

49

kirche virtuell erleben: ein computerspiel macht's möglich

Computerspiele zählen zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen junger Menschen.

Vor allem sind es Rollenspiele, in denen neue Welten erschaffen werden oder das Gute das Böse besiegt – in der Regel gewaltvoll.

Doch es geht auch anders:

Auf Basis eines käuflich zu erwerbenden Computerspiels gestalten Mitarbeiter der Evangelisch-Theologischen Fakultät der Ruhr-Universität Bochum virtuelle sakrale Bauten.

Die Nutzung des Spiels ist im Gegensatz zur ursprünglichen Version natürlich gewaltfrei.

Die virtuellen sakralen Bauten bieten verschiedene pädagogische Möglichkeiten für den Einsatz in Lehre und Unterricht, die teilweise über das reale Erleben von Kirchenräumen hinausgehen und deren Abhängigkeit von frömmigkeits- und kulturgeschichtlichen Entwicklungen virtuell erlebbar machen.



**Ruhr-Universität
Bochum**

Evangelisch-
Theologische Fakultät
Praktische Theologie

Prof. Dr.
Franz-Heinrich Beyer
Michael Waltemathe

kontakt:

Tel.: (0234) 32-22275
michael.waltemathe@
ruhr-uni-bochum.de

49

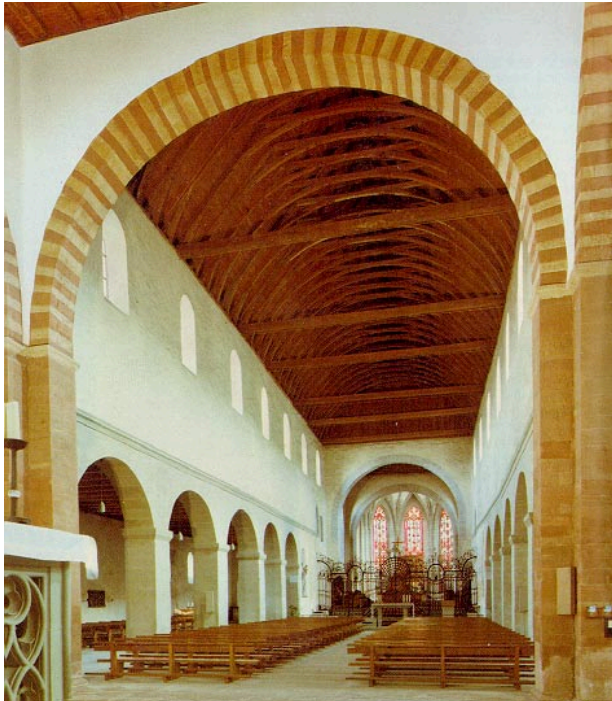


Der Einsatz des virtuellen Kirchenraums in Universität und Schule

- Die Gestaltung des virtuellen Raumes als Lernraum ist eine Aufgabe, die dem Anteil Neuer Medien an der Jugendkultur Rechnung trägt
- Eine virtuelle Darstellung des Kirchenraumes bietet vielfältige Möglichkeiten für den Einsatz in der Lehre, die an manchen Punkten über reales Erleben von Kirchenräumen hinausgehen.
- Eine virtuelle Kirche kann in Lehrveranstaltungen zur Illustration liturgischer Prozesse, zur Strukturierung und Elementarisierung liturgischer und homiletischer Elemente und zur Diskussion kirchenpädagogischer Fragen genutzt werden
- Die Gestaltung virtueller sakraler Bauten verschiedener Religionsgemeinschaften bietet die Möglichkeit, das Augenmerk gezielt auf mit den einzelnen Bauten verbundene religiöse Besonderheiten der verschiedenen Religionen zu lenken und diese virtuell erlebbar zu machen.
- Durch die Schaffung virtuell begehbare Räume wird der spielerisch-sinnliche Umgang mit dem Computer benutzt, um primär sinnlich vermittelbare Aspekte der Religionspädagogik auch in einem theoretischen Rahmen erfahrbar zu machen.
- Damit besteht die Möglichkeit, ein religionspädagogisches Lernangebot in einen Teilbereich jugendlicher Lebenswelt einzubringen. Der virtuelle Kirchenraum unterliegt genauso dem spielerischen Umgang der Jugendlichen wie das Computerspiel, aus dem er hervorgegangen ist.

<http://www.ruhr-uni-bochum.de/evrelpaed>

49



Der Kirchenraum

- Die Wahrnehmung des Kirchenraumes ist ein zentraler Impulsgeber praktisch-theologischen Handelns.
- Reale Kirchenräume sind bestimmt durch ihre Einrichtung und ihre Geschichte.
- Die Wahrnehmung eines Kirchenraumes reizt alle Sinne.
- Reale Räume sind orts- und zeitabhängig.



Der virtuelle Kirchenraum

- Der virtuelle Raum lädt zum spielerischen Umgang ein.
- Der virtuelle Raum bietet für Lernprozesse Ergänzung zum realen Raumerleben.
- Computerspiele bieten die technisch ausgereiftesten, stimmungs- und eindrucksvollsten virtuellen Räume.
- Eine virtuelle Kirche kann in Lehrveranstaltungen zur Diskussion praktisch-theologischer Fragen genutzt werden.
- Virtuelle Kirchenräume ermöglichen im Unterschied zu den realen vielfältige Möglichkeiten der Ausgestaltung.



<http://www.ruhr-uni-bochum.de/evrelpaed>