einfluss auf die Musikdarbietung ausüben, als zumeist eingeräumt wird, da man die materiell-dingliche Basis von Musik nur selten hervorhebt, sondern eher als immaterielles Phänomen verstanden wissen will. Doch der auf je spezifische Weise ausgerichtete, gebaute und gestaltete Raum verschiedener Größe hat grundsätzlich einen enormen Einfluss auf das in ihm stattfindende Geschehen, so dass er nicht als neutrale Bühne für die Aufführung menschlichen Tuns angesehen werden kann, von der keinerlei Effekte ausgehen. Da er Handlungen und Praktiken ermöglichen, erschweren oder gar verhindern, zu ihnen veranlassen, einladen oder von ihnen abraten kann, wird Raum vielmehr zum Akteur, der selbst etwas hervorzubringen vermag (vgl. Latour, 2007; Gieryn, 2002).

Michel Foucault (1975) hat in seiner intensiven Beschäftigung mit Strafprozeduren etwa gezeigt, dass die spezifische Überwachungsarchitektur des Panoptikons, die in Gefängnissen ebenso wie in Fabriken und Klöstern Anwendung gefunden hat, dazu in der Lage ist, disziplinierte Subjekte hervorzubringen, die sich einer vorgegebenen Ordnung fügen. Ebenso lässt sich zeigen, wie etwa Krankenhäuser und Schulen als Gebäude den gehorsamen Patienten bzw. Schüler (mit-)erschaffen, den es ohne sie so gar nicht geben könnte. Dieser Zusammenhang lässt sich ebenso auch für Kirchengebäude aufzeigen: „Kirchenbauten [...] haben ihre ganz eigene Affektivität, ohne die ein ‚Eindringen‘ des Glaubens in die Einzelnen schwer vorstellbar ist. Anders formuliert, erzeugen diese Gebäude die gläubigen Subjekte mit und sind natürlich ganz gezielt darauf angelegt.“ (Delitz, 2009, 79)

Auch wenn Räume keine determinierende Wirkung entfalten können, da auch Abweichungen von ihren materialisierten Handlungsaufforderungen und Verhaltensregularien grundsätzlich nicht ausgeschlossen werden können, wenn auch nicht die Regel sind, ist ihren Offerten und Suggestionen auf Dauer nur schwer zu entkommen aufgrund der ihnen eingeschriebenen Affektionen. Auch jenseits so eindeutiger Fälle wie der Überwachungs-, Kontroll- und Einsperungsarchitektur, deren Imperativen man sich kaum entziehen kann, machen Räume Angebote, zu deren Annahme sie zumindest verführen.

Das Besondere an Architektur ist – etwa im Vergleich zu anderen Künsten (vgl. Böhme, 2013) bzw. Medien (vgl. Fischer, 2009) –, dass sie nicht nur von außen betrachtet, sondern auch betreten werden kann. Architektur schafft eine Differenz von Innen und Außen. Diejenigen, die in das Innen vordringen, umgibt sie mit einer Raumhülle. Notwendig für diese Erfahrung des Eintretens und des Verweilens in einem Raum ist ein Körper. Wenn wir als Menschen eine Kirche

besuchen, so tun wir dies als körperlich-leibliche Wesen. Erst als solche sind wir dazu in der Lage, die besonderen Raumqualitäten eines spezifischen Raums zu erfassen. Unser Leib ermöglicht es uns, die visuellen, akustischen, olfaktorischen, materiellen und haptischen Dimensionen des Raums mit unseren Sinnesorganen wahrzunehmen und in uns aufzunehmen. Im Anschluss an die Phänomenologie kann von der besonderen Atmosphäre eines Raums gesprochen werden, die durch verschiedene architektonische Elemente erzeugt wird.

Für Kirchenräume wird dabei zumeist eine gewisse Erhabenheit des gesamten Gebäudes, ihre schiere Größe und Höhe, die in ihnen vorherrschende Stille, ein bestimmter Lichteinfall, die spezifische Akustik, der Charakter des „Numinosen“ (Otto, 2014) als typisch ausgewiesen. Daneben sind es „bestimmte Insignien wie religiöse Symbole, Stilmerkmale, Fresken, Inschriften, die den Charakter“ (Böhme, 2013, 150) kirchlicher Räume prägen. All dies zusammengenommen verleiht Sakralräumen ihre besondere Ausstrahlung, die gezielt einzusetzen versucht wird, wenn in ihnen kulturelle Ereignisse wie etwa Konzerte stattfinden. Lassen sich diese Besonderheiten sakraler Gebäude in den digitalen Raum transportieren?

### 3. Digitaler Kirchenbesuch: Architektur zur Ansicht

Seit einiger Zeit gibt es den Versuch, Sakralräume virtuell zu erschließen. Im Internet werden inzwischen Rundgänge durch Kirchen angeboten. Dabei wird auf die Möglichkeit verwiesen, dass sich ohne die Notwendigkeit und den Aufwand eines Raumwechsels eine Kirche von außen und innen auch zu Hause am Bildschirm besuchen lässt. Ein erster Kontakt mit dem dargebotenen Material (<https://3drundblick.at/kirche/>; <https://reli-ethik-blog.de/virtuelle-kirchentouren/> [abgerufen am: 30.10.2023]) erinnert zunächst an das Durchblättern eines dreidimensionalen Bildbandes. Treibt man den Selbstversuch weiter und folgt einer der dargebotenen Reisen durch eine Kirche, so wird schnell klar, dass wir hier nicht körperlich einen Raum durchschreiten können, sondern nur in einem technisch vermittelten Sinne der Eindruck erweckt werden soll, dass wir dies tun. Die virtuell erschließbaren Kirchen gleichen dabei jedoch nicht einem Raum, sondern eher einer Benutzeroberfläche. Auch Erinnerungen an die Simulationen von Computerspielen werden wach, wenngleich deren virtuelle Räume technisch zumeist weitaus ambitionierter aufgebaut sind.

Beim Scrollen durch die digitalisierten Kirchengebäude wird deutlich, dass sich der gewollte Eindruck, uns selbstständig durch den Raum bewegen zu können, gerade nicht einstellt. Vielmehr werden einzelne Raumabschnitte sukzessiv näher an den Blick des virtuellen Besuchers herangezoomt, wenn wir mit der am PC angeschlossenen Maus entsprechende Bewegungen mit der Hand ausführen.

Die verschiedenen architektonischen Artefakte des Raums bieten dabei auffallenderweise keine Hindernisse, wie wir sie von einem analogen Besuch eines Kirchenraums kennen. Stattdessen fliegen wir ebenso körper- wie schwerelos – wie Engel – über Altäre und Sitzbänke hinweg, denen wir uns Zoom für Zoom, eher ruckhaft als gleitend, annähern können.

Die zur Verfügung gestellte Möglichkeit der Begutachtung des Raums von nahezu jedem Blickwinkel aus, erinnert dabei an die sehr zielgerichtete Besichtigung der digitalisierten Räume einer Bank durch eine Räuberbande – wie wir sie aus zahlreichen Filmen kennen –, die den Raum systematisch zu erkunden versuchen und sich mit den Gegebenheiten vor Ort vertraut machen, um einen reibungslosen Ablauf des nächsten geplanten Coups zu garantieren. Der Raum wird auf der Suche nach dort lauern den Gefahrenquellen abgescannt. Auch erinnern die zur Verfügung gestellten 3D-Aufnahmen an die Rund-um-Blicke, die auf „Google Maps“ an einzelnen Hotspots dem Nutzer zur Verfügung gestellt werden.

Insgesamt unterscheidet sich der virtuelle Rundgang auch nicht von einem virtuellen Museumsbesuch, der einem vergleichbaren Aufbau folgt. Durch die digitale Erfassung werden Räume insofern einander angeglichen und standardisiert. Zwar ist verschiedenes zu sehen, aber die Art und Weise des Zugangs ist dieselbe. In allen Fällen wird das Raumerlebnis auf eine rein visuelle Wahrnehmung beschränkt. Alle anderen Sinne werden nicht oder kaum angesprochen. Was wir sehen, ist ein *Abbild* von Architektur, nicht Architektur. Der besondere Charakter von Räumen ergibt sich jedoch gerade aus der Anordnung der in ihm enthaltenen Objekte, den verwendeten Materialien und der ihnen anhaftenden Gerüche ebenso wie aus der schieren Größe der jeweiligen Räume, ihrer Höhe und Ausdehnung, des jeweiligen Lichteinfalls und der in ihnen vorherrschenden Temperatur, also ihres gesamten architektonischen Aufbaus, der sich dem im Raum bewegendem Körper vermittelt. Davon kann angesichts der virtuellen Repräsentationen der Kirchengebäude keine Rede sein. Insofern mag es zwar recht informativ sein, eine Kirche auf dem Bildschirm in 3D präsentiert zu bekommen, aber ein räumliches Gefühl und Erlebnis will sich nicht einstellen. Am Ende eines Rundgangs durch den virtuellen Kirchenraum ist man zwar durchaus informiert über die Gegebenheiten vor Ort, bleibt affektiv aber gänzlich unberührt.

Für das ausbleibende Raumerlebnis bei der rein visuellen Repräsentation des Kirchenraums durch seine Digitalisierung gibt es Gründe. Der erste ist bereits benannt. Er besteht darin, dass wir uns nicht tatsächlich als leibhaftige Wesen durch einen Raum bewegen, sondern dies nur mit Hilfe von Datensätzen zu simulieren versucht wird. Der zweite, eng damit zusammenhängende Grund besteht darin, dass die Simulation uns zwar einzelne Bestandteile des Kirchenraums vorzeigen kann, nicht aber in der Lage ist, die Atmosphäre oder Stimmung eines Raums zu erzeugen, da kein körperlicher Kontakt, keine Berührung mit den verwendeten Materialien stattfindet und sich auch der je besondere Lichteinfall offensichtlich nicht simulieren lässt. Den vorliegenden Beispielen

gelingt es aus meiner Perspektive insgesamt nicht, die für einen kirchlichen Raum typische Atmosphäre des Numinosen zu erzeugen und die spezifischen architektonischen Gestaltungsprinzipien eines Kirchengebäudes – Lichtgebung, Akustik, bestimmte Materialien – zur Anwendung zu bringen, womit sie sich von anderen Gebäuden deutlich unterscheiden und damit als religiöser Raum mühelos erkennbar bleiben. Insofern können sie lediglich als *virtuell-visuelles Informationsmaterial* dienen, um sich vor Ort besser orientieren zu können – ähnlich wie bei virtuellen Besuchen anderer Gebäude.

Dass heute von einer neuen Wertschätzung und Rückkehr der Materialien gesprochen werden kann (vgl. Böhme, 2013, 151), hat m. E. genau damit zu tun, dass die virtuellen Surrogate der analogen Welt eine Sehnsucht nach materialen Räumen befördern, die sich nur *jenseits* der glatten Benutzeroberflächen unserer Bildschirme befinden, auf die wir täglich starren. Mit dem Einsatz bestimmter Materialien können gezielt bestimmte Wirkungen hervorgerufen werden, weil sie jeweils mit bestimmten Qualitäten assoziiert werden. Während Holz als warm wahrgenommen wird, gilt Stahl als kalt, Beton als abweisend und Stein als stabil. Chemische und physikalische Eigenschaften des Materials wird so ein spezifischer Charakter zugesprochen.

Eine besondere Rolle für Kirchenbauten spielt dabei zweifellos Stein: „Stein, wenn er sichtbar bleibt, lässt sein Volumen spüren und strahlt Festigkeit und Ruhe aus.“ (Böhme, 2013, 147) Um diese Eigenschaften entfalten zu können, ist jedoch die direkte Begegnung von Körper und Raum unerlässlich. Ohne sie entfällt auch die von dem Soziologen und Philosophen Arnold Gehlen sogenannte „Sollsuggestion“, die besagt, dass die „Sachen selbst vorschreiben, wie man mit ihnen umgehen ‚soll‘.“ Davon sind nach seiner Auffassung nicht nur Werkzeuge, sondern eben auch Gebäude betroffen: „In einem hochstilisierten Barocksaal bewegt sich niemand unbefangen; seinerzeit war dieser Stil auf ebenso barocke Verhaltensformen abgestimmt, die jetzt verschwunden sind, aber die Sollsuggestion ist geblieben – sie setzt sich in Gehemmtheit um, die modernen Besucher stecken die Hände in die Hosentaschen.“ (Gehlen, 2004, 26)

Was demnach also bleibt, ist die Aura des Saales, die weiterhin empfunden wird, eher aber Ersatzhandlungen auslöst, weil das adäquate Verhaltensrepertoire inzwischen in Vergessenheit geraten ist. Dass der nur digitale Besuch einer virtualisierten Kirche eine solche Wirkung zu entfalten in der Lage ist, ist dagegen zu bezweifeln. Damit aber ist der Raum auch kaum mehr als Akteur zu verstehen, da der Aufforderungscharakter zum Erleben und Handeln im Grunde wegfällt, der ihm sonst zukommt. Was bleibt, ist die Möglichkeit, einen von vielen Punkten in einem digitalen Raum anzuklicken, um ein Objekt näher heranzoomen zu können. Ist es Räumen durch die Arrangements von Objekten und deren spezifische Materialität normalerweise möglich, bestimmte Vorgaben zu machen für das in ihnen mögliche, erwünschte, ausgeschlossene oder unangemessene Verhalten, so entfällt in virtuellen Räumen auch diese affektuelle Qua-

lität von Räumen, da der Körper sich nicht in vollem Umfang im digital erzeugten Raum befindet, sondern weiterhin auf einem Stuhl vor einem Bildschirm sitzt, so dass er zur Schnittstelle zwischen „virtuellem“ und „realem“ Raum wird (vgl. Schroer, 2006, 252–275).

Deshalb mag die Virtualisierung von Sakralräumen insgesamt zwar dazu beitragen, dass auch in gesellschaftlichen oder individuellen Krisenzeiten Möglichkeiten zum Aufsuchen von Kirchen erhalten bleiben. Insgesamt aber wird es sich bei der Virtualisierung von Kirchenräumen nur um ein Zusatzangebot handeln können, das die Begegnung mit ihren steinernen Vorbildern so wenig ersetzen kann wie das im Fernsehen übertragene Musikkonzert das vor Ort erlebte. Gerade das Angebot an virtuellen Räumen könnte aufgrund des vollkommen defizitären Erlebnisses der digitalen Besuche aber die Attraktivität der materialen Räume, die mit dem Körper aufgesucht und erfahren werden können, steigern und zu neuen Besuchen der Bauten animieren. Insofern kann der immer weitere Ausbau der Digitalisierung womöglich auch zu einer Wiederbegegnung mit der sperrigen Wirklichkeit der analogen Welt veranlassen. Während der Corona-Pandemie war eine tiefe Sehnsucht nach leiblichen Begegnungen in der analogen Welt im Allgemeinen und im gebauten Raum im Besonderen deutlich zu registrieren.

#### 4. Conclusio

Das Ergebnis der vorangehenden Überlegungen zu Kirchengebäuden und ihren virtuellen Entsprechungen ist, dass sakrale Räume durch ihre digitalen Reproduktionen zwar zugänglich gemacht, nicht aber als adäquater Ersatz für die leibhaftige Begehung eines Kirchenraums angesehen werden können. Der notwendig defizitär bleibende Kirchgang vor dem Bildschirm des Personal Computers resultiert aus dem besonderen Charakter von Architektur als Kunstform oder Medium, der in der Simulation nur sehr unzureichend eingeholt werden kann, da Räume mit Hilfe von Computern zwar künstlich erstellt und mit den Augen von Bildschirmnutzern angesehen, nicht aber betreten werden können. Architektur erschließt sich vollends jedoch nur durch das Betreten von Räumen durch menschliche Körper, die diese mit all ihren Sinnen in sich aufnehmen. Aufgrund dieser Spezifik der Architektur bleibt die Begegnung mit ihr am Bildschirm unbefriedigend. Die typische Erfahrung der Begehung eines Gebäudes kann (zumindest bisher noch) nicht angemessen simuliert werden, da wir als Körper im virtuellen Raum nicht anwesend sind, sondern vor einem Bildschirm sitzend verharren, während wir durch Klicks und Doppelklicks einzelne Bilder aufrufen, die einen Raum zur Ansicht bringen sollen. Zumindest derzeit noch kommt eine solche Rezeption von Räumen dem Blättern in einem hochwertigen Bildband

oder einem Katalog noch weit näher als dem tatsächlichen Besuch eines Kirchenraums. Räume anzuschauen ist etwas fundamental anderes, als Räume zu betreten.

Abgesehen von diesem grundsätzlichen Defizit virtueller Kirchengebäude mutet es zudem ein wenig paradox an, wenn in Zeiten der Bedrohung von Kirchengebäuden aufgrund mangelnder Nutzung virtuelle Entsprechungen erzeugt werden, so, als müssten heillos überfüllte Kirchenräume vor dem Ansturm der Massen geschützt werden wie die jahrtausendealten Höhlenmalereien mit Hilfe eines Nachbaus der sie bergenden Originalhöhle in unmittelbarer Nachbarschaft. Wenn es Kirchen dagegen mit dem Problem des Leerstandes zu tun haben, ergibt sich die Frage nach der Motivation für die Erschließung sakraler Gebäude im virtuellen Raum. Diese können ohne Zweifel eine Möglichkeit bieten, über das Gebäude anschaulich zu informieren, wenn schwer zugängliche Kirchengebäude aus politischen, ökologischen oder finanziellen Gründen nicht selbst aufgesucht werden können.

Im Unterricht in der Schule und der Lehre in der Universität können die digitalen Nachbauten kirchlicher Räume insofern einen wichtigen Platz einnehmen. Allerdings, wie weiter oben erläutert, immer nur als ein vorübergehendes Provisorium, da den digitalisierten Kirchenräumen nahezu alles fehlt, was einen Kirchenraum ausmacht. Dazu gehört auch, dass ein digitalisierter Kirchenraum gänzlich aseptisch daherkommt. Er hat keine Geschichte und kann diese auch nicht vermitteln, weil die verwendeten Materialien und die Einflüsse auf diese durch die langen Jahre der Nutzung der Räumlichkeiten weder sicht- noch fühlbar sind. Hinzu kommt, dass man die Räume zwar betrachten, in ihnen aber keine Handlungen vollziehen kann. Schon deshalb nicht, weil die dafür notwendigen anderen, in den bisher zu besichtigenden Raumsimulationen – in ebenso auffälliger wie erstaunlicher Weise – kaum vorkommen.

Wir klicken uns vielmehr durch einen weitgehend unbelebten Ausstellungsraum. Auch die für Kirchenbesucher typische Erfahrung der Begegnung mit anderen und die so zentrale Funktion der Kirche als Versammlungsort finden keinerlei Entsprechung im digitalen Raum der Kirchen. Stattdessen wird man vielmehr wie ein Gamer in einem Videospiel allein durch die Räume geführt, ohne darin je auf andere zu treffen, nicht einmal in Form von Spuren, die die anderen hier hinterlassen haben. Allenfalls trifft man auf einzelne Expert:innen, die Vorträge über verschiedene Aspekte des Kirchenbaus halten.

Aus den offensichtlichen Defiziten virtuell erschlossener Kirchengebäude ergibt sich die Frage, ob es das Ziel sein kann, eine bloße digitale Reproduktion derselben anzubieten. Die bloße Übertragung der „Realwelt“ in die virtuelle entstammt den Anfängen des Internet-Zeitalters. Um einen tatsächlich attraktives Alternativangebot zu den herkömmlichen Kirchenbesuchen sein zu können, müsste wohl mehr erschaffen werden als ein blasses Abbild der imposanten Gebäude in der analogen Wirklichkeit. Insbesondere eine Generation, die durch Vi-

deo-Games an ein hohes Niveau von computersimulierten Landschaften und Gebäuden gewöhnt ist, wird sich von weitgehend starren Bildern, ein wenig Zoom und dem ein oder anderen Rundumblick wohl kaum beeindrucken lassen. Dafür bedürfte es ambitionierterer Unternehmen, die die digitalen Möglichkeiten im vollen Umfang nutzen. Statt die möglichst detailgetreue Reproduktion der Gebäude erzielen zu wollen, wäre vielleicht eher über gänzlich neu gestaltete Kirchenräume nachzudenken, die – von den Bedürfnissen einer digitalen Generation nach spirituellen Erlebnissen oder Transzendenzerfahrungen ausgehend – die dafür angemessenen Räume erschafft, die am Ende womöglich ganz anders aussehen werden, als wir es von kirchlichen Gebäuden gemeinhin erwarten.

## Literatur

- Bauer, Katrin, *Gotteshäuser zu verkaufen. Gemeindefusionen, Kirchenschließungen und Kirchennutzungen*, Münster 2011.
- Böhme, Gernot, *Architektur und Atmosphäre*, 2. Aufl. München 2013.
- Delitz, Heike, *Architektursoziologie*, Bielefeld 2009.
- Fischer, Joachim, *Die Doppelpotenz der Architektursoziologie. Was bringt die Soziologie der Architektur – Was bringt die Architektur der Soziologie?*, in: Ders./Delitz, Heike (Hg.), *Die Architektur der Gesellschaft. Theorien für die Architekturtheorie*, Bielefeld 2009, 385–414.
- Foucault, Michel, *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt a. M. 1975.
- Frisch, Rainer, *Umnutzungen von Kirchengebäuden in Deutschland. Eine kritische Bestandsaufnahme*, Bonn 2008.
- Gehlen, Arnold, *Urmensch und Spätkultur. Philosophische Ergebnisse und Aussagen*, Frankfurt a. M. 2004.
- Gieryn, Thomas F., *What Buildings Do*, in: *Theory and Society* Vol. 31, No. 1 (Feb., 2002), pp. 35–74. Online: <https://www.jstor.org/stable/658136> [abgerufen am: 30.10.2023].
- Halbwachs, Maurice, *Das kollektive Gedächtnis*, Frankfurt a. M. 1985.
- Hollein, Hans, *Zurück zur Architektur* (1962), <https://www.hollein.com/ger/Schriften/Texte/Zurueck-zur-Architektur>
- Humphrey, Caroline/Vitebsky, Piers, *Sakrale Architektur*, Köln 2002.
- Latour, Bruno, *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft*, Berlin 2007.
- Otto, Rudolf, *Das Numinose. Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*, München 2014.
- Schroer, Markus, *Räume der Religion. Zum Wandel sakraler Architektur*, in: Ders., *Räume der Gesellschaft. Soziologische Studien*, Wiesbaden 2019, 199–216.
- Schroer, Markus, *Virtuelle Räume*, in: Ders., *Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raums*, Frankfurt a. M. 2006, 252–275.





# Raumerleben und Lernen im virtuellen Sakralraum. Psychologische Perspektiven

*Carsten Gennerich*

## 1. Einleitung

Die Frage nach dem Lernen in virtuellen Sakralräumen ist relativ neu. Sie resultiert aus virtuellen Kirchenraumdokumentationen (vgl. z. B. Schampaul, 2021), die von ihren audiovisuellen Merkmalen her im Zuge der Digitalisierung stark an Qualität gewonnen haben. Im Prinzip ist die Vergleichsperspektive von virtuellen und realem Raumerleben nicht völlig neu, insofern es audiovisuelle Kirchenraumerkundungen schon länger gibt. Weber (1992) verweist bei seinen Unterrichtsanregungen zur Kirchenraumpädagogik bereits darauf, dass die von ihm vorgeschlagenen audiovisuellen Medien nicht ganzheitlich sein können, weil relevante Dimensionen wie z. B. der Geruch nicht umfasst seien (Weber, 1992, 4).

Für die Gegenwart skizziert Palkowitsch-Kühl (2019a, 2019b; Palkowitsch-Kühl et al., 2018) die Möglichkeiten einer virtuellen Kirchenraumpädagogik. Die Methode der „virtuellen Realität“ inkludiert dabei die Nutzung von VR-Brillen, die die Schüler:innen in die betrachtete Realität direkt hineinnehmen. Folgende Lerndimensionen könnten besprochen werden: Schüler:innen können selbst virtuelle Kirchenführungen erstellen und nehmen in einem digitalen Bearbeitungsschritt nicht nur notwendige Anonymisierungen vor (z. B. Personen und Autokennzeichen verschleiern), sondern können auch auf die Helligkeit und Farbgebung über Bearbeitungssoftware Einfluss auf das Endprodukt nehmen (Palkowitsch-Kühl, 2019b, 29). Palkowitsch-Kühl (2019a, 5) weist dabei darauf hin, dass die virtuellen Kirchenführungen dabei nicht als Substitut für die leiblichen Begehungen zu verstehen seien, sondern als ergänzende Dimension der Raumeignung. Dabei ginge es nicht nur um die architektonische Dimension, sondern auch um die Option einer beobachtenden Partizipation an der religiösen Praxis anderer Menschen, die mithilfe von VR-Brillen mitunter grenzsensibel näherücken können (ebd., 5).

Deutlich wird an diesen Beispielen bereits, dass es beim Lernen im virtuellen Sakralraum nicht um einen Ersatz für einen realen Kirchenbesuch geht, sondern dass das Lernen mit und in virtuellen Sakralräumen eine eigene Qualität hat, mit der auch neue Lernchancen verbunden sind. Im Folgenden sollen die Dimensionen