



## Religion in Second Life...

Eine Einführung

Erstellt von [www.netzinkulturation.de](http://www.netzinkulturation.de)

im Mai 2008



## Für die Kirche im Zweiten Leben: Ein Plädoyer

**Second Life ist eine der bekanntesten 3D-Welten im Internet – Nutzer aus aller Welt interagieren in diesem „virtuellen“ Raum. Obwohl es noch keine offizielle Aktivität der Kirche gibt, blüht das religiöse Leben in Second Life: Es werden Bibelgespräche geführt, die Komplet wird gebetet, interreligiöse Foren werden abgehalten, Gottesdienste gefeiert, Klöster und Kirchen errichtet.**

An Second Life zeigt sich ein Phänomen sehr deutlich: Wo Menschen sich treffen, entsteht ein Bedürfnis nach Religiosität. Bereits die Gründung der ersten Internetkirche im Web, Sankt Bonifatius in Funcity, ist auf die Initiative der Nutzer zurückzuführen. Das Aufkommen der religiösen Aktivitäten in Second Life ist ein weiterer Beleg für die Absage an eine Theorie der Säkularisierung, nach der das Religiöse aus der Gesellschaft verschwindet.

### Religion in Second Life orientiert sich am realen Leben:

In Second Life begegnet das Religiöse – in allen seiner Formen und Schattierungen. Das Institut für Religionswissenschaft der Universität Heidelberg erforscht mit einem eigenen Projekt religiöse Phänomene in Second Life. Dabei stellen die Forscher fest, dass Rituale aus dem realen Leben auch ins Second Life übertragen werden. Es kommt also nicht zur Entstehung von neuen Ritualformen in 3D-Welten wie Second Life. Second Life koppelt sich also nicht von der „realen“ Welt ab. Und auch ein anderer Prozess ist sehr analog zum „First Life“: Die Gruppenbildung. Wo Menschen zusammenkommen, bilden Sie Gemeinschaften. In Second Life bilden sich Gruppen von Christen, die untereinander ein dichtes Informationsnetzwerk flechten. Sie bauen Kirchen, Klöster und Gemeinschaftsräume in Second Life und begehen liturgische Bezüge und tauschen sich aus. Nicht nur der Kölner Dom ist in Second Life präsent, sondern auch der Jerusalemer Tempel oder das Benedikt Kloster und an weiteren Projekten dürfte fleißig gearbeitet werden. Kleine Religionsgemeinschaften und große Religionen – sie alle sind vertreten.

### Eine neue Qualität der Begegnung: Erfahrbarkeit

Was Second Life so interessant macht, ist die neue Qualität der interreligiösen Begegnungen. Beispielsweise hat die Plattform [www.islam-online.net](http://www.islam-online.net) eine virtuelle Kopie von Mekka erstellt. Auch Nicht-Muslime können Sie besuchen. Doch damit noch nicht genug: Es ist möglich mit seinem Avatar (der Spielfigur in Second Life) eine virtuelle Wallfahrt nach Mekka zu machen, die Hajj (حج). Dabei werden dem Besucher an jeder Station der Wallfahrt Hintergrundinformationen gegeben. Das ist nichts prinzipiell Neues gegenüber einer Seite aus dem klassischen Web 1.0. Was Second Life ermöglicht, ist, diese Informationen auch spielerisch umzusetzen und so für den Nutzer erfahrbar zu machen. Wenn es zum Beispiel zu Beginn der Hajj geboten ist, die traditionellen Waschung

vorzunehmen, dann kann der Nutzer diese mit seinem Avatar durchführen. Wenn es geboten ist, das traditionelle Pilgergewand anzulegen, dann legt der Nutzer seinem Avatar das neue Gewand an. Dabei spielt der Umstand eine entscheidende Rolle dass die meisten Nutzer sich mit Ihrem Avatar identifizieren. Sie sagen nicht: „Mein Avatar war in Mekka, hat die Waschung vorgenommen und die Wallfahrt gemacht“, sondern: „Ich war in Mekka ...“. Diese Identifizierung, die über die visuellen, akustischen und motorischen Inputs von Second Life möglich wird, generiert ein sehr realistisches Umfeld, macht Inhalte erfahrbar. Das ist die neue Qualität von Second Life: Inhalte, die vorher maximal multimedial aufbereitet werden konnten, können nun erfahrbar werden. Die Krönung der Möglichkeiten ist dann das Gespräch und der Austausch mit den anderen Besuchern in Second Life. Dieser Austausch kann über Chat aber auch über Voice Chat, also per Stimme, stattfinden. Wenn nun die anderen Religionen nur einen Teleport (ähnlich einem Mausclick) von der eigenen Kirche entfernt sind, dann wird der interkonfessionelle und interreligiöse Austausch in Second Life leicht ermöglicht. Aber auch die Darstellung der eigenen Religion bzw. Konfession wird durch Second Life bereichert, indem sie erfahrbar gemacht werden kann.

### **Ein Wort zu den Schattenseiten:**

Phänomene wie etwa Vereinsamung oder Flucht in digitale Welten, der ganze Themenbereich Internetsucht darf sicherlich bei der Diskussion nicht aus dem Blick verloren werden – Wo Licht ist, da ist auch Schatten. Dieser Schatten darf aber nicht den klaren Blick auf die Chancen trüben. Selbst wenn einige Internetnutzer sich in den 3D-Welten zu verlieren drohen – ist es dann nicht gerade die Pflicht der Kirche hier präsent zu sein und Kontakt zu den Menschen zu suchen? Ist es dann nicht eine Chance, dass es solche virtuelle Welten gibt, in der man die Menschen ansprechen kann, die sich in Ihrer Einsamkeit hierhinein verirren oder flüchten? Eine theologische Parallele zur Karsamstagstheologie bei Hans Urs von Balthasar ist hier spürbar.

Doch solche Problemfälle in 3D-Welten dürften eher die Ausnahme sein: Niemand käme schließlich auf die Idee, das Autofahren prinzipiell in Frage zu stellen, auch wenn weltweit jährlich 1,2 Millionen Menschen an den Folgen des Straßenverkehrs sterben. Und der Prozentsatz an durch das Internet geschädigten Personen dürfte prozentual unter dem der durch den Straßenverkehr beeinflussten Menschen liegen. Ein weiteres Skandalon: Der Begriff „virtuell“ wird in solchen Diskussionen zu oft als Abwertung gegenüber einer vermeintlichen Realität gesehen. Diese Unterscheidung zwischen virtuell und real ist in Bezug auf die Diskussion von Chancen und Gefahren der 3D-Welten kritisch zu sehen: Um es mit den Worten eines aktiven Internetpfarrers zu sagen: „Bin ich virtuell, wenn ich auf die Tastatur tippe und real, wenn ich den Kaffee daneben trinke?“ oder mit den Worten eines Nutzer von Second Life: „Wir sprechen nicht von real und virtuell, sondern von first und second life um zu verdeutlichen, dass es zwei Aspekte eines Lebens sind.“

Ein anderer Einwand gegen Second Life ist treffender: Second Life und andere 3D-Welten sind noch ein Randphänomen. Auf diese Problematik angesprochen, zeichnet der Entwickler von Second Life, Philip Rosedale, gerne eine Parallele zum Aufkommen des Web (WWW) Anfang der 90er Jahre: So wie damals - als Google aufkam und kaum jemand es genutzt hat, weil wenige das Potential erkannten - so ist es - laut Rosedale - zur Zeit mit den 3D-Welten im Internet: Der Mainstream hat noch nicht das Potential erkannt, was in diesen 3D-Welten steckt. Anwendungen wie etwa die virtuelle Hajj, das WWF Regenwaldprojekt oder der Nachbau von Guantanamo Bay geben diesen Worten Plausibilität. Nach einer aktuellen Studie von Fittkau & Maaß nutzt nur etwa jeder 100. deutsche Internetnutzer Second Life. Nach einer Studie von Gartner hingegen werden im Jahr 2012

80% der Internetnutzer ein Second Life haben, wobei es nicht notwendig in Second Life sein muss, sondern auch eine andere 3D Welt sein kann. Wahrscheinlich wird die Wahrheit irgendwo dazwischen liegen. Was allerdings sehr für den Bedeutungszuwachs der 3D-Welten spricht ist die technische Entwicklung. Zur Zeit sind Second Life u.a. Programme noch sehr fehleranfällig und stellen die aktuelle Hardware auf eine hohe Belastungsprobe. Es bedarf noch des Herunterladens einer Client-Software, woran viele Nutzer schon scheitern. Doch die technische Ausstattung der Haushalte wird besser, die Software wird weiterentwickelt und vielleicht bald schon komplett über den Browser bedienbar sein. Insgesamt sind dies alles Indikatoren dafür, dass mehr Internetnutzer 3D-Welten betreten können und werden.

Ein nicht zu unterschätzendes Problem liegt in dem nötigen Personal- und Zeitaufwand um in Second Life aktiv zu sein. Computerbasierte Kommunikation ist zeitintensiv. Dies bestätigt auch der ev. Pfarrer Heino Masemann, der in Second Life als Seelsorger aktiv ist. Und hierbei ist dann eine dritte Parallele zum first life gefunden: Ehrenamtliche Laien sind unentbehrlich um der Kirche ein Gesicht im Second Life zu geben.

**Fazit: Große Chancen, gerade im interreligiösen und -konfessionellen Dialog:**

Als Orientierungsgeber wird eine offizielle Repräsentanz der Kirche in Second Life dringend benötigt. Die Chancen sind - gerade für den interreligiösen Dialog - zu groß, um sie ungenutzt verstreichen zu lassen. Ein virtueller Jakobsweg in Second Life – oder ein Kreuzweg wären für viele Internetnutzer neue Zugangsmöglichkeiten zu den Schatzkammern des Glaubens und Anlass für Auseinandersetzung mit dem eigenen Glauben. Doch wer nicht präsent ist, kann auch kein Profil zeigen.

Da das Web vor kurzem 15 jährigen Geburtstag feierte, scheint ein Vergleich angebracht: Vergleicht man Second Life (als Repräsentant des Phänomens 3D-Internet) mit der Entwicklung des Web, dann ist es noch sehr jung. Gerade mal 5 Jahre ist Second Life alt. Wenn man zurückschaut, welchen Entwicklungsstand das Web im Alter von 5 Jahren, also im Jahre 1998, hatte, darf man gespannt sein, was sich noch alles an Entwicklungen in Second Life ergeben wird. Die ersten spannenden und vielversprechenden Anwendungsmöglichkeiten von Second Life werden gerade erst entwickelt. Für eine Kirche, die missionarisch ist und die darauf aus ist, die frohe Botschaft zu verkünden, bieten sich hier große Chancen.

## Eine religiöse Topographie Second Life's:

SL-URLS zu interessanten religiösen Stätten: (<http://slurl.com>)

SL-URLS sind Adressen, die, wenn sie darauf klicken, eine Karte von SL aufrufen und Ihnen die gewünschte Position des Ortes auf einer SL-Karte anzeigen. Wenn Sie auf Ihrem Rechner SL installiert haben und das Programm gerade läuft, können Sie sich direkt zu der entsprechenden Stelle teleportieren.

Das Gelände mit der Komplet (So. 22h und Mi. 22h): <http://slurl.com/secondlife/Arae/155/83/26>

Der Bereich Catholica mit einigen Kapellen: <http://slurl.com/secondlife/Ghloogums/139/207/23>

Eine anglikanische Gemeinde: <http://slurl.com/secondlife/Epiphany/101/147/50>

Campivallensis: Eine der ersten (privaten) katholischen Orte: <http://slurl.com/secondlife/Chokki/79/29/55>

Ein Klosternachbau: <http://slurl.com/secondlife/Lill%20Burn%20Valley/163/16/75>

Das Benedikt Kloster: <http://slurl.com/secondlife/Wildcat/56/147/48>

St. Cathrins Church: <http://slurl.com/secondlife/Numbat/110/48/75>

St George Christian Orthodox Church: <http://slurl.com/secondlife/Larsson/110/70/104>

Die Wallfahrt nach Mekka – Islam online: <http://slurl.com/secondlife/IslamOnline%20dot%20Net/47/54/22>

Die Mezquita von Cordoba: <http://slurl.com/secondlife/Al%20Andalus%20Generalife/46/139/61>

Der Tempel Beit Israel: <http://slurl.com/secondlife/Nessus/23/142/103>

Die First Unitarian Universalist Church of SL: <http://slurl.com/secondlife/Lovelace/58/100/26>

Eine der vielen Freikirchen: <http://slurl.com/secondlife/Xenia/152/120/37>

Emerging Church: Lifechurchtv: <http://slurl.com/secondlife/Experience%20Island/120/134/27>

Die ALM Cyberchurch als größte christliche Gruppe: <http://slurl.com/secondlife/Truth/125/136/25>

Sinners saved by JC Church: <http://slurl.com/secondlife/Santorini%20Island/62/18/22>

## Interessante Links zu Artikeln und Videos:

### Videos:

Der inWoIrd Report über Religion in Second Life: <http://blip.tv/file/349501>

ORF Report über Religion in Second Life: [http://religion.orf.at/projekt03/tvradio/orientierung/or\\_070304.htm#4](http://religion.orf.at/projekt03/tvradio/orientierung/or_070304.htm#4)

Ein Interview des elektrischen Reporters mit dem Blogger Markus Breuer zu Second Life: <http://www.elektrischer-reporter.de/index.php/site/film/7/>

Der Videoschnitt der inWoIrd Diskussion Faces of Faith über Religion und Spiritualität in Second Life.  
<http://slcn.tv/faces-faith>

MSNBC: Virtuelle Religionen sind am Boomen: <http://www.msnbc.msn.com/id/18789168/>

Eines von vielen You-Tubes Videos zum Thema Religion in Virtuellen Welten:  
<http://www.youtube.com/watch?v=B0oYZtovBnk>

Werbevideos der Unitarier für Ihre Second Life Kirche auf You Tube: <http://www.youtube.com/watch?v=Rx5ZuR4WxpA>

### Artikel:

Süddeutsche: Die armen Seelen von Second Life. Jesuiten missionieren in SL:  
<http://www.sueddeutsche.de/computer/artikel/476/126282/>

USA Today: Interessanter Artikel mit vielen Interviewsequenzen: [http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-04-01-second-life-religion\\_N.htm](http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-04-01-second-life-religion_N.htm)

SWR: Wie SL funktioniert: <http://www.swr.de/kultur/wissen/second-life/-/id=253126/nid=253126/did=2057456/mpdid=2058594/11u18c0/index.html>

Jugendkirche füllt 'Marktlücke' - auch bei 2nd Life? <http://www.jugendkirchen.org/content/view/511/2/>

Focus: Der Erfinder von SL im Interview [http://www.focus.de/digital/games/second\\_life/tid-6740/second-life\\_aid\\_65229.html](http://www.focus.de/digital/games/second_life/tid-6740/second-life_aid_65229.html)

### Communitys zu Second Life:

SL Inside: [http://slinside.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=428](http://slinside.com/index.php?option=com_content&task=view&id=428)

SL Inworld: <http://www.slinworld.de/news/rund-um-sl/artikel-archiv/kirchen-auf-der-suche-nach-neuen-anhaengern-in-second-life.html>

SL-info: <http://www.second-life-info.de/sl/virtuelle-seelsorge-in-second-life/>

### Studien:

Gartner Studie zu SL: <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=503861>

Fittkau & Maaß: [http://www.marketing-boerse.de/News/details\\_print/6623/?printview](http://www.marketing-boerse.de/News/details_print/6623/?printview)

Die Website des Heidelberger Forscherteams: [www.sl-research.de](http://www.sl-research.de)

*Bei Fragen stehe ich Ihnen jederzeit gerne zur Verfügung:*  
Jürgen Pelzer, [www.netzinkulturation.de](http://www.netzinkulturation.de)