

■
■ **EVANGELISCHE KIRCHE**
Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz
■

HANDBUCH MULTIMEDIALE KIRCHE



www.multimediale-kirche.de

Hilfswerk-Siedlung GmbH
Evangelisches
Wohnungsunternehmen
in Berlin





INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	04
DIE PROJEKT BETEILIGTEN	07
1 PROJEKTIMPULS	09
2 INHALTLICHE UND TECHNISCHE VORÜBERLEGUNGEN	
2.1 Medien im Kirchenraum – eine Reflexion aus praktisch-theologischer Perspektive	11
2.2 Medien im Kirchenraum – eine Reflexion aus architektonischer Perspektive	13
2.3 Medien im Kirchenraum – eine Reflexion aus technischer Perspektive	17
2.4 Medien im Kirchenraum – eine Reflexion aus ethischer Perspektive	20
3 IDEENSAMMLUNG	
3.1 Inhaltliche Überlegungen	27
3.2 Möglichkeiten der technischen Umsetzung	35
4 ERSTE ERPROBUNG AM EVANGELISCHEN KIRCHENTAG 2017 IN BERLIN	
4.1 Inhaltliche Ergebnisse	43
4.2 Technische Ergebnisse	44
5 LEITFADEN FÜR GEMEINDEN	
5.1 Inhaltliche Überlegungen	49
5.2 Technische Überlegungen	50
6 AKTUELLER STAND DER PROJEKTKIRCHEN	53
7 SCHLUSSREFLEXION	55
8 AUSBLICK	57

VORWORT



Dr. Markus Dröge
Bischof der Evangelischen Kirche
Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz

Kommunikation – Begegnung – Beteiligung: Dies sind die zentralen Erkenntnisse unseres landeskirchlichen Reformprozesses, den wir seit 2007 in der Evangelischen Kirche Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz (EKBO) verfolgen. Unter der Fragestellung „Welche Kirche morgen, was ist uns wichtig an unserer Kirche, was muss sich verändern?“ haben wir umfassende Konsultationen durchgeführt, die 2014 abgeschlossen wurden. Wir haben das Ergebnis in zehn Thesen zusammengefasst, die den Titel tragen: „begabt leben – mutig verändern“, um mit Kompetenz und Mut auf die Gaben und Ressourcen unserer Kirche zu schauen.

Die große Zahl an Kirchengebäuden in unserer Landeskirche ist ein wahrer Reichtum, aber angesichts veränderter Nutzungsanforderungen und hoher Kosten für Instandhaltung und Betrieb auch eine Herausforderung. Kirchengebäude werden von einer Entwicklung getroffen, mit denen sich Kirche insgesamt auseinandersetzen hat: von der demografischen Entwicklung, die eine Überalterung der Gesellschaft und eine „Entdichtung“ ganzer Gebiete zur Folge hat und eine abnehmende Zahl an Kirchenmitgliedern mit allen Folgewirkungen (weniger Pfarrstellen, Fusionen von Kirchengemeinden). Dies führt dazu, dass – zwar auch in Ballungsräumen, ganz besonders aber in ländlichen Regionen – manch ein Kirchengebäude wenig genutzt

werden kann, leer steht oder gegenwärtig gar keiner Nutzung unterliegt, weder einer kirchlichen noch einer anderen.

Hier ist viel Kreativität gefragt, andere, neue Nutzungen zu finden, die dem ursprünglichen Nutzungszweck dienen: der Kommunikation. Denn in der Tat, Kirchenräume sind dazu da, vielfältige Kommunikation (im ursprünglichen Wortsinn Beteiligung) zu ermöglichen – der Menschen untereinander und zwischen Gott und Mensch. Ja, Kirchenräume sind selbst Kommunikation: Sie sind gebaute Dokumente ihrer Zeit und ihrer Nutzung, kulturelles und religiöses Gedächtnis, Sinnspeicher. Als Symbolträger bieten sie so ein Bedeutungsgeflecht an, das sich dem*der Nutzer*in in der Interaktion mit dem Raum erschließen kann. Dieses Sinnpotenzial speist sich daraus, dass Kirchenräume schon immer Orte der Kommunikation waren: Orte des Gottesdienstes, soziale, gesellschaftliche und politische Treffpunkte, Kristallisationspunkte weltlichen wie religiösen Lebens. Das macht Kirchenräume zu ganz besonderen Räumen. Sie haben mannigfaltig teil an der Erfüllung der ureigensten Aufgabe von Kirche, der Kommunikation des Evangeliums.

Also: Kreativität ist gefragt, um die Kommunikationspotenziale unserer Kirchen neu zu entdecken, um sinnvolle, zeitgemäße Nutzungen zu finden, die ihrer ursprünglichen Bestimmung nicht widersprechen, sondern diese neu und anders zur Geltung bringt. Wie ist das zu schaffen? Wie schaffen wir für Kirchenräume zusätzliche Möglichkeiten der Kommunikation – Begegnung – Beteiligung? Wie machen wir Kirchengebäude als öffentliches Bekenntnis und als einen sichtbaren Teil unserer kulturellen, religiösen und gesellschaftlichen Identität wieder fruchtbar? Wie nutzen wir das Potenzial, das Kirchenräume bieten?

Es gibt Antworten auf diese Fragen, kreative Lösungen. Die beiden multimedialen Vorreiterinnen in unserer EKBO, die Dorfkirche Papitz in der Lausitz und die Kirche St. Peter und Paul auf Nikolskoe in Berlin-Wannsee, zeigen Ihnen auf den folgenden Seiten Ideen und Mög-

lichkeiten, wie Kirchengebäude sich an die aktuellen und zukünftigen Herausforderungen des gesellschaftlichen Lebens anpassen können.

Unser besonderer Dank gilt der Hilfswerk-Siedlung GmbH, der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg und der Hochschule Mainz, ohne deren Kompetenz und Unterstützung dieses Projekt nicht hätte realisiert werden können. Ausdrücklich ermuntern möchten wir Sie, die Ideen und Anregungen aus der Dorfkirche Papitz und der Kirche St. Peter und Paul auf Nikolskoe in Ihre Heimatgemeinden mitzunehmen und selbst auszuprobieren. Wir wünschen Ihnen eine spannende Lektüre und einen erlebnisreichen Besuch beider Kirchen. Und wir hoffen, dass Ihre Erfahrungen lebhaft Diskussionen auslösen und zu neuen Wegen ermutigen.



Markus Dröge



DIE PROJEKT BETEILIGTEN

Die Hilfswerk-Siedlung GmbH (HWS) ist seit über sechzig Jahren das Immobilienunternehmen der Evangelischen Kirche Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz mit Sitz in Berlin. Die Geschäftsführung liegt derzeit bei Jörn von der Lieth. Insgesamt verwaltet die HWS rund 10.000 Einheiten – von Wohnungen, Gewerben, Garagen über Erbbaurechte bis hin zu einem Forst. Die Verbindung von Sozialverträglichkeit und wirtschaftlichem Handeln ganz im Sinne der unterschiedlichen Auftraggeber ist das Ziel der HWS. Ihre besondere und wichtige Arbeit wurde bereits mehrfach ausgezeichnet, beispielsweise 2011 mit dem Zukunftspreis der Immobilienwirtschaft und 2016 im Rahmen des „ZukunftsAward“ mit besonderer Anerkennung des Verbands Berlin-Brandenburgischer Wohnungsunternehmen e.V.



Hilfswerk-Siedlung GmbH
Evangelisches
Wohnungsunternehmen
in Berlin

Die Hochschule Mainz ist eine von drei öffentlichen Hochschulen der Landeshauptstadt von Rheinland-Pfalz. Die derzeit 5.488 Studierenden werden von 148 Professor*innen und 234 Lehrbeauftragten in den Fachbereichen Technik, Gestaltung und Wirtschaft ausgebildet. Der Fachbereich Technik besteht aus den Fachrichtungen Architektur, Bauingenieurwesen sowie Geoinformatik und Vermessung. Das Alleinstellungsmerkmal des Fachbereichs Technik sind die Studiengänge Bau- und Immobilienmanagement/Facilities Management – der Studiengangleiter, Prof. Dr.-Ing. Ulrich Bogenstätter, wurde zur Begleitung des Projekts ausgewählt.



TECHNIK
HOCHSCHULE MAINZ
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES

Die Evangelische Kirche Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz (EKBO) ist eine der 20 Landeskirchen der Evangelischen Kirche in Deutschland mit Sitz in Berlin. Der Zuständigkeitsbereich umfasst 5,9 Millionen Menschen, von denen aber nur 1,06 Millionen Mitglieder der Evangelischen Kirche sind. Insgesamt gehören 1.276 Kirchengemeinden zur EKBO. Der leitende Geistliche ist Bischof Markus Dröge. Der Reformprozess unter dem Motto „begabt leben – mutig verändern“ unterstützt und berät landeskirchenweit Projekte, die sich mit der Veränderung kirchlicher Realität beschäftigen, darunter auch das Projekt „Multimediale Kirche“.



EVANGELISCHE KIRCHE
Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz

Mit rund 40.000 Studierenden und fünf Fakultäten gehört die Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (FAU) zu den zehn größten Hochschulen Deutschlands. Die Abteilung Christliche Publizistik am Fachbereich Theologie der Philosophischen Fakultät der FAU hat ihr Alleinstellungsmerkmal in der Beschäftigung mit dem Verhältnis von Medien und Religion. Auch Studierende des von der Abteilung angebotenen Masterstudiengangs Medien – Ethik – Religion wirkten im Zuge eines Seminars am Projekt mit. Begleitet wurde das Projekt von Prof. Johanna Haberer und PD Dr. Thomas Zeilinger.



FRIEDRICH-ALEXANDER
UNIVERSITÄT
ERLANGEN-NÜRNBERG
PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT
UND FACHBEREICH THEOLOGIE



01

1 PROJEKTIMPULS

Die Idee zum Projekt „Multimediale Kirche“ entstand aus persönlichen Erlebnissen in verschiedensten Lebensbereichen, die mich dazu gebracht haben, mich mit dem Zugang zu und dem Angebot von Kirchen in der heutigen Zeit auseinanderzusetzen und über neue Wege nachzudenken.

Im vergangenen Jahr waren meine Frau und ich während des Urlaubs auf Fahrradtour in Brandenburg unterwegs. Auf dem Weg sind wir durch viele kleinere Dörfer gefahren und dabei an einigen schönen Dorfkirchen vorbeigekommen. Die Freude darüber, auf diese Kirchen gestoßen zu sein, wurde jedoch immer wieder getrübt. Die Kirchen waren verschlossen, und da keine Ansprechpartner*innen anzutreffen waren, gab es auch keine Möglichkeit, hineinzukommen. So blieb uns eine Besichtigung oder ein kurzes Verweilen dort leider verwehrt.

Im Nachhinein habe ich mir immer wieder die Frage gestellt, wie man es möglich machen kann, den Zugang zu kirchlichen Räumen und ihren Inhalten weniger davon abhängig zu machen, ob jemand vor Ort ist, der*die Interessierten die Tür öffnet und sie durch die Kirche führt. Ein Schlüsselerlebnis hatte ich schließlich bei einem Ausflug in Schleswig-Holstein: Ich wollte ein kleines Museum besuchen, es war kein*e Ansprechpartner*in vor Ort. Doch ich konnte die Museumstür durch Eingabe meiner Daten öffnen. Da wurde mir klar, dass eine mögliche Antwort in der Digitalisierung unseres Alltags liegt: Jeden Tag sehen wir Menschen, die mit dem Smartphone Fahrzeuge von Carsharing-Anbietern öffnen, wir können Apps herunterladen, die uns die Sehenswürdigkeiten fremder Städte näherbringen, und ein Klick am Automaten im Supermarkt genügt, um das Pfandgeld an eine soziale Organisation zu spenden. Diese Entwicklungen können wir auch im Kontext der Kirche nutzen. Zum einen, um die Kirche als Raum zugänglich zu machen, zum anderen aber auch, um protestantische Inhalte zu vermitteln. Sobald der räumliche Zugang geschaffen ist, ergeben sich Möglichkeiten, Besucher*innen bei ihrem Rundgang durch die Kirche multimedial zu begleiten, ihnen Bilder oder Skulpturen zu erklären oder das Gesangbuch digital zur Verfügung zu stellen.

Es ist sicherlich wichtig, zu betonen: Digitalisierung sollten wir als Chance verstehen, ohne uns zu sehr unter Druck zu setzen. Nicht jede kleine Gemeinde kann und sollte jedem Trend folgen und eine Vielzahl von Maßnahmen auf einmal umzusetzen versuchen. Es gilt den Einzelfall zu betrachten, um beurteilen zu können, was umsetzbar ist und einen Mehrwert bringt. Mit der „multimedialen Erschließung“, welche die Kirche als Raum zugänglicher machen soll, kann jedoch eine neue Qualität geschaffen werden, die nicht mit der Übertragung von Gottesdiensten auf den heimischen Bildschirm zu vergleichen ist. Um es mit Pfarrer Dr. Johannes Krug, Superintendent des Evangelischen Kirchenkreises Teltow-Zehlendorf, zu sagen: „Mit Gott kannst du überall sprechen, in der Kirche ist es ein Ortsgespräch.“



Jörn von der Lieth
Geschäftsführer der Hilfswerk-Siedlung GmbH
Evangelisches Wohnungsunternehmen in Berlin



02

2 INHALTLICHE UND TECHNISCHE VORÜBERLEGUNGEN



Prof. Johanna Haberer erlangte bundesweite Bekanntheit in ihren verschiedenen Funktionen unter anderem als Sprecherin *des Wort zum Sonntag*, als Chefredakteurin *des Sonntagsblatts*, als Rundfunkbeauftragte des Rates der Evangelischen Kirche in Bayern. Seit 2001 ist die Theologin und Journalistin Professorin für Christliche Publizistik am Fachbereich Theologie der FAU. Ihre Forschungsschwerpunkte sind: Kirche und Medien, das Netz als sozialer Raum, informationelle Selbstbestimmung und Privatsphäre sowie Sozialisation und Identität im Netz.

2.1 MEDIEN IM KIRCHENRAUM – EINE REFLEXION AUS PRAKTISCH-THEOLOGISCHER PERSPEKTIVE Von Johanna Haberer

„Für Katholik*innen sind Kirchen heilige Räume, für Protestant*innen nicht“, auf diese kurze Formel könnte man wohl den konfessionellen Unterschied in der Wahrnehmung kirchlicher Räume bringen. Aber so einfach geht es nicht. Auch evangelische Kirchenräume haben ihre geistliche Würde. Sie inszenieren im Altarraum die Vierheit der Säulen, auf denen die evangelische Kirche steht: das Taufbecken als Symbol der Zugehörigkeit zur Gemeinde Jesu Christi, den Altar als Tisch, an dem sich die Gemeinde zur Eucharistie versammelt und auf dem die Heilige Schrift aufgeschlagen liegt, und die Kanzel als Ort, wo diese Heilige

Schrift in der Predigt ausgelegt und aktualisiert wird. Diese Vierheit ist angeordnet um das Zeichen des Kreuzes.

Meist zentral gelegen und ausgestattet mit Kirchtürmen und Glocken, signalisieren evangelische Kirchen nach außen die Selbstverständlichkeit des Christentums in den europäischen Gesellschaften und fungieren nach innen als Versammlungsort der Kirchengemeinde unter dem Wort Gottes. Ein Kirchenraum will Gemeinde bilden – im doppelten Sinn des Wortes: Der sakrale Raum will Gemeinschaft herstellen und Gemeinde bauen sowie die einzelnen Menschen in ihrem Glauben bilden.

Martin Luther, der die Grenze zwischen Sakralität und Profanität auflöste und den Alltag zum „heiligen Ort“ erklärte, wollte die magischen Räume entzaubern zugunsten eines Versammlungsortes für mündige und bildungshungrige Christenmenschen. Dennoch schreiben Menschen bis heute Kirchenräumen eine gewisse Würde zu und einen geheimnisvollen Zauber. Das sind Räume, in denen ein Mensch angenommen ist, nur weil er Mensch ist. Hierhin darf man sich flüchten, wenn man Hilfe braucht, hier kann man eine Kerze anzünden, wenn man um einen anderen Menschen bangt, hier darf man verweilen, wenn man verzweifelt ist.

Hier versammelt man sich, um zu singen und zu beten, zu hören und das Leben, das eigene und das der anderen, in Gottes Perspektive zu betrachten. Hierhin bringt man sein neugeborenes Kind, damit es gesegnet werde. Hierhin bringt man den geliebten Menschen, um zu bezeugen, dass man zusammenhalten will in guten wie in bösen Tagen. Hier begeht man den letzten Abschied, von der Mutter, dem Vater, in besonders tragischen Fällen vom Kind.

Die Wände einer alten Kirche könnten von Augenblicken des größten Glücks erzählen und denen des abgründigsten Schmerzes. Hier ist der Mensch vor Gott – ganz bar und bloß und ohne Ansehen der Person.

In Gotteshäusern herrscht also eine gewisse „Gottesdichte“. Es war deshalb auch theologisch kein trivialer Auftrag, darüber nachzudenken, wie man Kirchenräume durch digitale Technik neu erschließen könnte. Denn Kirchenräume sind auf vielfältige Weise Räume der Kommunikation.

Sie erzählen die Geschichte von vergangenen Generationen, die dort, wo die Kirche vom „Kirchhof“ umgeben ist, auch mit ihren Gräbern präsent sind. Sie gemahnen an Zeiten des Krieges und der Errettung. Sie kommunizieren mit Bildern und Ornamenten. Sie erzählen in ihrer Bau- und Ausstattungsgeschichte die Geschichte der Auslegung der Schrift. Auch der*die einzelne Besucher*in auf der Suche nach einem stillen Ort kann dort unerkannt und anonym kommunizieren, indem er ein Gebet hinterlässt, einen sehnlichen Wunsch, oder indem sie eine Kerze anzündet.

Auf den ersten Blick überzeugt die Verlockung, nun mit digitaler Technik diese Räume zu erschließen. Gut protestantisch kann man sie sozusagen in den Alltag hinaus erweitern, indem man die Gebetswände digitalisiert und mit der Website der Gemeinde verlinkt, indem man Hochzeitsfotos zur allgemeinen digitalen Erinnerung macht, indem man ein Hologramm zum Kirchenführer werden lässt oder Audioguides erstellt, die dem*der Besucher*in geistlich, theologisch, historisch und kunsthistorisch die Sprache der Räume entfalten. Oder indem man ganz einfach auf einer digitalen Kirchenbank die Gemeindelieder in der benötigten Lesegröße aufschlagen kann.

All die digitalen Möglichkeiten sind ideal für die touristische Entdeckung von Kirchenräumen, die als stumme Zeugen der Vergangenheit verschlossen in Städten und Dörfern stehen. Man könnte sich als Tourist*in auf dem Weg übers Land Einlass verschaffen durch digitale Codes, man könnte sich durch die Kirchen führen lassen, die Orgel anwerfen und sich die Geschichte

des Ortes und der Christenheit darin erzählen lassen. Man braucht keinen Küster und keine Kirchenführerin, man kann sich als Durchreisender völlig autark mittels digitaler Technik auf eine neue Inszenierung der Räume einlassen. Auch für die Gemeinden, die ihre Kirchen lieben und sie gern einer größeren Öffentlichkeit aufschließen würden, bietet die digitale Technik die Möglichkeit, den Kirchenraum als ein Element des Gemeindeaufbaus zu entdecken und die Geschichte der Kirche als identitätsstiftendes Element der Gemeinde zu erschließen.

Allerdings wird man fragen müssen, ob all diese offensichtlichen Chancen zu einer vielfältigen, öffnenden und bildenden Raumerschließung auch Verluste zeitigen: Denn wer mit seinem Handy per Code eine Kirche öffnet, wird digitale Spuren hinterlassen, die – auch wenn man sie absolut vertraulich behandelt – entschlüsselt werden müssen, wenn beispielsweise ein Diebstahl in der Kirche zu vermelden ist.

Das bare und bloße Menschsein vor Gott wird mit der digitalen Durchdringung dieser Räume seinen Charakter der Anonymität und des unerkannten Asyls verlieren – auch wenn man alle Auflagen des Datenschutzes aufs Sorgfältigste umsetzt. Doch auch jetzt schon wird für einen Besucher, der ein Handy mit sich trägt, der Satz nicht mehr stimmen: Ich war allein in einer Kirche.

Vor der Vermessung durch Daten wird man wohl als Kirche den*die Kirchenbesucher*in nicht schützen können, zumal dann nicht, wenn man die Kirchenräume in allerbesten Absicht digital neu erschließt. Vielleicht wäre es ein neues und anderes Projekt, zu überlegen, wie die Evangelische Kirche auch ein Ort des Datenasyls werden kann. Aber das ist eine andere Geschichte, die wird ein andermal erzählt.



Prof. Dr.-Ing. Ulrich Bogenstätter ist Architekt und Studiengangleiter Bau- und Immobilienmanagement/Facilities Management und Technisches Immobilienmanagement an der Hochschule Mainz. Neben vielen weiteren Funktionen ist er Initiator des branchenübergreifenden Mainzer Immobilienmattages. Sein Forschungsschwerpunkt liegt auf Fragen der Unternehmensführung bei kirchlichen Immobilien, wozu er diverse Publikationen veröffentlicht hat. In sein Forschungsgebiet bringt er Kenntnisse aus zehn Jahren Berufserfahrung im führenden IT-Beratungs- und Systemhaus der europäischen Immobilienbranche ein.

2.2 MEDIEN IM KIRCHENRAUM – EINE REFLEXION AUS ARCHITEKTONISCHER PERSPEKTIVE

Von *Ulrich Bogenstätter*

Für Architekt*innen sind Kirchenräume eine besondere bauliche, zweckbestimmte Herausforderung. Der Gedanke an multimediale Kirchenräume stößt zunächst auf Verwunderung, ist dabei grundsätzlich neu und erfordert eine neue Sicht auf tradierte Vorstellungen von Kirchenräumen.

Bischof Markus Dröge formulierte die Aufgabe eingangs unter anderem so: „Wie schaffen wir für Kirchenräume zusätzliche Möglichkeiten der Kommunikation – Begegnung – Beteiligung?“ Neben den planerischen und baulichen Aspekten stehen hier die Menschen mit

ihren individuellen Kompetenzen und Bedürfnissen und die Schaffung von Gelegenheiten zur Begegnung im Fokus. Aus Sicht der Medien hat der architektonische Kirchenraum die baulichen Voraussetzungen zu schaffen, um möglichst vielen Menschen möglichst viele zusätzliche, kirchennahe Nutzungen neben dem Gottesdienst zu erlauben. Offenheit bedeutet auch Zugänglichkeit unabhängig von Zeit und Raum. Die zeitliche Zugänglichkeit darf sich dann nicht an engen Öffnungszeiten und der Verfügbarkeit von Ehrenamtlichen oder Mitarbeiter*innen orientieren. Beteiligung bedeutet aber auch, dass Menschen ohne ausreichende Mobilität virtuell teilhaben und interaktiv mitwirken können.

Unter diesen Rahmenbedingungen inszeniert sich der Kirchenraum nicht selbst, sondern ist Handlungsrahmen; Multimedialität ist ein Hilfsmittel und kein Selbstzweck. Die Ausgestaltung von Multimedialität unterliegt dabei den Innovationszyklen für technische Lösungen und dem Zeitgeist. Kirchenräume überstehen Jahrhunderte und sind Zeitzeugen; Router, iPhones, iPads überstehen möglicherweise nur drei Jahre und enden als Elektronikschrott.

DER ARCHITEKTONISCHE KIRCHENRAUM

Die Chance, einen Kirchenraum zu gestalten, zu planen und zu bauen, ergibt sich selten. Der Kirchenraum ist mit seiner Dimension und dem Wunsch nach Inszenierung etwas Besonderes. Das Raumvolumen ist besonders groß, ebenso der künstlerische Anspruch (vgl. Bild 1).

Die Geometrie des Kirchenraums stellt besondere Anforderungen an die Akustik. Die Temperatur der Kirchenräume wechselt gleichsam mit den Jahreszeiten. Kunstwerke, aber auch Orgeln sind besonderen Rahmenbedingungen an Temperatur und Luftfeuchtigkeit ausgesetzt, die mehrfarbigen Fenster erzeugen ein besonderes – mystisches – Lichtspiel, manchmal wirkt der Kirchenraum düster, selten ist er von Licht durchflutet. Eigentlich ideale Voraussetzungen für Kunstschaffende, Kunst und Kunstlicht, da direktes Sonnenlicht



Bild 1: Kirchenraum der Kirche Nikolskoe

als Störfaktor für den Künstler oder die Betrachterin entfällt. Ideal ist die Umgebung für Projektionen und Bildschirme, da weniger mit Lichtreflektionen zu rechnen ist. Gemeindejugendgruppen und Technikfreaks finden hinsichtlich des Lichts daher ideale Voraussetzungen vor. Steckdosen und eine IT-Infrastruktur fehlen allerdings.

Der große Raum bietet ideale Bedingungen, um diverse Nutzungen für unterschiedliche Gruppen unabhängig von Zeit und Raum zu ermöglichen.

Akustische Probleme lassen sich durch Baumaßnahmen lösen. Der Kirchenraum muss den Anforderungen an Leere, Stille oder Konzentration einerseits und Handlungsraum andererseits gerecht werden. Temperaturen (Heizung), Feuchtigkeit und künstliches Licht bedürfen der Steuerung und Regeltechnik (SmartChurch). Meistens fehlt eine ausreichende Versorgung mit elektrischer Energie (Verkabelung) und Kommunikationsmedien (Telefon, Zugang zur Welt des Internets). Die Elektrifizierung insbesondere älterer Kirchenräume stellt ein Problem dar. Gegebenenfalls verhindert die Denkmalpflege größere bauliche Eingriffe oder erhöht den Abstimmungsaufwand erheblich. Multimedialität erfordert Anpassungsfähigkeit.

DER KIRCHENRAUM FÜR MENSCHEN IN ALLEN LEBENSLAGEN

Der Kirchenraum ist auch Warteraum in der Beziehung zu Gott, gemeinsam oder in aller Stille. Er ist ein Ort der Begegnung. In jedem Alter mit ihren je persönlichen Fähigkeiten – ob jung oder alt, blind, gehbehindert, hörgeschädigt oder taub – feiern Besucher*innen den gemeinsamen Gottesdienst. Kirchenräume sind aber nicht für jeden real erreichbar – und nicht immer barrierefrei. Bettlägerige sind (noch) ausgeschlossen. Die Anforderung ist jedoch, offen zu sein für alle Lebenslagen.

Aktivitäten erfolgen in Gemeinschaft oder mit einzelnen Individuen. Der Kirchenraum ist daher hoffentlich offen für alle Menschen. Wechselnde Nutzergruppen nehmen ihn als Handlungsraum real und virtuell in Beschlag, etwa aktive Jugendgruppen im Konfirmandenunterricht.

Zudem müssen die Angebote im Kirchenraum flexibel von allen Besucher*innen nutzbar sein, unabhängig von Alter, Handlung und Zeit. Die Gründe dafür lassen sich auch im gesellschaftlichen Wandel finden, ein Trend, den Zukunftsforscher bestätigen. Dazu gehören beispielsweise die Nomadisierung der Gesellschaft durch Wechsel des Arbeitsplatzes, steigende Mobilität in allen Altersklassen, Vereinzelung und Erlebnisorientierung des Menschen sowie (Mobilitäts-)Einschränkungen der Älteren durch demografischen Wandel.

Es gibt immer mehr Singles, bedingt durch das verspätete Verlassen des Elternhauses (Nesthocker-Phänomen), verlängerte Ausbildungszeiten und zeitlich verschobene Studienabschlüsse, die spätere Familiengründung, gestiegene Mobilitätsanforderungen und



virtuelle soziale Netzwerke. Dies lässt sich an der Entwicklung der Haushalte nach Haushaltsgröße ablesen. Neben der Vereinzelung wächst die Individualisierung und Selbstständigkeit der Menschen und führt zu neuen Erwartungen an individualisierte Angebote und Nutzungsmöglichkeiten.

Der Wandel spiegelt sich auch in Begriffen wider wie Ambient Assisted Living (AAL) oder Inklusion. AAL umfasst Methoden, Konzepte, Systeme, Produkte sowie Dienstleistungen, welche das alltägliche Leben älterer oder benachteiligter Menschen situationsabhängig unaufdringlich unterstützen. Inklusion bedeutet, gemeinsam verschieden zu sein, da jeder Mensch ganz natürlich dazugehört. Ebenso wie die Menschen in ihren Kompetenzen und Fähigkeiten unterschiedlich sind, ist auch die Motivation zum Kirchenbesuch unterschiedlich.

Erlebnisorientierung ist in allen Immobilienbranchen bemerkbar. Neue Einkaufszentren, Hallenbäder und Kinos sind Ausdruck davon. Gesellschaftlich geforderte Leistung ist verbunden mit Leistungslust, die Grenzen zwischen Arbeits- und Privatleben werden fließend. Was für den*die Arbeitnehmer*in von morgen gilt, wird vermutlich auch für den Besuch der Kirche gelten: Erlebnisleistung beim Eintritt in die Kirche. Die Ausleihe des Gesangbuchs im herkömmlichen Stil wird dieser Anforderung nur bedingt gerecht (vgl. Bild 2).



Bild 2: Informationsstand in der Kirche St. Peter und Paul

Die Entscheidung, ob die klassische Pinnwand für den Konfirmandenunterricht ausreicht oder ob ein multimediales Angebot die Attraktivität des Konfirmandenunterrichts steigert, muss letztlich jede Kirchengemeinde für sich treffen. Die Digitalisierung in den Schulen und Hochschulen hat mit Smartboards und Beamer bereits begonnen und wird vorangetrieben (vgl. Bild 3).

Das Kirchengebäude muss die baulichen Voraussetzungen besitzen, die Teilhabe von Menschen in allen Lebenslagen zu ermöglichen. Multimediale Hilfsmittel können akustisch und visuell helfen, Barrieren abzubauen und Erlebnisse zu erzeugen. Auch damit leisten sie einen Beitrag, neue Zielgruppen zu erschließen.



Bild 3: Fische mit den Namen der getauften Kinder in der Kirche in Papitz

MEDIEN IM KIRCHENRAUM FÜR JEDEN ZWECK

Die Anlässe, in eine Kirche zu gehen, sind vielfältig. Kunstsuchende erfreuen sich an den Exponaten oder an der Architektur selbst, notfalls auch während des Gottesdienstes (vgl. Bild 4). Der eine oder die andere hinterlässt seine Spur als Schnitzwerk in der Kirchenbank oder verlässt anonym die Kirche, einzeln oder in Gemeinschaft. Taufe oder Hochzeit wird gefeiert. Die musikalische Darbietung von Popmusik für die Jugend oder ein Orgelkonzert müssen möglich sein. Der*die Tourist*in will nach oder während einer Fahrradtour im Sommer die Kühle des Raumes genießen. Hier hat die Kirche den Charakter einer Eventkirche. Die Herausforderung in der Gestaltung ist die Multifunktionalität und Neutralität der Nutzungen. Fast alles muss, oder sollte zumindest, möglich sein.



Bild 4: Gottesdienst in der ev. Kirche in Brück

Der Evangelische Kirchenkreis Berlin Nord-Ost hat das Projekt „Werkkirche“ durchgeführt und schreibt: „Werkkirche ist ein temporäres Projekt in Kirchräumen, in dem Jugendliche die Möglichkeit erhalten, sich einen Raum unter dem Fokus eines Themas anzueignen. Das Thema spiegelt sich in Materialität, Methode und liturgischen Formen wider. Im spielerischen Umgang mit dem Material und dem Raum, in der Begegnung der Menschen untereinander gewinnt diese Kirche Gestalt. Die Werkkirche regt zur ganzheitlichen Auseinandersetzung an und vereint Arbeitsformen aus Playing Arts sowie der Theater- und Religionspädagogik.“

(Quelle: <http://werkkirche.blogspot.de>) Bezeichnenderweise wird das Projekt analog zur Industrie 4.0 als „Jugendarbeit 2.0“ titulierte. Multifunktionalität benötigt hierzu Variabilität in der Ausstattung, notfalls demonstrierbare Kirchenbänke. Zur Infrastruktur gehören auch der variabel nutzbare Stromanschluss, Ton, Film und Zugriff auf Inhalte und Kommunikationsmedien.

Aus Sicht der Architekturgeschichte ist das Centre Georges-Pompidou in Paris ein Extrembeispiel für multifunktionalen Architekturraum: Erschließung, Konstruktion und Technik sind komplett nach außen gerichtet, es bleibt der bestimmungsfreie, schmucklose – multifunktionale – Raum. Das Gegenstück hierzu ist der monofunktionale und sich selbst inszenierende architektonische Kirchenraum.

Multimedialität darf sich daher nicht auf eine Nutzungsart beschränken und erfindet sich hinsichtlich der Gestaltungsmöglichkeit mit jeder Nutzung neu. Multimedialität muss Vielfalt in der Nutzung ermöglichen und anwendbar sein.

MEDIEN IM KIRCHENRAUM JEDERZEIT VERFÜGBAR

„Arbeite situationsbedingt, wo du willst, wann und wie, solange du willst“ ist ein vielfach zitiertes Credo in der Arbeitswelt. Alternativ ist das Shoppen im Internet 24 Stunden, an sieben Tagen in der Woche und 365 Tagen im Jahr („24/7/365“) gewünscht. Durch diesen Rhythmus wird die Kundin zur Mitarbeiterin eines Unternehmens, trägt seine*ihre Reisedaten selbst in das internetgestützte Formular oder am Bedienungsterminal ein und druckt das Ticket auf dem eigenen Drucker aus. Als Fluggast checkt er sein Gepäck selbst ein. Der Vorteil für Kunde und Unternehmen ist gegeben: Der Kunde kann sein Anliegen rund um die Uhr erledigen und ärgert sich nicht über die schlecht gelaunte Kundenbetreuung.

Bedeutet das für die Kirchengemeinde: „Bete situationsbedingt, wo du willst, wann und wie, solange du willst“? Und bedeutet nicht die Abkehr von starren Büro- und Einkaufszeiten ein Öffnen der Kirchen?

KIRCHENBAU(-INNOVATIONEN)

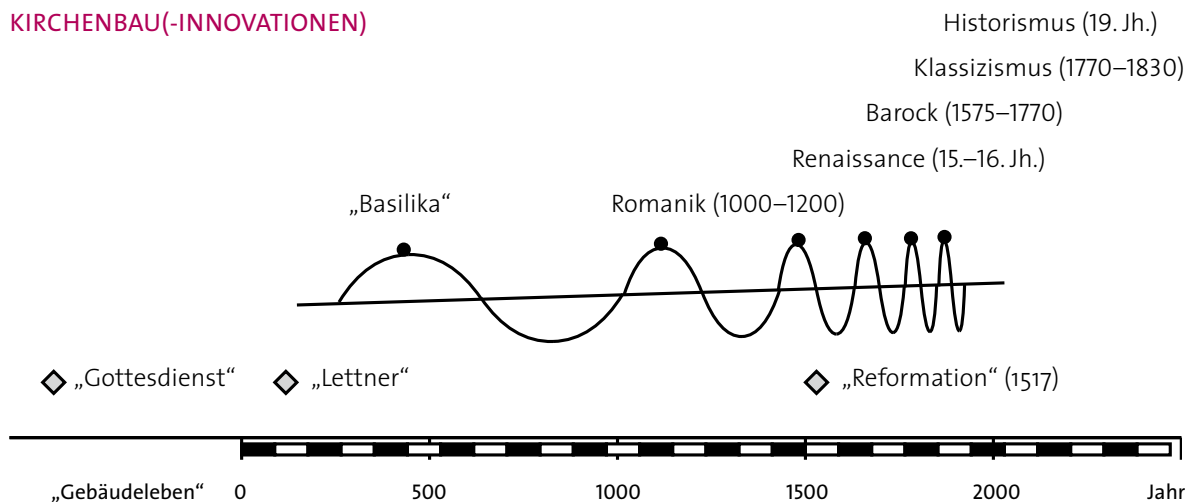


Bild 5: Kirchenbau(-innovationen) [Bogenstätter, Ulrich 2018]

Eröffnet sich durch Multimedialität die Chance, das kirchliche Angebot trotz Personalknappheit auszuweiten, statt es einzugrenzen? Multimedialität kann genutzt werden. Notwendig ist ein Konzept, das Datenschutz und Datensicherheit berücksichtigt und das Angebot nutzbringend ausweitet.

ALTERNDE MEDIEN IM KIRCHENRAUM

Kirchenräume blicken oft auf eine sehr lange Kirchengeschichte und Tradition zurück – ein Zustand, den die Denkmalpflege bewahren will und der besondere Herausforderungen an die Nachrüstung und Umnutzung der Kirchenräume stellt. Kirchenräume sind Nachhaltigkeit per se, gebaut für eine lange (Nutzungs-)Zeit. Baugeschichtlich betrachtet unterliegen Kirchenräume allerdings auch Modeerscheinungen – kurzfristigeren Modezyklen – und sind nicht frei vom Zeitgeist (vgl. Bild 5).

Die Nutzung der Kirchenräume kann sich im Extremfall ändern, es folgen gravierende Ein-, Um- oder Anbauten. Lebendiges Zeugnis solcher Extremfälle sind Kirchen in der Nutzung als Sporthalle, Bibliothek, Wohngebäude, Friseursalon, Restaurant oder Schwimmbad. Das beweist insgesamt die Anpassungsfähigkeit der Kirchenräume.

Lösungen „von der Stange“ hat der*die Architekt*in nicht. Der multimediale Kirchenraum stellt sich auf gesellschaftliche Veränderungen ein und passt die Medien dem technologischen Fortschritt an.

2.3 MEDIEN IM KIRCHENRAUM – EINE REFLEXION AUS TECHNISCHER PERSPEKTIVE

Von Ulrich Bogenstätter

Was sollte eine multimediale Kirche beinhalten? Das folgende Szenario soll verdeutlichen, mit welchen technischen Lösungen sich die Kirche auch für neue Nutzergruppen offen zeigen kann:

Ein verliebtes Pärchen spaziert bei Mondschein entlang der Havel, erreicht zielsicher mithilfe von QR-Codes die Eventkirche Nikolskoe und weiß, es sind nur noch 500 Meter zur Kirche zu laufen. Dort angekommen, ist die Kirche verschlossen. Über das elektronische Zugangssystem kann das Pärchen die Kirchentür mit einem Schlüssel aus dem Schließersafe öffnen. Der PIN für den Schließersafe wurde per SMS zugesandt, die Zugänglichkeit ist gesichert. Wunschgemäß wird mit der SmartChurch-App gedämpfte Beleuchtung eingeschaltet, ein beeindruckendes Farbspiel beginnt, und aus den Lautsprechern ertönt das Wunschlied aus einer Liste. Die Gebühr wird über ein integriertes Bezahlsystem abgebucht. Der Küster als Hologramm führt die Kirchenbesucher mit Anekdoten zur Kirchengeschichte zum Altar, hier schwört der Mann seiner Geliebten die ewige Treue. Der Moment wird Wunschgemäß durch ein Foto mit der Fotobox festgehalten und über soziale Medien an Freunde versandt. Glückwünsche erreichen die beiden postwendend. Der Datenschutz ist gesichert, niemand sonst hat ungewollt Zugriff auf das Foto und personenbezogene Daten. Den Altarraum betreten beide nicht, ein Schild weist daraufhin, dass der Altarraum überwacht wird und Videoübertragungen

live stattfinden, insbesondere wenn der Gottesdienst ins Krankenzimmer übertragen wird.

Eine Zutrittsstatistik wird geführt. Die Kirche freut sich über den regen Zuspruch und weitet das Angebot zukünftig aus. Je nach Szenario muss danach unterschieden werden, welche Voraussetzungen zu erfüllen sind. Stille und innere Einkehr benötigen den Schutz der Privatsphäre, während die Werkkirche oder der Gottesdienst den Kirchenraum als Handlungs- und Begegnungsraum für die Gemeinschaft begreift.

In der nachfolgenden Darstellung werden exemplarisch die unterschiedlichen Zonen eines Kirchenraumes dargestellt, die Unterschiede aus der multimedialen Sicht und Sakralität in Ausstattung und Privatsphäre aufweisen. Wesentliche Zonen sind (vgl. Bild 6):

1. Zugangsmöglichkeiten im Sinne der offenen Kirche (anonymisiert oder personalisiert auch außerhalb der Gottesdienstzeiten)
2. Möglichkeiten zur Information und Interaktion als unerkannte*r (anonyme*r) oder registrierte*r (personalisierte*r) Besucher*in, ggf. zu jeder Zeit (vgl. derzeit Auslage der Gesangbücher)
3. Möglichkeit der Stille und inneren Einkehr oder Erleben des Kirchenraumes als Handlungs- und Begegnungsraum: je nach individuellem oder gemeinschaftlichem Bedarf als geschützter, gemeinschaftlicher oder öffentlicher Bereich
4. der vom*von der Pfarrer*in temporär genutzte Altar für den öffentlichen Gottesdienst mit der Möglichkeit der virtuellen Teilhabe (Videoübertragung des Gottesdiensts im Internet, ins Krankenhaus oder Altenheim)
5. die vom*von der Pfarrer*in temporär genutzte Kanzel, öffentlich genutzt analog dem Altarraum
6. das temporär genutzte Taufbecken, je nach Bedarf geschützt, gemeinschaftlich für den teilnehmenden Personenkreis oder öffentlich. Der teilnehmende Personenkreis kann dabei real anwesend oder beispielsweise der virtuell zugeschaltete Patenonkel aus Amerika sein
7. multimediale Wände mit/ohne Exponaten mit anonymisierter oder personalisierter, geschützter oder

öffentlicher Interaktion

8. die Nutzung des Gemeinderaums, anonymisiert oder personalisiert, geschützt, gemeinschaftlich oder öffentlich

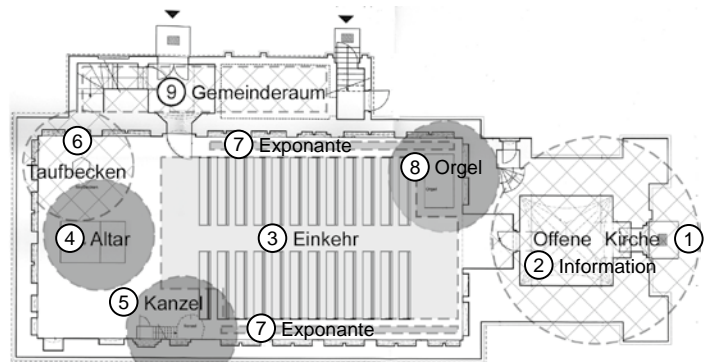


Bild 6: Geschützte, gemeindliche und öffentliche Zonen im Kirchenraum (eigene Darstellung)

Die Differenzierung der Zonen ist wichtig, um ein Konzept des geschützten Bereichs (unerkannt, ohne digitale Spuren), des gemeinschaftlichen Bereichs (auf eine Personengruppe reduzierter und personalisierter Datenzugriff: Extranet, Intranet) und des öffentlichen Bereichs (allgemeiner anonymisierter Datenzugriff: Internet) entwickeln zu können. Personenbezogene Daten sind nach dem Bundesdatenschutzgesetz (BDSG) zu behandeln. Informationsdaten anderer Art sind davon zu trennen und unter den Aspekten Datensicherheit, Speicherorte, Datenübertragung und Datenzugriff zu analysieren. Anspruchsvoll ist ein Konzept für das Öffnen der Türen: Es gibt viele Lösungen – Schlüsselausgabe, Schlüsseltresor, PINs, biometrische Verfahren. Dazu erscheint es sinnvoll, Handlungsleitfäden auf Ebene der EKD zu erstellen.

Was für Architekt*innen eine Gestaltungschance ist, ist aus technischer Sicht eine Herausforderung. Es ist zunächst davon auszugehen, dass verkabelte Netzwerke und/oder multimediale Voraussetzungen in den seltensten Fällen vorhanden sind. Die Realität hinsichtlich der technischen Ausstattung ist zumindest bei den ausgewählten Pilotkirchen ernüchternd. Die Grundlagen für „klassische“ Gebäudeautomation sind sowohl auf Nikolskoe wie in Papitz nicht gegeben.

Der Anspruch einer Technisierung wird bei Kirchenräumen selten erhoben. Während bei allen anderen Gebäuden eine zunehmende Technisierung stattfindet, scheinen die Entwicklungen am Kirchenraum nahezu spurlos vorüberzugehen. Zukunftsforscher*innen sagen hingegen eine zunehmende Medialisierung unserer Lebenswelt voraus. Die Medienecke im Wohnzimmer ist nicht mehr wegzudenken, Steckdosenleisten geben Zeugnis davon: Während in privaten Haushalten der Bedarf an Steckdosen kontinuierlich in jedem Raum zunimmt, finden sich in Kirchenräumen selten Steckdosen. Ebenso selten sind in Kirchenräumen Telefonanschlüsse (TAE-Dosen) oder Netzwerkanschlüsse (CAT5 oder CAT6) für den*die Kirchenbesucher*in anzutreffen. Die Breite der Lösungen für Kirchen reicht daher von einfachen Lösungen (Bewegungsmelder) bis zu mehr oder minder ausgeprägten Formen der Gebäudetechnik zur bedarfsgerechten Steuerung der Heizungsanlage.

Nachteilig ist, dass die IT-gestützte Infrastruktur, die eine zunehmende Bedeutung erhalten wird, kurzen Innovationszyklen unterworfen ist. Unter Berücksichtigung der Auflagen des Denkmalschutzes und der Nachrüstung des Bestands erscheint es sinnvoll, insbesondere durch verschlüsselte Funktechnologie nachzurüsten. Eingriffe in die Bausubstanz sollten soweit möglich vermieden werden, temporär angelegt sein und einen geordneten Rückbau ermöglichen. Es bietet sich daher an, mobile Lösungen mit möglichst wenig Kabelgewirr in den Fokus zu nehmen. Hier spielt insbesondere das Wireless Local Area Network (WLAN) eine Rolle.

Mit Studierenden der Hochschule Mainz wurde im Modul Informationsmanagement im Wintersemester 2016/17 der Frage nachgegangen, welche Verwendung von Medien für eine multimediale Dorfkirche interessant ist und deren Attraktivität steigern könnte. Die Sammlung der Ideen wurde im Zuge der Bearbeitung fortgeschrieben (vgl. Bild 7). Die wichtigsten waren:

1. Information der Nutzer*innen durch das Internet (Web) mit einem geeigneten Programm, das die Aktualität der Inhalte durch geschulte Ehrenamtli-

che oder Mitarbeiter*innen (Redaktion) sicherstellt: z.B. Web-Content-Management-Systeme (WCMS) mit gleichen Texten für jede*n Nutzer*in (statisch) oder an die Nutzer*innen angepasste Inhalte aus Datenbanken (dynamisch) mit der Möglichkeit der Nutzung der digitalen Codes, Wegführung mit Global Positioning System (GPS), Kalenderfunktion, (Medien-)Dokmanagement, Informationen nach Bedarf oder auf Verlangen (Infos-on-Demand)

2. Präsentation: z.B. Ergebnisse von Arbeitsgruppen, Hologramm, Kirchenführer, Audioguides als Kirchenführer, multimediale Kirchenbank als Hilfe zum Lesen oder Hören (Hilfsmittel für alle Bevölkerungsgruppen, Multimediawand), Wände erzählen Geschichten
3. Interaktion (anonymisiert oder personalisiert): z.B. Auswahl von Kirchenmusik, Gästebuch, Voting, Quiz, SmartChurch, Zutrittssysteme, Projektion, Infosäule, Augmented Reality (AL), digitaler Kirchenführer (Licht- und Tonsteuerung, Fotobox bis hin zur Gebäudeautomation)
4. Dokumentation: Rechte von Usern und Usergruppen (Login) unter Beachtung des Datenschutzes
5. Shopfunktionalitäten: z.B. Rabatt- und Bezahlfunktion, z.B. Anmietung der Kirchenräume, Kirchenführungen als multimediale Angebote, digitale Kollekte

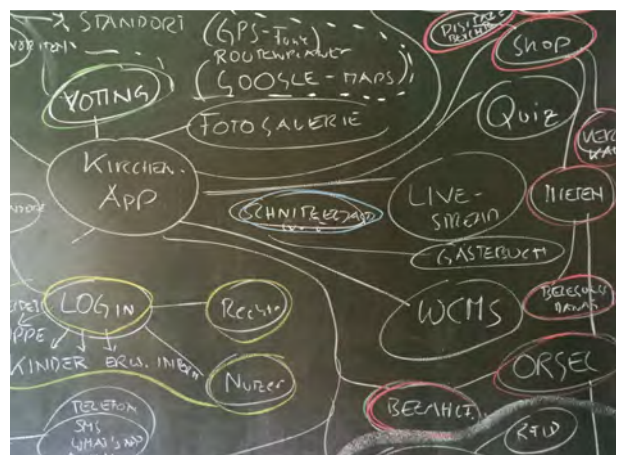


Bild 7: Mindmap der Ideen

2.4 MEDIEN IM KIRCHENRAUM – EINE REFLEXION AUS ETHISCHER PERSPEKTIVE

Von Thomas Zeilinger und Susanna Wolf



Pfarrer Dr. Thomas Zeilinger ist der Beauftragte der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Bayern für Ethik im Dialog mit Technologie und Naturwissenschaft. Im Bereich der Medienethik ist er als Privatdozent an der Abteilung für Christliche Publizistik der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg tätig.



Susanna Wolf M.A. ist Medienethikerin und setzt sich als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der FAU Erlangen-Nürnberg mit Privatheit, Datenschutz und Demokratie im Kontext der Digitalisierung auseinander. Zum Thema digitale Souveränität gibt sie Awareness-Workshops für Jugendliche und Erwachsene.

2.4.1 ERWARTUNGEN AN DEN KIRCHENRAUM ALS PRIVATEN UND ÖFFENTLICHEN ORT

VERTRAUENSWÜRDIGKEIT UND INTEGRITÄT

Wie die vorausgegangenen Überlegungen bereits erkennen lassen, verbinden sich mit dem Kirchenraum besondere Erwartungen: Kirche wird als ein besonders geschützter Raum des Rückzugs und der Ruhe gesehen. Alte Traditionen wie das Kirchenasyl verdeutlichen diese besondere Qualität des Kirchenraums als vertrauenswürdigen Schutzraum. (Im Angelsächsischen dokumentiert sich diese Qualität in der Entwicklung des Wortes *sanctuary*: Ursprünglich nur für ein Heiligtum im Gebrauch, wird es inzwischen auch zur Bezeichnung von Rückzugs- und Schutzräumen von Tieren verwendet.)

In kommunikativer Hinsicht sind es vor allem die Traditionen der Beichte und des Betens, die den Kirchenraum als Ort des intimen und vertraulichen Gesprächs mit Gott beziehungsweise dem*der Priester*in auszeichnen. Dass in der Kirche (also „in der Gegenwart Gottes“) die Stimmen beim Gespräch (außerhalb von Liturgie und Verkündigung) in der Regel eher gedämpft sind, unterstreicht diese mit dem Kirchenraum verbundene Vertraulichkeit und Intimität. Es liegt nahe, dass sich damit besondere Erwartungen an den Umgang mit der im Raum der Kirche stattfindenden Kommunikation verbinden. Mit anderen Worten: Aus der besonderen Anmutung des Kirchenraums als eines Schutz- und Vertrauensraums ergeben sich hohe Anforderungen an die (kirchliche) Glaubwürdigkeit im Umgang mit Inhalten der Kommunikation, sprich im multimedialen Umfeld: an die Sicherheit und Integrität von Daten.

OFFENHEIT UND ZUGÄNGLICHKEIT

Zugleich sieht sich Kirche als Ort mit einer komplementären und durchaus gegenläufigen Erwartung konfrontiert: Sie soll möglichst niedrigschwellig erreichbar und jederzeit zu betreten sein. Auf ihre Weise spiegelt sich diese Erwartung an eine zugängliche Kirche im

Gedanken der „Offenen Kirche“. Er zielt darauf ab, die Kirchenräume auch außerhalb von Gottesdiensten zugänglich zu machen (vgl. z.B. die gleichlautende Initiative der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Bayern). Aus historischer Perspektive bildet sich darin eine andere Facette der bereits geschilderten Tradition ab, dass der Kirchenraum dem Schutz dient: Kirche muss offen sein, wenn und sofern sie eine Anlaufstelle für notleidende und schutzbedürftige Personen bieten will. In dieser Hinsicht sollten keine hohen Hürden bestehen oder aufgebaut werden, um in den Raum der Kirche – und das heißt dann auch: in den Kommunikationsraum – eintreten zu können. So umständlich es gesehen wird, wenn der Schlüssel zum Kirchengebäude erst eine Straße weiter geholt werden muss, um Zugang zu erhalten, als so wenig einladend dürften Kirchenbesucher*innen komplexe Sicherheitsabfragen und hohe technische Anforderungen im Zusammenhang mit multimedialer Kommunikation im kirchlichen Raum wahrnehmen.

SPANNUNGSFELD: NIEDRIGE ZUTRITTSSCHWELLEN UND HOHE INFORMATIONSSICHERHEIT

Als Ergebnis des Blicks auf die Erwartungen an den Kirchenraum als privaten und öffentlichen Ort ist also in Bezug auf die Kommunikation in der Kirche eine Spannung zu konstatieren: Sie soll möglichst offen und niedrigschwellig stattfinden können, zugleich aber unbedingt vertraulich, geschützt und sicher sein. Das beschriebene Spannungsfeld zeigt, dass Kirche Schutzraum in zweifacher Hinsicht bieten muss: einerseits als offener (Zufluchts-)Ort, andererseits als abgeschirmte Rückzugsmöglichkeit. Menschen sollen stets eintreten können, um Gemeinschaft zu erleben, sich aber gleichzeitig auch abschirmen dürfen, um Schutz in vertrautem Kreis zu finden. Was ergibt sich hieraus in medienethischer Hinsicht an Anforderungen, Kriterien und Möglichkeiten für die mediale Erschließung kirchlicher Räume?

2.4.2 KIRCHE ZWISCHEN GEMEINSCHAFT UND SELBSTSEIN: ÜBERLEGUNGEN ZU ÖFFENTLICHEN UND PRIVATEN STRUKTUREN EINER GEMEINDE

EINTRITT IN GEMEINSCHAFT UND GEMEINSAMKEIT: INTERESSIERTE UND HILFESUCHENDE

Steht die Schwelle zu einem Ort der Gemeinsamkeit offen, sind Interessierte zunächst einmal eingeladen zu erkunden: Auf welcher Basis funktioniert das Zusammensein? Wer ist dabei? Gibt es eine Grundlage, mit der ich mich identifizieren kann? In diesem Sinne ist Gemeinschaft als Kirchengemeinde ein Angebot an die Außenstehenden und zeigt ihr Gesicht.

Interessierte sollen zunächst die Möglichkeit erhalten, eigene Überzeugungen mit Blick auf die Gemeinschaft zu prüfen, um herauszufinden, welche Gemeinsamkeiten sie als Voraussetzung für eine Vergemeinschaftung entdecken. Betreten kirchenferne Tourist*innen sakrale Räume, motiviert sie vermutlich zunächst reine Neugier. Um dieser Neugier die Hand zu reichen, ist es wünschenswert, dass Kirche sie empfängt und zeigt, mit wem sie es zu tun haben. Im Kirchenraum selbst kann sich die Gemeinde über verschiedenste Wege vorstellen: ob über ein multimediales Profil mit Interaktionsangebot oder die klassisch analoge Schautafel.

Ist der Weg zur Kirche deutlich beschildert, sind Kirchenschauplätze eingebunden in touristische Erlebnispfade; lassen sich Kirchenräume auch außerhalb der Gottesdienste betreten, kommuniziert Kirche Offenheit und Willkommenscharakter. Funktioniert der Eintritt ins Kirchengebäude beispielsweise nur über digitale Türöffner, registrieren möglicherweise nicht nur Besuchende die Kirche, sondern vice versa auch die Kirche, wer dort (vielleicht gleich) auf der Schwelle steht. Datenschutzrechtlich ist für dieses Erfassen selbstverständlich eine Einwilligung der betroffenen Person erforderlich.

Erweitert man die Perspektive, ist jedoch auch die Überlegung relevant, ob eine Gemeinschaft die jeweils interessierte Person bereits wahrgenommen haben muss oder sollte, um Gemeinsamkeit anbieten zu kön-



nen. Wenn eine Erwartung an Kirche ist, dass sie jedem Menschen grundsätzlich offen gegenübersteht, ist das Erfassen einzelner Besucher*innen weder erforderlich noch ratsam. Denn sich der Kirche zu nähern, sich in ihren Räumlichkeiten zu bewegen und inspirieren zu lassen, sollte *bedingungslos* geschehen können und nicht auf Basis irgendeiner Form von persönlicher Registrierung, weder explizit noch implizit.

Besonders widersinnig erscheint diese Art des Datenerfassens bei Menschen, die den Kirchenraum mit einem konkreten Schutzbedürfnis aufsuchen, das verschiedenartig motiviert sein kann; der Wunsch nach Mitmenschlichkeit innerhalb einer Gemeinde muss dabei ebenso berücksichtigt werden wie die dringende Notwendigkeit, Zuflucht zu finden, wie sie das Kirchenasyl gewährt. Es mutet grotesk an, in derartigen Situationen zunächst die AGB akzeptieren oder ein virtuelles Profil anlegen zu müssen, um Kirche erst dann als Schutzraum erfahren zu „dürfen“. Wenn Menschen sich in Sicherheit wiegen oder Gemeinschaft aufsuchen möchten, muss das Betreten des Kirchenraums ohne vorheriges Ausweisen möglich sein.

Natürlich bleibt von Belang, dass die Einzelnen im Rahmen eines gemeinschaftlichen Zusammenlebens einbringen, wer sie sind, aber dieser Umstand stellt keine künstlich erzeugte Vorbedingung dar, sondern eine sehr natürliche Begleiterscheinung der gemeinsamen Interaktion. Dieses Interagieren lässt sich im Übrigen

weder durch fixierte Angaben in einer virtuellen Maske ausdrücken noch darauf beschränken. Vielmehr erweckt die digitale Registrierung vor der menschlichen Kommunikation das Bild eines nüchternen Kontrollinstruments von außen, das genau dem entgegenwirkt, was ein großes Anliegen aller Schutzbedürftigen ist: *selbst* Kontrolle über eine Situation (zurück) zu erhalten. Suchen sie Gemeinschaft auf, um Hilfe zu finden, scheint das Bedürfnis nahezuliegen, sich vorstellen zu dürfen – und nicht genötigt zu sein, dass ein Programm diese erste Vorstellung vornimmt, ohne dass Körperpräsenz zu den Menschen besteht, die von dem Anliegen – oder immerhin der Ankunft – erfahren. Insofern muss gerade für den Zusammenhalt einer Gemeinde die persönliche Begegnung als essenziell unterstrichen werden.

SELBSTSEIN UND SELBSTBESTIMMTHEIT: (KIRCHEN-) GEMEINSCHAFT AUS EIGENSTÄNDIGEN PERSONEN

Kirchengemeinde ermöglicht Gemeinschaft. Dabei bedeutet Gemeinschaft zwar das Zusammensein gleichgestellter, jedoch nicht in jeder Hinsicht *gleicher* Mitglieder. Wie sich Gemeinsamkeit gestaltet, bestimmt jeder und jede Einzelne mit, dadurch dass sie sich auf ihre je besondere Art einbringen. Insofern benötigt jede Person ihren individuellen Freiraum, um Gemeinschaft selbstbestimmt gestalten zu können. Denn der besondere Wert einer Kirchengemeinde liegt darin, dass ihre Mitglieder in der Gemeinsamkeit mehr Freiheit finden als jede und jeder für sich. Um sich an diesem Ideal zu orientieren, benötigt jede Person individuellen Gestaltungsraum – auch im Sinne eines persönlichen Rückzugsraums. Auch wenn sich eine Gemeinde zum regelmäßigen Austausch trifft, um ihr Zusammenleben zu organisieren, zu feiern und zu beten, gehört es zu ihrem besonderen Reichtum, dass sie keine konformistische Gruppe mit uniformen Gliedern ist, sondern ein heterogenes Zusammensein individueller Personen, die einander zugewandt sind; erst der *Unterschied* macht den Austausch *notwendig* und fruchtbar und lässt gemeinsame Ideen erwachsen.

Vor diesem Hintergrund ist bei der digitalen Erfassung des Kirchenraums zu berücksichtigen, dass individuelle Räume aller Kirchenbesucher*innen erhalten bleiben. Wer sich in ein digitales Gästebuch einträgt oder eine virtuelle Kerze an eine vertraute Person versendet, möchte sich dabei nicht unbedingt über die Schulter sehen lassen, auch nicht von der eigenen Gemeinde. Denn welche persönlichen Gedanken preisgegeben und geteilt werden möchten, hängt vom Kontext ab: Jede*r wird mit einem Familienmitglied, dem Freund oder der Pfarrerin jeweils andere Inhalte besprechen – und wenn es auch dieselben sein sollten, dann doch in jeweils anderer Weise. Wie wir Gedanken äußern und welche es sind, hängt von unserem Gegenüber ab, dem Verhältnis und Vertrauen, das wir zu ihm haben. Wir können uns nur dann souverän bewegen, wenn wir selbst die Kontrolle darüber besitzen, wie wir uns wem zeigen – und umgekehrt gestehen wir genau das unserer Gesprächspartnerin zu. Damit Gemeinde ein vielstimmiger Austausch selbstbestimmter Mitglieder sein kann, muss auch die mediale Erschließung von Kirchenräumen darauf abgestimmt sein, dass Kommunikationskontexte dieses Miteinander unterstützen und nicht invasiv unterminieren.

Damit ergeben sich abschließend konkrete Kriterien, die bei multimedialen Projekten berücksichtigt sein sollten.

2.4.3 ANFORDERUNGEN AN DEN UMGANG MIT DATEN BEI DER MEDIALEN ERSCHLIESSUNG KIRCHLICHER RÄUME

SENSIBILITÄT UND BEWUSSTSEIN DER HANDELNDEN

Die erste Anforderung ist, dass sich alle Beteiligten des oben beschriebenen Spannungsfeldes bewusst sind. Gerade für diejenigen, die in einer Gemeinde mit den multimedialen Anwendungen des Kirchenraums arbeiten, zum Beispiel die Projektleiterin oder der Küster, ist die Sensibilität für den Umgang mit personenbezogenen Daten wesentlich. Sie sollten konkret Auskunft darüber geben können, welche Daten vom jeweiligen Endgerät oder in der jeweiligen Anwendung erhoben werden und wie diese vor Missbrauch gesichert sind. Sensibilität und Bewusstsein beim „Bodenpersonal“ zeigt sich neben dem konkreten Wissen auch in einer entsprechenden Haltung, die die Sorgen und Fragen der Besucher*innen ernst nimmt, egal wie abwegig diese zunächst erscheinen.





NUTZERFREUNDLICHKEIT

Ob bei der Einführung eines elektronischen Türöffners oder eines virtuellen Kirchenführers, einer multimedialen Kirchenbank oder einer digitalen Gebetswand: Mit Blick auf die konkrete Anwendung und die entsprechenden Oberflächen ist das programmiertechnische Gebot der *Usability* zu unterstreichen. Der oben beschriebenen Niedrigschwelligkeit des Zugangs zum Kirchenraum entspricht die möglichst einfache und unkomplizierte Zugänglichkeit der Anwendungen, die jeweils installiert werden. Bei der Erstellung und Bereitstellung der entsprechenden Hardware und Software ist darauf zu achten, dass sich Nutzer*innen schnell und leicht zurechtfinden. Dies gilt sowohl für das technische Handling der Gerätschaften und Oberflächen als auch für die Verfügbarkeit der Informationen zum Umgang mit den Daten. Als Faustregel kann gelten: Je mehr multimediale Benutzerschnittstellen Daten erfassen (in Form von Text, Ton und Bild), desto mehr Augenmerk ist diesem Punkt zu widmen!

PRIVATSPHÄRE: SCHUTZ SELBSTBESTIMMTER PERFORMANCE

Weder der Zutritt zum Kirchenraum noch das Nutzen seiner multimedialen Anwendungen darf in Abhängigkeit davon stehen, dass eine Person ihre persönlichen Daten einsehbar damit verknüpft. Wer sein Handeln im kirchlichen Kontext veröffentlichen möchte, macht das bewusst und ergänzend – und niemals als Voraussetzung dafür, überhaupt am Gemeindeleben außerhalb des Gottesdiensts teilhaben zu dürfen. Einzige Bedingung ist der selbstbestimmte Wunsch einzutreten, räumlich wie gedanklich. Wer beispielsweise möchte, dass sein Eintrag im digitalen Gästebuch auf seinen Klarnamen läuft, gibt das an – ein Gebrauch der Anwendung sollte generell aber ohne diese Angabe möglich sein. Einzig ausgenommen bleibt der Fall, in dem Realangaben für die Funktionalität erforderlich sind – wie beim Verschicken einer virtuellen Kerze, das ohne Angabe einer E-Mail-Adresse nicht möglich ist.

Es ist verständlich, dass eine Gemeinde ihre sakralen Räumlichkeiten schützen möchte; die Frage bleibt, zu welchem Preis. Sind digitale Türöffner im Einsatz, passiert es automatisch, dass durch den Eintritt Daten anfallen. Diese werden verschlüsselt, nach angemessenem Sicherheitsniveau (mit Blick auf den aktuellen informationstechnologischen Stand) und nur kurzfristig gespeichert sowie regelmäßig gelöscht – das ist aus datenschutzrechtlicher Perspektive ohnehin erforderlich. Ein Entschlüsseln personenbezogener Daten darf nur dann in Erwägung gezogen werden, wenn respektloses Verhalten in sakralen Räumen aufzuklären ist, beispielsweise Vandalismus. Dabei ist klar: Nur aufgrund solcher Phänomene lässt sich das Datenerfassen beim Kirchenzutritt überhaupt legitimieren. Vernetzungsangebote in multimedialen Kirchen dürfen selbstverständlich nur auf den Zweck der selbstbestimmten Interaktion ausgerichtet sein und nie für Tracking- oder Profilingmaßnahmen missbraucht werden. Ist die An-

gabe persönlicher Daten wie etwa der E-Mail-Adresse für das Funktionieren der Anwendung erforderlich, müssen auch diese Daten stets verschlüsselt erfasst und übertragen werden. Nur in Fällen von Missbrauch und Kriminalität dürfen Daten auf die jeweiligen Anwender*innen zurückgeführt werden. Um sich in einer multimedialen Kirche selbstbestimmt verhalten zu können, müssen Besucher*innen kontrollieren können, wann sie welche Informationen von sich preisgeben; digitale Anwendungen müssen sie darin unterstützen und dürfen dem nicht entgegenwirken.

INFORMATIONSSICHERHEIT UND TRANSPARENZ: KOOPERATION VON KIRCHE, IT-UNTERNEHMEN UND MEDIENETHISCHER EXPERTISE

Zur multimedialen Erschließung von Kirchenräumen ist eine professionelle IT-Sicherheitsbetreuung ebenso notwendig wie eine begleitende medienethische Beratung. Von Kirchengemeinden kann weder erwartet werden, IT-Sicherheitsmaßnahmen vollkommen selbstständig zu managen, noch die Kontexte der eigenen Anwendungen autodidaktisch zu erfassen oder transparent zu kommunizieren. Da diese Aspekte für den souveränen Umgang mit digitalen Anwendungen essenziell sind, müssen Kirchengemeinden dazu befähigt werden. Das kann in Kooperationen geschehen: einerseits mit IT-Sicherheitsdienstleistern, die die notwendige Infrastruktur entwickeln und updaten, andererseits unter professioneller medienethischer Begleitung, um Awareness-Seminare und -Workshops für Kirchenleitungen und Pfarrer*innen und andere Interessierte zu organisieren sowie zu eruieren, wie Nutzer*innen Hinweise zu IT-Sicherheit und Datenschutz knapp und gut verständlich vermittelt werden.

Hand in Hand lassen sich die spezifischen Bedingungen vor Ort herausfinden, individuelle Herausforderungen identifizieren und Lösungen erarbeiten. Klar sein muss, dass Informationssicherheit und Datenschutz nicht die Sicherheit irgendwelcher Dokumente bedeutet, sondern der Schutz von *Menschen* im Zentrum steht, die sich im Kirchenraum bewegen und frei verhalten möchten. Dieser Schutz ist als informationelle Selbstbestimmung auch grundrechtlich verankert: Er speist sich aus der Menschenwürde wie der Freiheit – also Werten, die es natürlich prinzipiell, aber *gerade auch* im Kirchenraum zu wahren und zu schützen gilt.





03

3 IDEENSAMMLUNG

3.1 INHALTLICHE ÜBERLEGUNGEN

*Von Marlies Barkowski, Johanna Haberer
und Thomas Zeilinger*

Die Ideensammlung wurde anhand der beiden Projektkirchen in Papitz und auf Nikolskoe entwickelt. Für das Projekt wurde ein Auswahlverfahren angesetzt. Ursprünglich sollte nur eine Kirche als Projektkirche dienen, doch aufgrund der vollkommen unterschiedlichen Voraussetzungen der beiden Kirchen wurden letztlich beide ausgewählt.

Schon die Gespräche mit den Vertreter*innen der Kirchen vor Ort machten die Relevanz einiger Aspekte deutlich, die nun noch vor den Ausführungen zu den einzelnen Kirchen genannt seien: Gerade bei Kirchen im Dorf oder auf dem Land, aber auch in Städten, ist die Auffindbarkeit ein Problem, das im Zusammenhang mit medialen Angeboten beachtet werden sollte. Auch die Zugänglichkeit von Kirchen stellt eine Herausforderung dar, die durch entsprechende multimediale Angebote gelöst werden könnte. Generell sind natürlich stets und für jede Kirchengemeinde Themen wie die Schaffung von Glaubenszugängen im Kirchenraum selbst sowie der Gemeindeaufbau höchst relevant. Bei der Entwicklung der Ideen war es den Gemeindevertreter*innen und Projektbeteiligten daher ein wichtiges Anliegen, zugleich auf Aspekte wie Datenschutz, Mobilität der letztendlichen gewählten Entwicklungen und deren Nachhaltigkeit zu achten.

All die genannten Punkte können als Basis für die nun folgende konkrete Ziel- und Ideenentwicklung für die Projektkirchen gesehen werden. Einleitend wird eine kurze Einführung in die jeweilige Kirche gegeben. Die sehr unterschiedlichen Voraussetzungen in Papitz und Nikolskoe ermöglichten die Entwicklung eines breitflächig angelegten Ideenkatalogs, der das Potenzial erhöht, eine individuelle mediale Ausstattung für das eigene Kirchengebäude zu finden.



Marlies Barkowski M.A. hat das Projekt „Multimediale Kirche“ als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der FAU Erlangen-Nürnberg betreut. Ihre Masterarbeit schrieb sie zum Thema „Mobile Apps als Chance für die mediale Seelsorge“ – und setzte sich in diesem Zusammenhang bereits intensiv mit der Verbindung von neuen Medien und Kirche auseinander.

3.1.1 IDEEN ANHAND DER PROJEKTKIRCHE IN PAPITZ *Unter studentischer Mitarbeit von Nina Rittler*

Papitz, gelegen in der brandenburgischen Niederlausitz zwischen Berlin und Cottbus, ist mit 447 Einwohnern ein kleiner Ort. Er gehört zur Großgemeinde Kolkwitz. Mitten im Dorf befindet sich die evangelische Kirche, die in der Mitte des 15. Jahrhunderts im Stil der Spätgotik aus Backstein errichtet wurde. Direkt gegenüber stehen das alte Pfarrhaus sowie das Gemeindehaus. Zum Zeitpunkt der Projektarbeit war der Gemeindepädagoge Axel Geldmeyer für die Kirche und ihre Gemeinde zuständig. Der Sonntagsgottesdienst wird im Durchschnitt von 20 Personen besucht.

Der Kirchenraum ist relativ schlicht gestaltet. Aufgrund seiner hohen, leeren Wände wirkt er fast kahl. Die Hauptelemente Altar, Kanzel und Taufbecken sind im Gegensatz zum Rest der Kirche aufwendig mit Ornamenten verziert. Ein Überbleibsel der ursprünglichen Bemalung über dem Kircheneingang lässt vermuten, wie das alte Gebäude vor vielen Jahren ausgesehen



Bild 8: Kirche in Papitz

haben muss. Die kleine alte Orgel an der Hinterwand verleiht dem schlichten Raum viel Charme und geht dabei Hand in Hand mit dem alten Kirchturm, von dessen Spitze aus man einen schönen Blick über das Dorf und das umliegende Land mit Feldern, Schafen und Wäldern hat. Ein Element der aktuellen Gemeinde ist die Tafel neben dem Taufbecken, auf der Fische mit den Namen der Getauften angebracht sind.

Im Bereich Multimedia konnte die Dorfkirche zu Beginn des Projekts relativ wenig vorweisen: Zum einen befand sich ein Mischpult vor der vordersten Kirchenbank, das zumindest auf gelegentliche Einbindung multimedialer Elemente in den Gottesdienst hinweist, zum anderen hatte der Gemeindepädagoge bereits mehrmals kleinere Audioproduktionen mit Jugendlichen der Gemeinde durchgeführt.

Sowohl der optische Eindruck wie auch Gespräche mit einer kleinen Gruppe von Vertreter*innen der Gemeinde – dem Gemeindepädagogen, der Zuständigen für die Öffentlichkeitsarbeit und einigen Konfirmanden – waren hilfreich, um zielgerichtet arbeiten zu können. Bei der Projektkirche Papitz ging es bei der Ideenentwicklung in erster Linie um die Zielgruppe Gemeinde und um die Zielgruppe Touristen. Die verschiedenen Charakteristiken der Kirche sollten natürlich auch zu

ihrem Vorteil genutzt und entsprechende multimediale Lösungen zur Verbesserung der empfundenen Mängel gefunden werden.

DER KIRCHENRAUM ALS ORT DES WOHLFÜHLENS

Auch – oder vielleicht gerade – in einem so kleinen Ort fallen die steigenden Kirchenaustritte stark ins Gewicht. Umso wichtiger ist es, den Jugendlichen Anreize zu bieten, Teil der Gemeinde zu bleiben oder zu werden – im besten Fall aktiv. Aus diesem Ziel und den im Projekt gewonnenen Erkenntnissen zu den Bedürfnissen der ortsansässigen Jugendlichen entstanden zwei Ideen: Zum einen könnten – natürlich nicht nur – Jugendliche durch eine Verschönerung des Kirchenraums angelockt werden. Die bereits erwähnten großen, leeren Wände lassen die Kirche kalt und kahl wirken. Es entsteht dadurch kein wirkliches Wohlbefinden. Eine multimediale Lösung wäre hier die Einbindung von Licht. So könnte stimmungsvolles, warmes Ambiente erzeugt werden, beispielsweise auch mithilfe der liturgischen Farben zum entsprechenden Zeitpunkt. Durch Licht könnte eine positivere Stimmung entstehen.



Bilder oder Bibelzitate könnten biblische Geschichten erzählen oder Impulse zum Weiterdenken geben, und auch einfaches Licht könnte dem Raum mehr Charakter und Wärme geben.

MITGLIEDERBINDUNG DURCH EINBINDUNG

Ein zweiter wichtiger Punkt, wenn es um den Wunsch des Gemeindeaufbaus geht, ist die aktive Einbindung der Mitglieder. Nur durch eine solche Einbindung kann auch eine langfristige Bindung zur Kirche und zur Gemeinde entstehen. Aufgrund des starken Interesses und auch der stets wachsenden Fähigkeiten der Jugend im Bereich der neuen Medien lohnt es sich, hier eine Verknüpfung zu schaffen. So könnten Konfirmanden- oder Jugendgruppen in einer Gemeinde für die Produktion von Audio- oder Videomaterial zuständig sein, das dann wiederum als Angebot für Touristen zur Verfügung steht. Man könnte interessierte Jugendliche biblische Geschichten nachspielen, Informationsmaterial zu den bedeutenden Bestandteilen der Kirche erstellen oder auch Interviews mit älteren Gemeindegliedern führen lassen. Auf diese Weise fänden sie zugleich etwas über das Christentum, den Glauben, die Geschichte ihrer Kirche und der Gemeinde heraus. Sowohl das Erarbeiten von Wissen über den eigenen Hintergrund und die eigene Geschichte als auch das Gefühl, etwas Sinnvolles beizutragen und gebraucht zu werden, könnten eine positive Bindung zur Kirche erzeugen.

DIE DORFKIRCHE – GEÖFFNET FÜR JEDEN

Als kleines Dorf in der Natur mag Papitz vielleicht nicht als Attraktion gelten, zu der Touristen gezielt anreisen. Es gibt aber beispielsweise einen Fahrradweg, der an Papitz vorbeiführt. Hier wären als erster Schritt Hinweise auf die Kirche immens wichtig. Dem hätte eine verbesserte Zugänglichkeit der Kirche zu folgen. Derzeit muss der Schlüssel im gegenüberliegenden Pfarrhaus abgeholt werden. Durch eine multimediale Zugangslösung könnte man die Hemmschwelle

reduzieren und die Unabhängigkeit des Besuchers oder der Besucherin verbessern. Im nachfolgenden Kapitel zu den technischen Überlegungen im Rahmen der Ideensammlung sollen für diesen Punkt einige mögliche Ansätze vorgestellt werden. Unter anderem beinhalten diese auch die Eingabe von Personendaten durch die Besucher*innen. An dieser Stelle sei auf die einführende Reflexion aus ethischer Perspektive von Thomas Zeilinger und Susanna Wolf (Abschnitt 2.4) verwiesen, die das Thema Datenschutz im Zusammenhang mit dem Kirchenbesuch aufgreift.

KIRCHE ALS MUSEALER RAUM

Die Kirche ist ein Ort der Verkündigung, mit dessen Glaubensinhalten man sich in individueller Reflexion auseinandersetzen kann. Sie kann aber auch anders wahrgenommen werden. Es ist durchaus möglich, dass für viele Tourist*innen, die die Papitzer Dorfkirche betreten, der Raum zunächst eine Sehenswürdigkeit ist, die sie auf einer Reise besichtigen wollen. Die Kirche als sakraler Raum kann also sogleich musealer Raum sein. Dabei ist es die Kunst, den Tourist*innen mithilfe der multimedialen Aufbereitung einen Zugang zur sakralen Dimension zu ermöglichen. Die verschiedenen Elemente des Kirchenraums, also Altar, Kanzel, Taufbecken und Orgel, kann man im Rahmen einer für



Bild 9: Kirchenraum in Papitz



Bild 10: St. Peter und Paul auf Nikolskoe

Tourist*innen aufbereiteten Zeitreise Dinge „verkünden“ lassen. Einerseits erlaubt die künstlerische Ausgestaltung der Zeitreise als Vermittlungsform eine (kunst-)historische Einordnung, andererseits gibt sie als Format die Möglichkeit, gesellschaftliche Entwicklungen ebenso einzubeziehen wie Glaubensfragen.

Eine konkrete Projektidee für die multimediale Aufbereitung des Kirchenraums für Tourist*innen ist die Erstellung eines Audioguides. Der Audioguide ist eine simulierte Führung und stellt damit eine gute Lösung für Kirchen dar, in denen Personalmangel für Kirchenführungen herrscht. In Papitz könnte es so Tourist*innen möglich gemacht werden, sich den Kirchenraum unabhängig zu erschließen.

MEDIALER EINBAU

Bei all diesen Ideen ergibt sich unausweichlich die Frage nach der medialen Präsentation der erstellten Inhalte. Im Zuge des Projekts wurden hierfür zwei Möglichkeiten ausgetestet: an den Kirchenbänken angebrachte Tablets als multimediale Kirchenbänke und ein interaktives Board als Multimediawand.

Gerade die Idee zur „Multimediawand“ entstand nicht zuletzt aufgrund des kahlen Eindrucks der großen, leeren Wände des Kirchenraums in Papitz. In beiden Fällen handelt es sich um Speichermedien, die die aufbereiteten Inhalte für die Kirchenbesucher*innen bereitstellen. Die multimediale Kirchenbank tut dies in einem privateren Rahmen, wenn der*die Besucher*in auf der Bank Platz genommen hat – mögliche Audiospuren können über ein beiliegendes Headset verfolgt werden. Die Multimediawand präsentiert Videos, Bilder und dergleichen in einem größeren Rahmen für eine größere Zahl von Rezipient*innen.

Gerade für die Gemeinde in Papitz ist die Funktion des digitalen Gesangbuchs interessant, das sowohl auf der Wand als auch auf den Tablets genutzt werden kann. Als Ersatz oder Ergänzung zum gedruckten Gesangbuch können dort Lieder angezeigt oder auch abgespielt werden. Hilfreich ist insbesondere die Zoomfunktion: Ein Cursor verfolgt die Noten, sodass sie von Gottesdienstbesucher*innen optimal verfolgt werden können. Die Technik der beiden Ideen wird in Kapitel 3.2 näher beschrieben.

3.1.2 IDEEN ANHAND DER PROJEKTKIRCHE ST. PETER UND PAUL AUF NIKOLSKOE

Unter studentischer Mitarbeit von Annika Walther

Mit Fahrrad, Bus, Auto oder zu Fuß erreicht man die Kirche auf Nikolskoe nur auf dem Waldweg. Inmitten der Bäume erscheint plötzlich das evangelische Kirchengebäude, das in seinem Baustil eher russisch-orthodox daherkommt. Dies liegt in der Geschichte um den Bau der Kirche begründet: Auf Wunsch seiner Tochter, der späteren Zarin Alexandra Feodorowna, Ehefrau von



Bild 11: Kirchenraum St. Peter und Paul

Nikolaus I. aus Russland, beauftragte König Friedrich Wilhelm III. in den 1830er Jahren den Bau der Kirche. Heute ist St. Peter und Paul auf Nikolskoe Teil des Unesco-Weltkulturerbes. Die Kirche wird vorwiegend für Hochzeiten und Taufen genutzt, auch Tourist*innen besuchen immer wieder die idyllisch gelegene Kirche. Eine ortsansässige Gemeinde gibt es allerdings nicht, womit sich auch die ungewöhnliche wöchentliche Gottesdienstzeit (sonntags 15 Uhr) erklärt. Der zuständige Pfarrer war zum Zeitpunkt des Projekts Helmut Kulla.

Der Innenraum der Kirche ist stilvoll verziert. Besonders die Kuppel über dem Altarraum zieht als zentraler Punkt des Gebäudes die Blicke auf sich. Durch die bunten Fenster ist der Raum besonders bei Sonnenschein in warmes Licht getaucht und versprüht ein ganz besonderes Ambiente. Der Blick über die Havel von der Kirchentür und dem Vorplatz aus macht St. Peter und Paul, wie bereits erwähnt, zu einem beliebten Ort für Hochzeiten, Taufen oder Ausflüge, aber auch Konzerte finden regelmäßig in der malerischen Kulisse statt.

Im Bereich Multimedia hatte die Kirche zum Projektstart noch kaum Angebote. Allerdings befand sich ein Audioguide in Produktion, was bei den Überlegungen mit in Betracht gezogen wurde.

Schon an dieser kurzen Vorstellung der zweiten Projektkirche wird deutlich, welche unterschiedlichen Voraussetzungen das Projektteam begegnete. Die Gemeinsamkeit der beiden Kirchen ist die Zielgruppe der Tourist*innen. Während in Papitz allerdings ein weiterer Fokus auf der ortsansässigen Gemeinde liegt, sind es in Nikolskoe neben den Tourist*innen speziell Kasualchrist*innen, an deren Bedürfnisse die entwickelten Ideen angepasst wurden.

QR-CODES ALS PILGERWEG

Zwar wird St. Peter und Paul durchaus gezielt von Tourist*innen besucht, doch die versteckte Lage verringert deutlich die Chance zufälliger Besuche. Wie auch in Papitz ist daher eine verbesserte Auffindbarkeit ein grundlegendes Ziel. Neben der entsprechenden Beschilderung könnte die Umgebung auch explizit genutzt werden, um die Besucherzahlen der Kirche zu steigern. Der umliegende Wald bietet die perfekte Plattform beispielsweise für eine Art Pilgerweg. An verschiedenen Stellen in der Natur angebrachte QR-Codes könnten Wanderer mit Texten, Videos oder Audiodateien thematisch und örtlich zur Kirche leiten. Dazu würde sich, zum einen der umliegende Wald anbieten, zum anderen der bekannte Mauerradweg, der nahe an St. Peter und Paul vorbeiführt – wenn man auch die Kirche von ihm aus nicht sehen kann.

QR-CODES = Quick Response (Schnelle Antwort)

QR-Codes sind digital codierte Informationen. Bei diesen Informationen kann es sich um Texte handeln, aber auch um Websites, E-Mail-Adressen oder sogar Standorte. Mit einer entsprechenden App auf mobilen Endgeräten, die über eine Kamerafunktion verfügen, kann der Code entschlüsselt werden. Ein QR-Code kann außerdem problemlos online von jedem selbst erstellt werden.



QR-CODES ALS PILGERWEG

An verschiedenen Stellen in der Natur angebrachte QR-Codes könnten Wanderer mit Texten, Videos oder Audiodateien thematisch, aber auch örtlich zur Kirche leiten.



DIGITALES GÄSTEBUCH

Eine Idee, die im Rahmen des Projekts bereits ausgetestet wurde, ist das digitale Gästebuch, das sowohl auf der Wand als auch auf den Tablets installiert werden kann. Diese Anwendung ersetzt das herkömmliche Gästebuch, das in Kirchen häufig am Eingang ausliegt. Aufgrund der digitalen Art der Anwendung wird so auch ein Anreiz für eine jüngere Zielgruppe geschaffen, sich in das Gästebuch einzutragen.



DIGITALES GESANGBUCH

Das digitale Gesangbuch kann sowohl auf der Wand als auch auf den Tablets genutzt werden. Als Ersatz oder Ergänzung zum gedruckten Gesangbuch können dort die Lieder angezeigt oder auch abgespielt werden. Hilfreich ist hier insbesondere die Zoom-Funktion.

MULTIMEDIALE BANK



Eine gute Möglichkeit, um im Kirchenraum Inhalte zur Information oder zur Besinnung bereitzustellen.

MULTIMEDIA- WAND

Eine weitere Funktion, die während des Projekts getestet wurde, ist das „virtuelle Kerzenanzünden“. Auf der Multimedia-Wand kann die Kerze nicht nur durch einen einzigen Klick angezündet, sondern sogar mit einer kleinen Botschaft versendet werden.





AUFMERKSAMKEIT DURCH LICHT

Am Beispiel der Dorfkirche in Papitz wurde bereits beschrieben, wie im Kirchenraum mit Licht gespielt werden kann. Auch wenn es um die Wirkung der Kirche nach außen geht, kann Licht eine wichtige Rolle spielen. Verschiedene Beleuchtungskonzepte des Gebäudes können auf die Kirche aufmerksam machen, sie mit entsprechenden Sprüchen oder Bildern fast zum Kunstobjekt werden lassen oder Botschaften senden und zum Nachdenken anstiften, schon bevor die Kirche betreten wird – im Optimalfall aber eben dazu motivieren. Auch in Nikolskoe böte sich aufgrund der außergewöhnlichen Lage ein solches Konzept an.

MULTIMEDIALE BANK UND MULTIMEDIAWAND

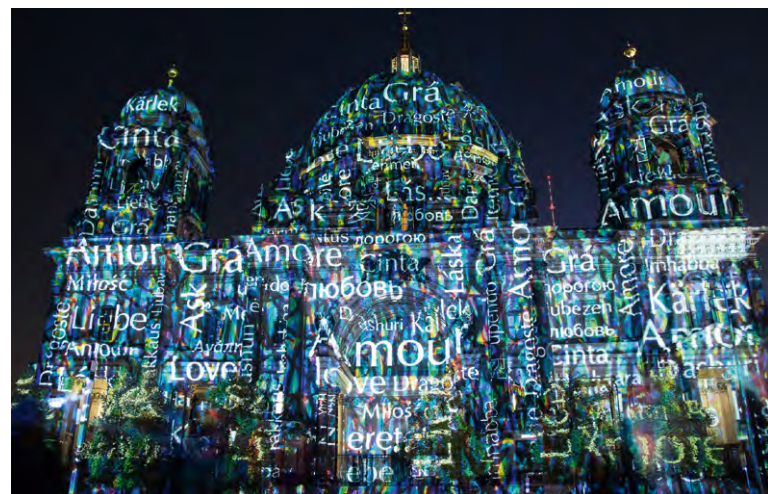
Wie auch in Papitz bieten die multimediale Bank und die Multimediawand eine gute Möglichkeit, um im Kirchenraum Inhalte zur Information oder zur Besinnung bereitzustellen. Aber auch für Kasualien können die Medien optimal genutzt werden. So können beispielsweise Bilder des Brautpaares oder des Taufkinds auf der Wand gezeigt werden.

Eine kostengünstigere Alternative zur Multimediawand wären Projektionen auf die leere Wand. So würde die Anschaffung des Bildschirms entfallen. Mit der Einbindung der originalen Wand als Projektionsfläche würde stattdessen der besondere Charakter des Kirchenraums aufgenommen und verstärkt werden. Hier wären die Funktionen allerdings beschränkt.

Die Multimediawand eignet sich vor allem für die flexible Präsentation möglicher Anwendungen – auch losgelöst vom Kirchenraum. Eine Idee, die während des Projekts bereits ausgetestet wurde, ist das „virtuelle Gästebuch“, das sowohl auf der Wand als auch auf den Tablets installiert wurde. Diese Anwendung ersetzt das herkömmliche Gästebuch, das in Kirchen häufig am

Eingang ausliegt. Mit der digitalen Art der Anwendung wird so zum einen ein Anreiz auch für die jüngere Zielgruppe geschaffen, sich in das Gästebuch einzutragen. Zum anderen können Einträge nicht nur auf der großen Wand gestaltet, sondern später auch dort angezeigt werden und so zugleich zur optischen Verschönerung der Kirche und zu einer Verstärkung des persönlichen Charakters des Raums beitragen. Aber auch das bereits im vorherigen Kapitel beschriebene digitale Gesangbuch kann für Hochzeiten, Taufen und andere Gottesdienste gut genutzt werden.

Eine weitere Funktion, die während des Projekts getestet wurde, ist das „virtuelle Kerzenanzünden“. Natürlich hat das Anzünden einer echten Kerze einen ganz besonderen Charakter, der digital wohl kaum genauso empfunden wird. Doch auf der Multimediawand kann die Kerze nicht nur durch einen einzigen Klick angezündet, sondern sogar mit einer kleinen Botschaft versendet werden. Durch diese Funktion wird das Erlebnis im Kirchenraum abermals nach außen getragen. Man kann einem Menschen, an den man vielleicht beim Anzünden denkt, ebendies mitteilen: „Ich denke an dich“, „Ich bete für dich“. Durch solche kurzen Botschaften kann man lediglich einen Gruß aus der jeweiligen Kirche versenden und damit von dem Ort, an dem man sich gerade befindet – aber in manchen Fällen auch viel mehr –, und tatsächlich Trost spenden.





MUSIK ALS GLAUBENSBOTE

Da St. Peter und Paul gern für musikalische Veranstaltungen genutzt wird, stand die Frage im Raum, wie eine Kirche auch ohne Anwesenheit von Organist*innen oder anderen Musiker*innen musikalisch ausgefüllt werden kann. Die evangelische Kirchenmusik wurde unter anderem durch Martin Luther begründet und spielt seit jeher – mit einer kurzen Unterbrechung nach der zeitweisen Abschaffung durch Ulrich Zwingli im 16. Jahrhundert – eine große Rolle im evangelischen Gottesdienst.

Für viele Menschen gilt Musik als Vermittlerin von Glaubensbotschaften. Eine leere Kirche, in der ein Besucher beispielsweise Orgelmusik lauschen kann, auch wenn gerade nicht zufällig die Organistin der Kirche übt – das ist eine Idee, die durch multimediale Angebote möglich gemacht wird. Mit Lautsprechern könnte durch individuelle Steuerung des Besuchers der Raum von der jeweils gewünschten Musik erfüllt werden.

Eine weitere Besonderheit von St. Peter und Paul ist das Glockenspiel im Turm. Mit entsprechender Technik wäre die individuelle Steuerung des Glockenspiels eine mögliche Erweiterung. Durch die persönliche Auswahl kann genau das Ambiente erzeugt werden, das sich der*die Besucher*in wünscht – einfach nur, um sich in der Kirche wohlfühlen oder aber um einen spirituellen Moment zu haben oder das Gefühl, näher bei Gott zu sein. So kann eine tiefere Bindung zur Kirche entstehen und vielleicht sogar der Glauben gestärkt werden.

NACHWIRKEN DURCH BILDER

Auch wenn die Kirche auf Nikolskoe gern und oft für Taufen und Hochzeiten gebucht wird, ist es doch ihr Anliegen, die Besucher*innen der Kasualien nach dem Gottesdienst nicht zu verlieren, sondern eine Verbindung zur Kirche herzustellen. So gibt es derzeit schon jährlich am Valentinstag einen Gottesdienst für alle in St. Peter und Paul getrauten Paare.

Eine an dieses Ziel anknüpfende Idee wäre eine Fotobox, die auf verschiedene Art und Weise in der Kirche eingesetzt werden kann. Die Fotobox sollte aber vor allem Besucher*innen von Taufen und Trauungen die Möglichkeit bieten, den Moment fotografisch festzuhalten. Die Fotos könnten im Nachhinein online zur Verfügung gestellt werden und so die Möglichkeit zur digitalen Verbreitung bieten. So soll die Erfahrung unterstützt werden, dass Kasualien nicht mit dem Gottesdienst enden, sondern zuhause noch nachwirken. Das kann die Kirchenbindung verstärken und so langsam, Schritt für Schritt, zum Glauben führen.

Kasualien begleiten die Besucher*innen immer wieder an verschiedenen Punkten durchs Leben. Ziel der Kirchengemeinden ist es, eben diese punktuelle Begegnung auszuweiten. Dabei können vor allem



Bild 12: Glockenspiel von St. Peter und Paul

positive Erlebnisse und Erinnerungen helfen. Wenn die Besucher*innen den Gottesdienst als positiv empfunden haben, behalten sie die Kirche in positiver Erinnerung. Ein positives Bild von einem Ort lädt dazu ein, ihn wieder zu besuchen. Die Onlineverbreitung der in der Fotobox entstandenen Bilder würde natürlich zugleich den Bekanntheitsgrad der Kirche St. Peter und Paul auf Nikolskoe erhöhen und für sie als Besuchsziel werben.



Martin Kretzschel M.Eng. ist Geoinformatiker und an der Hochschule Mainz als Forschungsassistent im Studiengang Bau- und Immobilienmanagement/Facilities Management für Prof. Dr.-Ing. Ulrich Bogenstätter tätig. Schwerpunkte seiner Arbeit sind die Konzeption und Umsetzung von IT- und Multimedia-Lösungen sowie deren Einsatz für Lehre und Forschung.

3.2 TECHNISCHE UMSETZUNGSMÖGLICHKEITEN

Von Ulrich Bogenstätter und Martin Kretzschel

Die beschriebenen Ideen und Anforderungen lassen sich grundsätzlich realisieren, technisch machbar ist nahezu alles. Die technischen Umsetzungsmöglichkeiten gründen daher zum einen auf der Prämisse, die von den Pilotkirchen genannten Ideen in Anwendungen und Funktionalitäten umzuwandeln, und zum anderen diese mit bereits am Markt verfügbaren technischen Entwicklungen und vorhandenen Softwarelösungen umzusetzen.

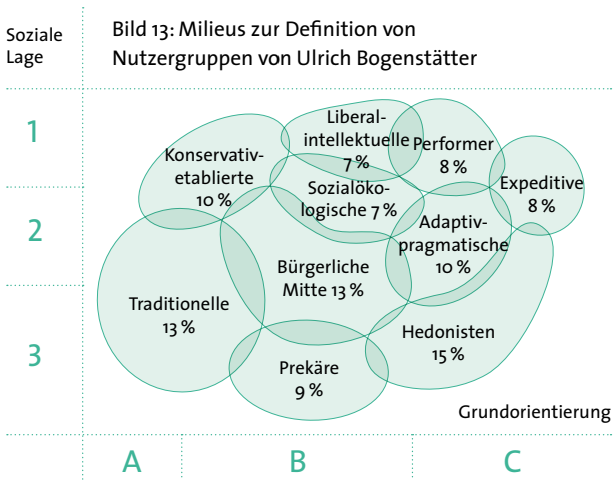
Die Vorstellung von räumlichen Projektionen in 3D (Hologrammen), die die museale Führung übernehmen, wurde wegen hoher Kosten für Geräte und Produktion frühzeitig nicht weiterverfolgt. Es ist jedoch anzunehmen, dass in zehn Jahren die reale und virtuelle Welt zunehmend verschmelzen (Augmented Reality, AR), sich Innovationen mit AR durchsetzen und marktgängige Lösungen verfügbar sein werden.

Infosäulen hingegen, wie sie zum Beispiel in Einzelhandelsgeschäften verwendet werden, gehören bereits seit vielen Jahren im Gewerbe und zunehmend auch in Kirchen zum Standard. Im Handel werden sie vor allem als Werbemedium eingesetzt, können jedoch auch Informationsmedium sein zur Verfügbarkeit von Waren an der Schnittstelle zum Warenwirtschaftssystem und letztlich Kaufmedium mit Bezahlungsfunktion per Kredit- oder EC-Karte. Die Ware kann auf Wunsch nach Hause geliefert werden oder zur Abholung im Geschäft bereitliegen. Für die geforderten Funktionalitäten in den Pilotkirchen ist die Übertragbarkeit solcher Geräte, oder auch nur einiger ihrer Teilfunktionen, machbar.

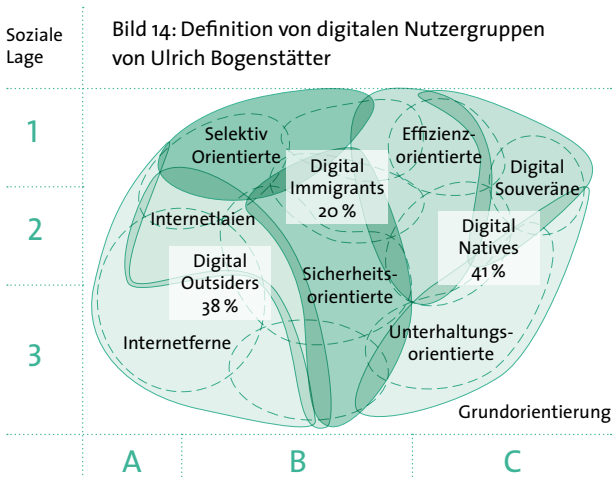
Zum anderen soll der Verwendung von Standardprogrammen, deren Quelltext öffentlich und von Dritten eingesehen, geändert und genutzt werden kann (Open Source), der Vorzug gegeben werden. Open-Source-Software kostet wenig bis nichts in der Beschaffung, und in der anschließenden Anwenderschulung entstehen ebenfalls keine bis geringe Kosten. Die Anwendung soll durch alle Nutzergruppen sichergestellt werden.

NUTZERGRUPPEN

Im Vorfeld wurden für drei definierte Zielgruppen (Tourist*innen, Gemeindemitglieder jeden Alters und anlassbezogene Kirchenbesucher*innen) anhand einer Sinus-Milieustudie entsprechende Nutzergruppen ermittelt. Sinus-Milieustudien werden von der SINUS Markt- und Sozialforschung GmbH in Heidelberg erstellt. Sinus-Milieus sind ein Gesellschafts- und Zielgruppenmodell, das Menschen nach ihren Lebensstilen und Werthaltungen gruppiert (vgl. Bild 13).



- 1 = Oberschicht/Obere Mittelschicht
- 2 = Mittlere Mittelschicht
- 3 = Untere Mittelschicht/Unterschicht
- A = Traditionelle Werte
- B = Modernisierung
- C = Neuorientierung



Die verwendete Studie zu digitalen Nutzergruppen (*digital user groups*) identifiziert Gruppen Gleichgesinnter anhand ihrer sozialen Lage (Unterschicht, Mittelschicht, Oberschicht) und ihrer Grundorientierung (Tradition, Modernisierung/Individualisierung, Neuorientung). Daraus resultieren im Wesentlichen die folgenden drei Gruppen: Unter dem Begriff *digital natives* wird die erste Gruppe der digital Souveränen zusammengefasst, diese sind effizienz- und unterhaltungsorientiert. Als *digital immigrants* wird die zweite Gruppe bezeichnet, deren Mitglieder selektiv und sicherheitsorientiert sind. Die dritte Gruppe besteht aus Internetlaien und internetfernen Nutzer*innen und wird unter dem Begriff *digital outsiders* zusammengefasst (Bild 14). Durch die Gruppe *digital outsiders* ergibt sich die Forderung, bestehende Medien weiterhin anzubieten und einzubinden. Es gibt demnach kein Entweder-oder.

Auf diese drei Nutzergruppen wurden die Anwendungsfälle projiziert, wie sie die beiden Pilotkirchen, die Eventkirche St. Peter und Paul auf Nikolskoe und die Dorfkirche in Papitz, gewünscht hatten. Aus der Kombination der Nutzergruppen und der beiden Kirchenformen ergaben sich diverse Szenarien für das Pilotprojekt: Zugänglichkeit von Gebäuden, Infopoints, multimediale Kirchenbank, Beschallung und Beleuchtung, QR-Code, Fotobox, Multimediawand als Gebetswand und zur Präsentation von Bildern und Filmen sowie Audioguides.

Im Ergebnis wurden beispielhaft zwei der Szenarien für das Pilotprojekt herausgegriffen und einer exemplarischen Überprüfung auf Akzeptanz, Usability (Benutzerfreundlichkeit) und Praxistauglichkeit auf dem Evangelischen Kirchentag in Berlin unterzogen: Realisiert wurden die multimediale Kirchenbank und die interaktive Multimediawand mit einer Vielzahl der ausgewählten Anwendungsfälle. Um die technischen Umsetzungsmöglichkeiten an die Ausgangsprämissen anzupassen, wurden die nachfolgenden Marktanalysen auf die Betriebssysteme Android, Mac OS und Windows eingegrenzt. Die Marktanalysen wurden als Internetrecherche in den Bereichen Infosäulen, Smartphone-Apps, Multimediawände und Gebäudeschließsysteme durchgeführt.

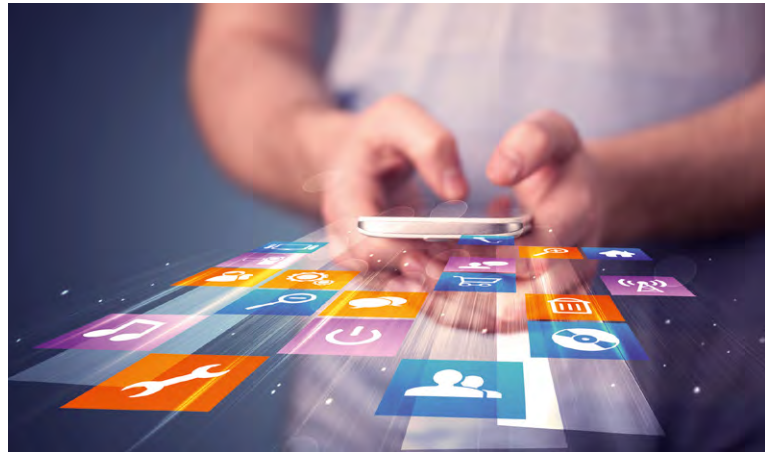
INFOSÄULEN

Eine Möglichkeit, Informationen aus der Kirche direkt vor Ort zur Verfügung zu stellen, bieten Infosäulen. Die Marktanalyse im Bereich Infosäulen (auch: Infoterminals) ist ähnlich umfangreich wie die der Smartphone-Apps. Hier finden sich neben unzähligen Monitorvarianten mit zum Teil umfangreicher Software hauptsächlich Geräte in säulenartiger Konstruktion aus Metall, die ein Touch-Display als Informations- und gleichzeitig als Eingabe- und Steuerungsmedium besitzen.

Als Beispiele im kirchlichen Umfeld sind hier vor allem der „Respekt-O-Mat“ der Evangelischen Landeskirche in Württemberg sowie SACRIS, ein digitales Informationssystem der mecklenburgischen Landeskirche, zu nennen. Beide Entwicklungen sind Prototypen, deren weiterer Einsatz durch Evaluierung verbessert werden soll. Gerade für die Nutzergruppe der *digital outsiders* kann damit durch eine geringe Hemmschwelle der Zugang zu Informationen und der Kontakt zu kirchlichen Themen erleichtert werden.

Der Respekt-O-Mat ist im Rahmen des Projekts „Reformatrische Kirche für die Gesellschaft“ an der Evangelischen Hochschule Ludwigsburg entstanden. Er soll dazu einladen, über Personen aus Randgruppen und deren Lebensumstände ins Gespräch zu kommen, um herauszufinden, was Gesprächspartner*innen als besonders respektablen Umstand empfindet. Über eine browserbasierte Umfragesoftware werden die Ergebnisse gespeichert und ausgewertet. Der Respekt-O-Mat kann von kirchlichen und sozialen Einrichtungen kostenlos ausgeliehen werden.

Mit dem Informationssystem SACRIS werden Besucher*innen der Pfarrkirche in Güstrow an einem 19-Zoll-Monitor mit integriertem Mediaplayer über Wissenswertes zur Geschichte der Pfarrkirche sowie deren Altar, Orgel und Glockenspiel informiert. Zudem stehen Informationen zum Gemeindeleben und zum Seelsorgeangebot bereit. Die Nutzungsschritte sowie die zeitliche Verweildauer werden vom Gerät erfasst und analysiert. Die Landeskirche Mecklenburg



finanziert dieses Projekt und prüft, in welchen Kirchen SACRIS sinnvoll eingesetzt werden kann.

SMARTPHONE-APPS

Der Bereich Smartphone-Apps brachte eine Vielzahl von Lösungen für unterschiedliche Einsatzbereiche im kirchlichen Umfeld. Im Folgenden werden einige Apps mit ihrem Einsatzzweck vorgestellt, um einen Einblick in das sich beständig erweiternde Angebot zu geben.

Ein großer Anteil der Apps nimmt sich des Themas Bibel an. Als Grundfunktionalität steht dabei eine digitalisierte Version von Bibeltexten in verschiedenen Ausführungen zur Verfügung. Zudem enthalten einige Apps eine Vorlesefunktion oder Spielefunktionen wie Fragequiz, Bildermemory und Ausmalen. Auch das Teilen von Bibeltext per E-Mail ist möglich. Von der Kinderbibel bis zur Studienbibel, von der Lösungs-App über *Bibel Maps* bis hin zu Bibelvideos werden dabei die verschiedensten Zielgruppen angesprochen.





Die App *evangelisch.de* (vgl. Bild 15) informiert zum Beispiel über Aktuelles aus evangelischem Blickwinkel. Sie wird, wie die gleichnamige Website, vom Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik unterhalten, dem multimedialen Kompetenzzentrum für die evangelische Kirche.

Die von der EKD Media GmbH angebotene Kulturkirchen-App versteht sich als Portal für Kulturkirchen. Sie enthält derzeit etwa 2.000 evangelische Kirchen und stellt Informationen zur Kirche und ihrem kulturellen Angebot zur Verfügung. Kirchengemeinden erhalten auf Anfrage einen Zugang, um über das Angebot ihrer Kirche zu informieren.

Die *Andachts-App* der Evangelischen Medienhaus GmbH bietet tägliche Andachten in Form von Text, Audio und Video. Sie meldet sich automatisch und bietet sowohl eine Downloadfunktion der Andachten als auch eine Teilen-Funktion.

Evangelische Termine ist eine App der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Bayern und stellt die Online-Veranstaltungstermine sowie die Kirchen auf einer Karte dar.

Die App der Evangelischen Jugend Glauchau-Rochlitz *Gla-Ro* stellt eine Besonderheit dar, denn sie basiert auf der Möglichkeit, aus einer Facebook-Seite eine App zu erstellen. Diese Möglichkeit wird durch die kostenlose Software Chains der Tobit Software AG realisiert. Dabei können sowohl Termine als auch Bilder oder andere Inhalte der Facebook-Seite per App kommuniziert werden.

Die vorgestellten Beispiele zeigen, dass es für den Bereich Smartphone-Apps bereits eine Vielzahl von Lösungen gibt und dass diese, so wie es das Beispiel der Evangelischen Jugend aus Glauchau-Rochlitz zeigt, auch angewendet werden. Gerade im Bereich des Informationsaustauschs stellt die weite Verbreitung von Smartphones über alle Altersgruppen hinweg eine sehr gute Ansatzmöglichkeit dar, Kommunikation und Information zu betreiben. Gerade die leichte Bedienung der Geräte und die Möglichkeit der kurzfristigen oder auch spontanen Kommunikation bieten viel Raum für kreative Umsetzungsmöglichkeiten in Kirchengemeinden.

Im Blick auf die weiter oben für die beiden Pilotkirchen identifizierte Anforderung der besseren Auffindbarkeit für Tourist*innen kann mit den vorgestellten Apps eine erste Verbesserung der Situation erreicht werden. Für die beiden Pilotkirchen bedeutet dies, die vorhandenen Apps zu nutzen, um ihre Auffindbarkeit zu erhöhen und ihre Veranstaltungen zu veröffentlichen. Weiterhin wäre von Vorteil, wenn Apps, die geografische Funktionen nutzen, wie zum Beispiel die App *Kulturkirchen* der EKD Media GmbH, sich automatisch mit Informationen zu einer Kirche melden, sobald sich ein Smartphone im Umkreis befindet. Dieser standortbezogene Dienst funktioniert jedoch nur, wenn der*die Nutzer*in es erlaubt hat.



Bild 15: Screenshot der App *evangelisch.de*

MULTIMEDIAWÄNDE

Im Bereich Multimediawand zum Einsatz im kirchlichen Umfeld konnten verschiedene technische Lösungen ermittelt werden. Diese lassen sich in zwei Gruppen aufgliedern. Die erste Gruppe unterteilt sich in Monitore mit reiner Display-Oberfläche und solche mit Touch-Display. Sie finden sich häufig im Einzelhandel und bei Dienstleistungsunternehmen und dienen primär der Information und zum Teil der Interaktion mit den Kund*innen. Die zweite Gruppe besteht aus Lösungen mit einem Beamer, die zum Teil mit einem Whiteboard kombiniert werden. Diese Lösungen werden überwiegend in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen verwendet und bieten einen gewissen Grad an Kreativität in Kombination mit Interaktivität.



Bild 16: Infrarot-Touch-Sensoren

Um Interaktivität bei Monitoren herzustellen (vgl. Bild 16), gibt es verschiedene Verfahren. So werden mit Infrarot-Touch-Sensoren, ähnlich einer Lichtschranke, die Berührungspunkte lokalisiert und in Steuerungsbeefehle umgewandelt. PCT/PCAP-Sensoren werden in Tablet- und Smartphone-Displays verwendet. Hierbei wird unter eine Glasscheibe eine Touchfolie geklebt, die ein elektrisches Feld durch die Scheibe hindurch generiert. Bei Berührung der Scheibe ändert sich der Widerstand im Feld. So können bis zu hundert Berührungspunkte gleichzeitig lokalisiert werden. Touch-Monitore bieten im Vergleich zu Beamern den Vorteil, dass sie Lichtquelle, Projektions- und Bedienungsfläche zugleich



Bild 17: Digitale Stifte

sind. Ihre Bautiefe kann deshalb sehr gering gehalten werden. Dafür sind sie im Gegensatz zu Lösungen mit Beamern bei entsprechendem Format weitaus kostenintensiver.

Eine besondere Lösung stellt die interaktive Wand „PaperDynamix Wall“ (vgl. Bild 17) von Technidata Biz Solutions dar. Über einen Ultrakurzarmbeamer wird das Bild auf eine mit einer Spezialfolie beklebten Wand mit einer Breite von 200 und einer Höhe von 112,5 Zentimetern projiziert. Durch die Spezialfolie können mehrere Personen gleichzeitig mit digitalen Stiften arbeiten. Bis zu vier Wände mit jeweils einem Beamer können nebeneinander betrieben werden und ergeben eine interaktiv nutzbare Wand mit einer Länge von acht Metern. Dadurch ist die Wand auch in großen Räumen gut wahrnehmbar. Zum Betrieb ist ein vollwertiger Computer notwendig (zum Zeitpunkt der Drucklegung war es die HP Workstation, Modell Z40).



Bild 18: RFID-Chip

SCHLIESSYSTEME UND ZUGANGSKONTROLLE

Um die Zugänglichkeit der Kirche zu verbessern und damit für Tourist*innen und Gemeindemitglieder attraktiver zu machen, wurde eine Marktanalyse durchgeführt. Diese beinhaltet zum einen den Bereich der Schließsysteme und zum anderen den der Zugangskontrolle, die beide Teilbereiche der Zugänglichkeit sind. Die Marktanalyse der Zugangskontrolle und Schließsysteme zeigt, dass es zunehmend mehr digitale Angebote mit unterschiedlichen Funktionalitäten gibt. Grundsätzlich ist zu unterscheiden, ob das Angebot ein Schließsystem, ein Zugangskontrollsystem oder ein kombiniertes Schließ- und Zugangskontrollsystem umfasst. Bei herkömmlichen Schließsystemen handelt es sich um analoge Schließzylinder, die mit einem Schlüssel bedient werden. Da diese keinen zusätzlichen funktionalen Mehrwert bieten, wurde der Fokus im Weiteren auf digital gesteuerte Schließzylinder gelegt.

Die Steuerung digitaler Schließzylinder kann über verschiedene Modelle erfolgen. Die gängigen Transpondersysteme (vgl. Bild 18) basieren auf der RFID-Technologie (ein berührungsloses, automatisches Identifikationsverfahren mittels Radiowellen) und benötigen in

passiver Ausführung keinen Strom; sie sind wartungsfrei, haben eine hohe Lebensdauer und verfügen über eine geringe Reichweite. Wegen dieser Eigenschaften werden sie häufig als Schlüssel für digitale Schließzylinder verwendet und in verschiedenen Formen als Plastikkarte, Münze, Schlüsselanhänger, Armband und Folien angeboten. Es können je nach Ausführungsvariante zusätzliche Funktionen hinterlegt sein wie zum Beispiel eine Zutrittskontrolle mit Rechte- und Zeitvorgabe. Weitere Arten der Steuerung von digitalen Schließzylindern sind Terminals, die per Passwort, PIN oder biometrisch durch Hand- oder Iris Scanner realisiert sind. Auch Smartphones können per App als Schlüssel dienen.

Die Zutrittskontrolle kann je nach System lokal in einer Steuerungseinheit oder über einen Internetservice geregelt sein. Zum Beispiel kann das System KIWI.KI der KIWI.KI GmbH aus Berlin sowohl online und in Echtzeit Zugangsberechtigungen erteilen als auch Türen direkt über das Internet öffnen oder verschließen. Eine Protokollierung, wer zu welchem Zeitpunkt welches Türschloss bedient hat, erfolgt dabei automatisch.

AUSWAHL ZUR TECHNISCHEN UMSETZUNG

Die aufgezeigte Bandbreite an bereits vorhandenen Lösungen wurde nun mit der Ideensammlung der beiden Pilotkirchen abgeglichen. Es stellte sich heraus, dass eine komplette Umsetzung der Vielzahl an Wünschen im zeitlich vorgegebenen Rahmen nicht möglich war. So wurde unter Berücksichtigung der Aspekte Mobilität und Datenschutz ein multimediales Angebot festgelegt (technisches Lasten- und Pflichtenheft), das stellvertretend für die unterschiedlichsten Anforderungen einen guten Einblick in die praktische Umsetzung am Evangelischen Kirchentag geben konnte. Die praktischen Ergebnisse aus den Pilotkirchen bestanden aus den Produktionen, die als Audio- und Videodateien vorlagen.

Zudem wurden aus den Vorüberlegungen funktionale Anforderungen zur Hardware umgesetzt:

- Die mobile, interaktive Multimediawand entspricht der Forderung nach genereller situativer und zeitlicher Anpassungsfähigkeit. Mit der Mobilität werden auch mögliche Auflagen des Denkmalschutzes beachtet.
- Bei der Ausstattung der multimedialen Kirchenbänke mit tragbaren Geräten (sowohl gemeindliche als auch mitgebrachte) wurde auch auf Details geachtet: Der*die Besucher*in in der Kirchenbank davor darf die abgestellten mobilen Geräte nicht durch Anlehnen umstoßen. Die Geräte der Kirchengemeinde sind vor Diebstahl zu sichern. Und weiße Schrift auf schwarzem Hintergrund sorgt dafür, dass während des Gottesdienstes der Kirchenraum nicht von leuchtenden Displays erleuchtet wird. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die Bänke je nach Kirche unterschiedlich gestaltet sind und die Auflagen des Denkmalschutzes ebenfalls unterschiedlich sind. Die Lösung für die Kirchenbänke ist daher für jede Kirche individuell zu prüfen.
- Die Stromversorgung der multimedialen Kirchenbänke wurde mit USB-Anschlüssen und Steckdosen gesichert.

Funktionale Anforderungen aus den Vorüberlegungen zu den Inhalten (auch Software) waren:

- digitales Gesangbuch (auf mobiler Wand und auf der Kirchenbank zu lesen)
- Videoclips (und Filme) abrufen
- digitales Gästebuch (Eintragen, Ablegen, Versenden)
- Nachrichten schreiben
- Datenschutz sicherstellen (anonymisiert, personalisiert)
- WLAN bereitstellen
- Bildergalerie abrufen
- Audioclips abrufen
- digitale Lieder abrufen
- virtueller Gruß (digitale Kerze versenden)
- Informationen zum Projekt erhalten
- QR-Codes nutzen

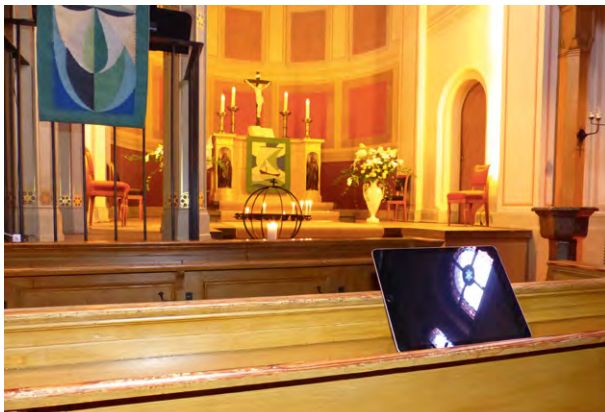


Bild 19: Multimediale Kirchenbank in St. Peter und Paul



04

4 ERSTE ERPROBUNG AM EVANGELISCHEN KIRCHENTAG 2017 IN BERLIN

4.1 INHALTLICHE ERGEBNISSE

Von *Marlies Barkowski, Johanna Haberer und Thomas Zeilinger*

Auf dem Kirchentag 2017 in Berlin wurde das Projekt erstmalig der Öffentlichkeit vorgestellt. Der Stand im Zentrum Berlin.Zukunft.Kirche zwischen Marienplatz und Rotem Rathaus war mit einer multimedialen Bank – zwei Zuschnitten einer Kirchenbank mit Tablets – und mit einer Multimediawand ausgestattet. Außerdem waren an den Seitenwänden USB-Anschlüsse zum Aufladen von mobilen Endgeräten angebracht.

Die Inhalte waren im Bereich Audio Ausschnitte aus einem für die Kirche St. Peter und Paul auf Nikolskoe erstellten Audioguide, ein kurzer Audioclip, den der Gemeindepädagoge aus der Dorfkirche Papitz mit einer Gruppe Konfirmand*innen produziert hatte, und drei ausgewählte Gesangbuchlieder, gesungen von einem Kirchenchor. Auf den Geräten fanden sich außerdem Informationsvideos zum Projekt, moderiert von zwei wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (FAU). Auch die Funktionen des digitalen Gesangbuchs und des digitalen Gästebuchs konnten von den Besucher*innen des Stands getestet werden.

Betreut wurde der Stand von Projektbeteiligten, aber auch von einer Gruppe Studierender der Christlichen Publizistik der FAU Erlangen-Nürnberg. Es war stets ein*e Ansprechpartner*in für die Inhalte sowie für die Technik vor Ort, um einen allumfassenden Einblick ins Projekt zu gewährleisten.

Um den Auftritt auf dem Kirchentag und die dortige Präsentation für die weitere Projektarbeit nutzen zu können, lagen Feedbackbögen aus. Sowohl die Gespräche mit den Besuchern und Besucherinnen als auch die ausgefüllten Feedbackbögen konnten dem Projektteam Bestätigung, Kritik und einige neue Impulse zum Weiterdenken geben.

Bei den Befragten handelte es sich bei über 70 Prozent um Kirchentagsbesucher*innen zwischen 30 und 70 Jahren. Die übrigen Altersgruppen waren nur wenig

vertreten. Schon in den Gesprächen äußerten sich die Befragten sehr positiv zum Projekt und zu den präsentierten Ideen. Die wenigen Bedenken, die es gab, galten in erster Linie den Themen Finanzierbarkeit, Usability, der Einfügung in den Kirchenraum und der dadurch entstehenden Gefahr des Verlusts menschlicher Interaktion.

In der Umfrage konnten die Befragten auf einer Skala von 1 bis 10 (1: „Gefällt mir überhaupt nicht“, 10: „Gefällt mir sehr gut“) die Idee der beiden Angebote und deren technische Funktionalität bewerten. Die Multimediawand wurde von den beiden Randgruppen (unter 18 und ab 70 Jahre) zu 100 Prozent mit 10 bewertet. Auch dazwischenliegende Altersgruppen werteten überwiegend positiv. Selbst in der Altersgruppe 18 bis 29, die die Idee der Multimediawand insgesamt am negativsten einschätzte, bewerteten noch 50 Prozent die Idee mit 10. Durchaus interessant ist, warum diese junge Gruppe am ehesten an der Idee zweifelt.

Auch die Idee der multimedialen Bank fand positiven Zuspruch. Im Vergleich zur Wand fiel sie allerdings leicht ab. Wieder war die Gruppe der 18- bis 29-Jährigen am kritischsten. Diese Tatsache ist insofern bedenkenswert, als es sich um eine Altersgruppe handelt, die medial am versiertesten sein sollte und die Zielgruppe ist, die durch multimediale Angebote zum Kirchenbesuch angeregt werden soll.



Bild 20: Stand des Projekts auf dem Deutschen Evangelischen Kirchentag in Berlin

4.2 TECHNISCHE ERGEBNISSE

Von Ulrich Bogenstätter und Martin Kretzschel

Die technischen Ergebnisse zeigen sich in der Realisierung für den Deutschen Evangelischen Kirchentag in Berlin. Wesentlich sind dabei eine Multimediawand und eine multimediale Kirchenbank. Beide wurden mit spezifischen Funktionalitäten ausgestattet und hinsichtlich Benutzerfreundlichkeit und Akzeptanz erprobt.

REALISIERUNG

Die technische Umsetzung der beispielhaften Lösungen wurde auf einer Grundfläche von etwa drei mal drei Meter realisiert. Die gestalterische Intention, auf dieser eng begrenzten Fläche, die durch einen Pavillon mit weißem Dach und Wänden vorgegeben wurde, einen Kirchenraum nachzubilden, konnte durch die Anordnung von einer mobilen, interaktiven Multimediawand und einer multimedialen Kirchenbank erreicht werden (vgl. Bild 21).



Bild 21: Stand des Projekts auf dem Deutschen Evangelischen Kirchentag in Berlin

Durch die Ausbildung der mobilen und interaktiven Multimediawand als durchgängig homogene Fläche wurde der überzeugende Eindruck eines nüchternen und kahlen Kirchenraums erzeugt. Dazu wurde die interaktive Fläche der Wand durch zusätzliche Flächen unter- und oberhalb sowie seitlich ergänzt. Sofern die

Multimediawand nicht in Betrieb war, trat die Technik visuell stark zurück. Die Integration der Projektionsfläche in die Wandfläche hat sich bewährt.

Die multimediale Kirchenbank wurde aus zwei alten, nicht mehr benötigten Kirchenbänken aus der Gemeinde Papitz und einer schräg nach oben verlaufenden Wand hergestellt. Die im Winkel von etwa 45 Grad zugeschnittenen Kirchenbänke wurden an einer Wand befestigt, womit eine ausreichende Standsicherheit für Wand und Bänke erreicht werden konnte. Die schräge Anordnung der Kirchenbänke und der zugehörigen Wand erzeugte eine entsprechende Dynamik, die durch einen roten, ebenfalls im Winkel von circa 45 Grad geschnittenen Teppich als Bodenbelag unterstrichen wurde.

Die schräge Wand der multimedialen Kirchenbank wurde zweischalig ausgeführt, sodass die Kabelführungen für die USB-Hubs und Stromnetzsteckdosen unsichtbar in der Wand verlegt werden konnten. Eine Verkabelung für elektrische Energie ist auch bei den beiden Pilotkirchen zu berücksichtigen, wobei die Podeste in der Eventkirche Nikolskoe die Zuführung von Elektrokabeln bereits ermöglichen und in der Dorfkirche Papitz bestehende Kabelkanäle verwendet werden können.

Die Kirchenbänke sowie die Wand inklusive Elektroinstallation wurden von der Schreinerei Zachow aus Papitz nach einem Plan der Hochschule Mainz ausgeführt. Dabei wurde die Wand zum besseren Transport aus zwei Teilen hergestellt. Die beiden Kirchenbänke konnten zudem an vorgefertigte Befestigungsleisten geschraubt werden. Damit stand eine gut transportierbare und leicht auf- und abzubauen Konstruktion zur Verfügung.



Bild 22: Anordnung der Multimedialen Wand im Pavillon

Der Pavillon war mit einer weißen Verkleidung versehen, die zudem einseitig geöffnet wurde, um den Besucher*innen ungehinderten Zugang zu gewährleisten. Die intensive Sonneneinstrahlung während der gesamten Veranstaltungsdauer in Verbindung mit den weißen Flächen des Pavillons stellte eine besondere Herausforderung dar: Die Projektionsfläche wurde temporär von Sonnenlicht überlagert.

MULTIMEDIAWAND

Die ausgewählte Beamer-Lösung für die mobile, interaktive Wand (vgl. Bild 22) ist mit einer Lichtstärke von 4.000 Lumen ausgestattet. Sie stellt eine sehr gute Helligkeit für den geplanten Einsatz in der Kirche her, die sich sogar für den Einsatz im Außenbereich unter den beschriebenen ungünstigen Bedingungen eignet.

Das verwendete Modell EH320USTi ist ein Ultrakurzarmprojektor von Optoma. Er wird etwa 70 Zentimeter über der Projektionsfläche und in einem Abstand von etwa 50 Zentimetern vor der Projektionsfläche montiert. Dies ermöglicht einen entsprechend schlanken Aufbau der interaktiven Multimediawand. Die Projektionsfläche selbst hat eine Länge von 200 Zentimetern und eine Höhe von 112,5 Zentimetern, was einer Diagonalen von über 90 Zoll entspricht.

Der Wagen, welcher der interaktiven Wand die geforderte Mobilität verleiht, wurde ebenfalls von der Hochschule Mainz geplant, da die am Markt verfügbaren Wagen zwar für Monitore ähnlicher Größe geeignet sind, jedoch keine individuelle Anpassung zulassen.

Um die interaktive Wand in verschiedenen Höhen am Wagen anbringen zu können (vgl. Bild 23), wurden sie und der Beamer als Einheit an einem Rahmen befestigt. Dieser Rahmen wurde am Wagen aufgehängt und mit Sicherungsstiften arretiert. Somit ist auch eine sichere Beförderung in üblichen Transportern gewährleistet. Die Maße des Rahmens sowie das Gewicht der Einheit aus Rahmen, Projektionsfläche und Beamer erfordern zwei Personen, um die Wand auf Transport- bzw. Betriebsstellung zu stellen. In Zukunft ist eine Gewichtsreduzierung vor allem im Bereich der Projektionsfläche geplant.



Bild 23: Konstruktion der mobilen Multimediawand

Während des Betriebs der interaktiven Wand konnte festgestellt werden, dass der digitale Stift, der als Eingabemedium der Ersatz der üblichen Mouse ist, bei den Besucher*innen durchweg gute Akzeptanz fand. Vor allem für die Zielgruppe der *digital outsiders* ist das Eingabemedium Stift von Vorteil, da er ein bekanntes und vertrautes Gerät darstellt. Als nachteilig hat sich die zum Teil ungenaue Sensibilität des Drucksensors des digitalen Stifts herausgestellt. Dies trat besonders beim sogenannten Doppelklick auf. Zudem ist die Texteingabe per Stift auf einer virtuellen Tastatur ungewohnt, gerade Sonderzeichen wie zum Beispiel das @ sind nur umständlich zu erreichen. Hier sollte generell eine kabellose Tastatur und Mouse bereitgestellt werden, die das Eingeben und Navigieren erleichtern.

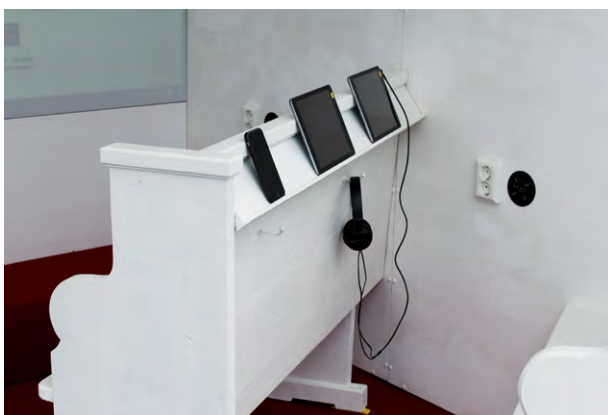


Bild 24: Multimediale Kirchenbank

MULTIMEDIALE KIRCHENBANK

Das obige Bild zeigt die wesentlichen Elemente der multimedialen Kirchenbank: die Tablet-PCs (iPads) mit Kopfhörern, Strom- und USB-Anschlüssen zur Versorgung eigener und fremder Smartphones, Haken für die Kopfhörer und Abstellflächen für Tablet-PCs (iPads) oder Smartphones. Die Besucher*innen des Kirchentags haben die USB-Dosen als Ladestation für „ausgelaugte“ Smartphones gern genutzt. Ebenso akzeptiert wurde die Nutzung bereitgestellter iPads. Die multimediale Kirchenbank wurde aktiv genutzt. Für die Anwendung in einer Kirchengemeinde bedarf es einer Einweisung und gesicherten Betreuung analog einer IT-Administration, da hier letztlich ein vollwertiger PC zum Einsatz kommt. Dies ist bei einer veralte-

ten IT-Infrastruktur ein willkommener Anlass für eine Erneuerung.

MEINUNGSBILD DER BESUCHER*INNEN WÄHREND DES DEUTSCHEN EVANGELISCHEN KIRCHENTAGS

Im Zuge der Erprobung während des Kirchentags wurde das Interesse der Besucher an den digitalen Angeboten mittels Fragebogen überprüft. Die Teilnahme war freiwillig.

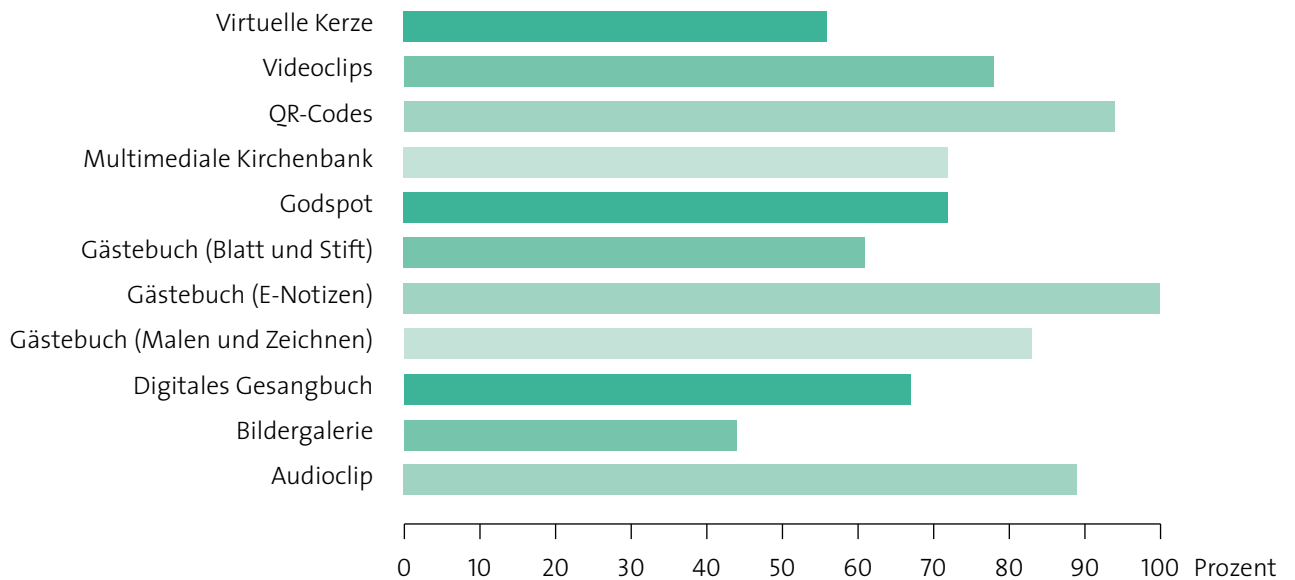
Das größte Interesse am vorgeführten Angebot fanden die Bereitstellung des WLANs, das digitale Gesangbuch, die virtuelle Kerze und die multimediale Kirchenbank mit einer Zustimmung von mehr als 80 Prozent. Sämtliche digitale Angebote fanden mehr als 55 Prozent Zustimmung, lediglich Videoclips erhielten eine Zustimmung von etwa 45 Prozent. Im persönlichen Gespräch schlossen sich auch Fragen zur Finanzierung an: Gibt es für die Multimediawand ein Mietmodell oder ein Probepaket?

Das Interesse an den potenziellen, aber nicht vorgeführten Angeboten war überraschend groß. Abgefragt wurden der digitale Kirchenführer, die offene Tür durch geeignete Zutrittssysteme und die Übertragung des Gottesdienstes. Das Angebot der Offenen Tür erhielt eine Zustimmung von 100 Prozent, der digitale Kirchenführer etwa 82 Prozent und die Übertragung des Gottesdienstes per Video etwa 71 Prozent (siehe Grafik rechts).



Bild 25: Multimediale Kirchenbank

INTERESSE AM VORGEFÜHRTEN ANGEBOT





05

5 LEITFADEN FÜR GEMEINDEN

5.1 INHALTLICHE ÜBERLEGUNGEN

Von *Marlies Barkowski, Johanna Haberer und Thomas Zeilinger*

Wenn sich eine Gemeinde entscheidet, multimediale Angebote in den Kirchenraum zu integrieren, dann sollte sie vorab anhand einiger Fragen klären, ob und in welcher Form das in ihrem Fall möglich und sinnvoll ist. Auf den Erfahrungswerten des Projekts „Multimediale Kirche“ basierend, kann an dieser Stelle ein Fragenkatalog als mögliche Orientierungshilfe vorgestellt werden.

In Gesprächen mit Vertreter*innen der Gemeinden in Papitz und Nikolskoe wurden die unterschiedlichen Vorstellungen der einzelnen Personen deutlich, wenn es um Neuerungen im Kirchenraum geht. Gerade in dörflichen Gemeinden sind Gemeindemitglieder bei Unbekanntem oft skeptisch. Deshalb sollte zu Beginn stets die Frage gestellt werden: Wollen wir wirklich multimediale Angebote in den Kirchenraum integrieren? Erst wenn diese Frage eindeutig beantwortet werden kann, ist es sinnvoll, weiterzudenken. Doch auch dann braucht es noch einige Vorüberlegungen, bevor es konkret werden kann.

Die Einführung neuer Medien in den Kirchenraum ist eine zeitaufwendige Arbeit. Dazu gehören Vorüberlegungen, Abstimmungen in der Gemeinde, Entscheidungsprozesse, Auseinandersetzungen und Kenntnisse sowie Fähigkeiten im Umgang mit der neuen Technik, im Einpflegen eigener Inhalte, im Organisieren des Einbaus, Wartungsarbeiten und vieles mehr. All diese Punkte zeigen den zeitlichen Aufwand, den eine solche Erneuerung für eine Kirchengemeinde bedeutet, woraus sich die erste Frage ergibt: Gibt es in der Gemeinde einen Angestellten oder eine Ehrenamtliche, der*die für den Bereich Multimedia zuständig sein könnte und über die zeitlichen Mittel und die technischen Kenntnisse verfügt?

Wie in Kapitel 4.1 beschrieben, war eine große Sorge von Besucher*innen des Projektstands auf dem Evangelischen Kirchentag die Finanzierbarkeit von multimedialen Angeboten im Kirchenraum. Die verschiedenen Möglichkeiten, die eine Gemeinde im Bereich Multimedia hat, sind natürlich auch alle unterschiedlich

kostspielig. Um die für die eigene Gemeinde zur Verfügung stehenden Angebote schon einmal eingrenzen zu können, ist also die Frage nach den finanziellen Mitteln und Möglichkeiten zu klären.

Wenn die Gemeinde diese Fragen beantwortet hat, können konkrete Überlegungen angestellt werden. Die Projektgruppe hat sich bei den Überlegungen zu den beiden Kirchen an einem bewährten Konzept in der Öffentlichkeitsarbeit orientiert: der SWOT-Analyse. Diese Form der Analyse gliedert sich nach den Stärken (Strengths), Schwächen (Weaknesses), Chancen (Opportunities) und Bedrohungen (Threats).

Konkrete Fragen könnten hier entsprechend sein:

Status quo

- Wie groß ist Ihre Gemeinde?
- Wie ist die Gemeinde aufgebaut? (Alter)
- Wie ist die Nutzung der Kirche durch Tourist*innen? Wer sind die Kirchenbesucher*innen, die nicht Teil der Gemeinde sind?
- Wie werden Besucher*innen auf die Kirche aufmerksam gemacht? (Beschilderung, online u. Ä.)
- Wie sieht das derzeitige multimediale Angebot in Ihrer Kirche aus?
- Wie und von wem wird das Angebot angenommen?

Fragen zu den Vorstellungen

- Wen wollen Sie mit neuen multimedialen Angeboten in der Kirche erreichen?
- Was wollen Sie mit neuen multimedialen Angeboten in der Kirche erreichen?
- Was würden Sie einem*einer Besucher*in gern über Ihre Kirche oder den christlichen Glauben vermitteln?
- Worauf sind Sie in Ihrer Kirche besonders stolz, worauf sollten Besucher*innen aufmerksam gemacht werden?
- Wo sehen Sie die Grenzen, wenn es um neue Medien im Kirchenraum bzw. konkret in Ihrem Kirchenraum geht?
- Was sind die tatsächlichen Bedürfnisse der Zielgruppen?

5.2 TECHNISCHE ÜBERLEGUNGEN

Von Ulrich Bogenstätter und Martin Kretzschel

Das Pflichtenheft für Gemeinden beinhaltet unbedingt Notwendiges (Must-haves), Einrichtungen und Ausstattung, die eine Kirchengemeinde haben sollte (Nice-to-haves) und Unwichtiges (Don't-needs). Die richtige Auswahl erfolgt situativ und lokal abhängig. Das Angebot für eine multimediale Kirche muss daher dem Baukastenprinzip individuell folgen.

Die Matrix (vgl. Bild 26) zeigt den Zusammenhang zwischen funktionalen Anforderungen und technischen Lösungen. Aus Sicht der Landeskirche ist zu prüfen, welche technischen Lösungen von ihrer Seite für die Kirchengemeinden oder von der Kirchengemeinde selbst bevorratet werden sollten. So ist etwa eine gemeinsame Datenbank mit einem entsprechenden Web-Auftritt zur Darstellung der Öffnungszeiten und zur Regelung der Schließanlagen zentral einfacher zu bewirtschaften.

Eine wesentliche Grundbedingung für eine multimediale Kirche ist der Zugang zum Internet sowohl innerhalb als auch außerhalb des Kirchenraums. Neben dem kabelgebundenen Internetzugang für die administrativen Aufgaben der Kirchengemeinden, wie zum Beispiel der E-Mail-Verkehr mit Kirchenmitgliedern, ist zur Steigerung der Attraktivität der Kirchengemeinden von besonderer Bedeutung, die kostenlose Nutzung eines freien und sicheren WLANs zur Verfügung zu stellen. Ein entsprechendes Angebot zur Sicherung der Infrastruktur stellt Godspot dar.

Internetseiten werden den Kirchengemeinden als Vorlagen von der Landeskirche zur Verfügung gestellt. Sie erleichtern ortsfremden Kirchenbesuchern den Zugang, entsprechen der Forderung nach Offenheit und bieten ein niederschwelliges Angebot. Internetseiten können mit allen Endgeräten genutzt werden, sowohl mit der multimedialen Wand als auch mit eigenen oder fremden iPads oder Smartphones. Dabei ist darauf

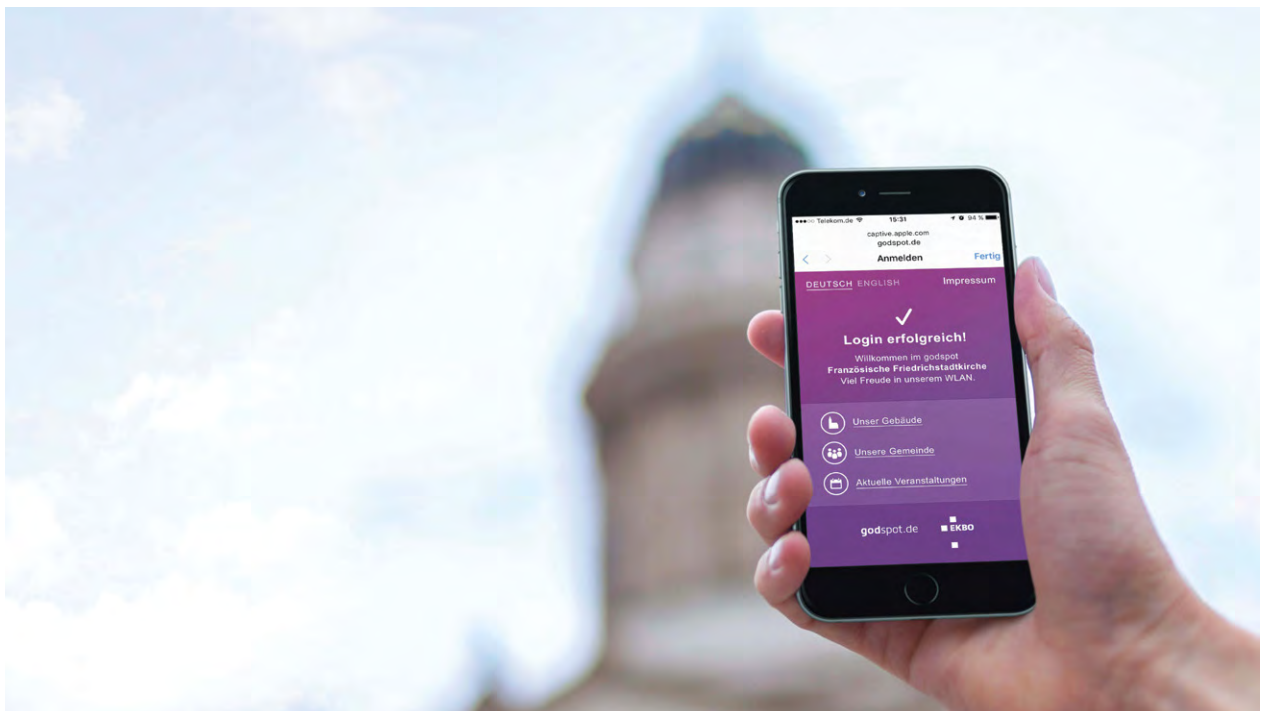
zu achten, dass sie im Responsive Webdesign erstellt werden. Nur dann werden die Inhalte der Internetseiten auf das jeweilige Anzeigegerät angepasst und entsprechend optimiert dargestellt. Dynamische und standardisierte Websites reduzieren den Bedarf an Apps erheblich und reduzieren die Entwicklungskosten. Mit dynamischen Websites lassen sich Informationen, Interaktionen, Blogs, Bezahlssysteme und vieles mehr passend für Endgeräte darstellen. Die Internetseiten sollten für alle gängigen Browser zu verarbeiten sein.

Zur Darstellung der gewünschten Inhalte stehen vielfältige Apps zur Verfügung. Sollte die Entwicklung von spezifischen Apps notwendig sein, bietet sich an, die Entwicklung über die Kirchengemeinden zu koordinieren und die Entwicklungskosten auf viele Schultern zu verteilen.

Interaktion kann durch eine multimediale Wand mit diversen Anwendungen hergestellt werden. Eine multimediale Interaktion muss nicht nur aus Gründen des Denkmalschutzes mobil sein. Die Mobilität ermöglicht Mietmodelle und sichert auch bei höheren Investitionskosten die temporäre Nutzung zum Beispiel im Konfirmandenunterricht, bei Hochzeiten oder in gemeindlichen Arbeitsgruppen.

Als Pilot-Projekt der Evangelischen Kirche Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz gestartet, ist godspot jetzt ein Angebot von Kirche für Kirche in ganz Deutschland. Der Einsatz von Internet in der Gemeindegemeinschaft wird erleichtert, weil die Einrichtung, legal abgesichert, kostenloses freies WLAN anbieten kann. Auch kommerzielle Werbung oder die zur-Verfügung-Stellung von Daten sind kein Thema. Sogar kirchenferne Personen können physisch an die Kirche herangeführt und dann auf einer „Landingpage“ über Angebote, Homepage oder Veranstaltungen informiert werden (siehe rechts). Weiterführende Informationen finden Sie auf godspot.de

Funktionalitäten	Technische Lösung	Kosten
Digitales Gesangbuch	Capella	218,00 EUR
Digitales Gesangbuch	Capella Reader	kostenlos
Digitales Gesangbuch	PhonicScore lite	kostenlos
Audioclips abspielen	Windows-Mediaplayer	kostenlos
Audioclips abspielen	MacOS-QuickTime Player	kostenlos
Videoclips abspielen	Windows-Mediaplayer	kostenlos
Videoclips abspielen	MacOS-QuickTime Player	kostenlos
Digitales Gästebuch/Digitale Gebetswand	Interaktive Multimedia-Wand inkl. Software we-inspire	15.500,00 EUR
Kerzengruß versenden	Typo3	kostenlos, ggf. können Anpassungen kostenpflichtig werden
Informationen zum Projekt erhalten	Typo3	kostenlos, ggf. können Anpassungen kostenpflichtig werden
Datenschutz-Informationen	Typo3	kostenlos, ggf. können Anpassungen kostenpflichtig werden





06

6 AKTUELLER STAND DER PROJEKTKIRCHEN

ST. PETER UND PAUL AUF NIKOLSKOE

Auch wenn bei der Projektkirche auf Nikolskoe noch eine Lösung für einen denkmalgerechten und trotzdem diebstahlsicheren Einbau der Tablets gesucht wird, so füllen sich die Geräte bereits und können an interessierte Kirchenbesucher*innen verliehen werden. Kuratoriumsmitglied Thorsten Wittke hat eigens für St. Peter und Paul eine App erstellt. Pfarrer, Organistin und viele mehr berichten den Kirchenbesucher*innen höchstpersönlich, was es über „ihre“ Kirche zu wissen gibt.



Bild 26: Multimediale Bank in St. Peter und Paul

DORFKIRCHE IN PAPITZ

In der Dorfkirche in Papitz schmückt die multimediale Wand bereits den Kirchenraum. Besonders das Gästebuch wird gern und viel genutzt. Gemeindepädagoge Axel Geldmeyer und die Konfirmand*innen sind sehr motiviert, noch weitere Inhalte zu erstellen und sammeln schon die ersten Ideen, beispielsweise für eine Kirchenerkundung mit Erläuterungen zu den einzelnen Bauelementen – über die multimediale Wand.

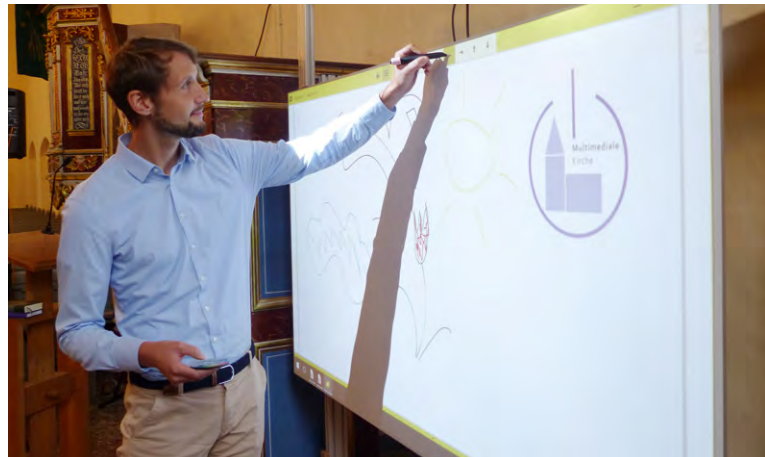


Bild 27: Digitales Gästebuch auf der Multimediawand



Bild 28: Multimediawand in der Dorfkirche in Papitz



07

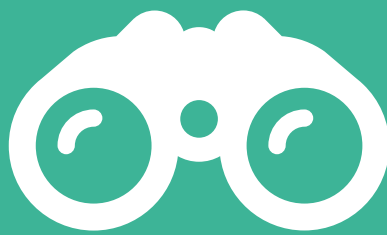
7 SCHLUSSEREFLEXION

In der Endphase des Projekts lohnt sich ein Blick zurück. Die Zusammenstellung der verschiedenen Projektbeteiligten ermöglichte von Anfang an einen vielseitigen Blick auf die Möglichkeiten multimedialer Erneuerung in Kirchen, zugleich wurden schnell Grenzen des Projekts deutlich: Sowohl aus ethischer als auch aus technischer oder christlicher Perspektive gab es jeweils an verschiedenen Stellen Einwände, wo eine andere Partei vielleicht keine gesehen hätte. Aufgrund dieser vorhergehenden Reflexionen von allen Seiten war jedoch letztlich die zielgerichtete und effektive Umsetzung der Ideen Multimediawand und multimediale Bank möglich.

Die Möglichkeit ihrer Präsentation auf dem Kirchentag war sowohl aus inhaltlicher als auch aus technischer Perspektive äußerst hilfreich. Das Feedback der Besucher*innen sowie der dauerhafte Einsatz der Angebote machten deutlich, wo die Stärken, aber auch die Schwächen der beiden Angebote liegen. Der unvoreingenommene Blick der externen Besucher*innen ermöglichte es außerdem, noch einmal breitflächiger zu denken, und rückte die Bedürfnisse der tatsächlichen Nutzer*innen in den Fokus: An den aufkommenden Bedenken mancher Besucher*innen (speziell der Altersgruppe der 18- bis 29-Jährigen) wird deutlich, dass eine intensive Auseinandersetzung mit den Bedürfnissen junger Menschen unbedingt notwendig ist.

Das Projekt hat außerdem gezeigt: Grundvoraussetzung für Gemeinden, die multimediale Angebote in ihren Kirchenraum integrieren möchten, ist ein*e technisch versierte*r Mitarbeiter*in. Nur so kann aus der bloßen Technik ein Mehrwert für Gemeinde und Besucher*innen entstehen.

Letztendlich kann man sagen, dass über den Kirchenraum aufgrund seines besonderen Charakters keine pauschale Aussage getroffen werden kann, wenn es um technische Ausstattung, aber auch ganz allgemeine Neuerungen geht. Mehr als vielleicht anderswo muss hier sensibel vorgegangen werden. Kirchen sind und sollten auch heute noch Orte der Ruhe, der Begegnung mit Gott und der Besinnung sein – nicht nur der Besinnung in Form von Meditation, sondern auch der Besinnung auf unsere uralte und bedeutende Geschichte und Kultur. Multimediale Angebote müssen daher so konzipiert werden, dass sie diesen einmaligen Charakter nicht stören, vielmehr sollten sie sich einfügen und die spirituellen Erfahrungen im Kirchenraum verstärken.



08

8 AUSBLICK

In den vorherigen Kapiteln wurden nicht nur die verschiedenen Ideen für multimediale Lösungen in Kirchenräumen dargestellt, sondern auch die Grenzen und Probleme aufgezeigt, auf die die Projektgruppe im Verlauf des Projekts gestoßen ist. All diese Erfahrungen haben zum Weiterdenken angeregt und inspiriert. Allen Beteiligten war es ein Anliegen, nach Abschluss des Projekts in Form von Anschlussprojekten an das gewonnene Wissen anzuknüpfen. In diesem Zusammenhang sind drei Ideen entstanden, die abschließend kurz vorgestellt werden sollen.

In der gesamten evangelischen Kirche in Deutschland war und ist derzeit nicht nur das Projekt „Multimediale Kirche“ bemüht, die neuen Entwicklungen im medialen Bereich und die Kirche zusammenzubringen. Durch einen geregelten Informationsaustausch könnte in diesem Bereich effektiver weitergearbeitet und -entwickelt werden. Um diese Situation zu verbessern, kam die Idee zu einer Onlineplattform auf. Auf der Website dieses Projekts (www.multimediale-kirche.de) werden also nach Projektabschluss nicht nur die hier entstandenen Ideen, sondern auch Entwicklungen, Projekte und Ideen von anderen Gemeinden und Gruppen vorgestellt. So soll eine umfassende Sammlung von multimedialen Möglichkeiten im Kirchenraum entstehen, auf die alle Gemeinden zur eigenen Inspiration zugreifen können und die jederzeit erweitert werden kann. Die Pflege der Website könnte beispielsweise eine studentische Hilfskraft übernehmen, die für Akquise und Aktualisierung zuständig wäre. Eine dauerhafte Betreuung einer solchen Website wäre in jedem Fall unbedingt notwendig, um Aktualität und breitflächige Abdeckung zu gewährleisten.

Aus der ersten Erprobung der praktischen Beispiele auf dem Evangelischen Kirchentag 2017 und dem daraus resultierenden Feedback der Besucher*innen konnte letztendlich die Entwicklung einer App als optimale Lösung geschlussfolgert werden. Die Ideen bekamen fast durchweg positiven Zuspruch von den Besucher*innen des Standes, die als Erste die Angebote testeten. Es gab jedoch, wie bereits beschrieben, auch Bedenken. Diese galten in erster Linie der Benutzerfreundlichkeit und der Finanzierbarkeit. Eine App könnte die verschiede-

nen Anwendungen vereinen und sie außerdem auch für private mobile Endgeräte zugänglich machen. So könnten Gemeinden ohne entsprechende finanzielle Möglichkeiten auf die Anwendungen hinweisen und deren Nutzung im Kirchenraum ermöglichen – auch ohne Whiteboards oder Tablets. Auch der Problematik des Denkmalschutzes und der generellen Einfügung der technischen Ausstattung in den Kirchenraum könnte so aus dem Weg gegangen werden. Ein weiterer Vorteil der Bündelung der Angebote in einer App wäre die technische Vereinfachung. Es wäre lediglich eine einmalige Programmierung notwendig. Im Anschluss könnten die Kirchengemeinden und -besucher selbstständig auf die Anwendungen zugreifen. Doch auch bei der Programmierung einer solchen App müssten selbstverständlich diverse Punkte beachtet werden. So ist auch hier die Benutzerfreundlichkeit ein enorm wichtiges Thema. Es sollte stets darauf geachtet werden, dass eine intuitive Nutzung durch die Kirchenbesucher*innen möglich ist.

Die neuesten Entwicklungen zeigen zudem, dass die App-Download-Zahlen sinken. Demzufolge wäre eine webbasierte App die bessere Lösung. Hier erfolgt der Zugriff über den Browser und es ist kein Download notwendig. Durch die Nutzung auf dem persönlichen mobilen Endgerät wären die Anwendungen nicht mehr an den Kirchenraum gebunden. So könnte beispielsweise das digitale Gesangbuch auch außerhalb der Kirche, etwa auf Freizeiten, Ausflügen oder beim Gottesdienst im Grünen, genutzt werden.

Selbstverständlich stand im Rahmen des Projekts auch die Frage im Raum, wie die verschiedenen Ideen und Entwicklungen nach Projektabschluss beworben und verbreitet werden können. Die daraus resultierende Idee kam aufgrund eines anderen Projekts der Hilfswerk-Siedlung GmbH zustande: das „Tiny100“-Haus – ein mobiler Wohnraum auf 6,4 Quadratmetern, der alles zu bieten hat, was es zum Leben braucht. Anstelle von Wohnraum könnte ein ähnlicher Wagen als „Tiny Church“ mit den Ideen der multimedialen Kirche ausgestattet werden, also mit der Multimediawand und multimedialen Kirchenbank sowie den jeweiligen Anwendungen. Die Idee ist dann, mit dem Wagen als „Tiny Church“ durch Deutschland zu touren und die Angebote auf Kirchenvorplätzen den jeweiligen Gemeinden hautnah und zum Ausprobieren zu präsentieren. So könnten Gemeinden hinsichtlich der Thematik Multimedia im Kirchenraum deutschlandweit sensibilisiert und informiert werden.

Vor der verschlossenen Kirchentür zu stehen und zu klagen, dass keiner aufmacht, bringt uns nicht weiter. Abschließend sollte daher nochmals die positive Erkenntnis hervorgehoben werden, dass wir in Bewegung gekommen sind und neue Ideen entstehen und erprobt werden. Wir sind auf dem Weg in die richtige Richtung.

Jörn von der Lieth

IMPRESSUM

Herausgeberin:

Hilfswerk-Siedlung GmbH
Evangelisches Wohnungsunternehmen
in Berlin, Kirchblick 13, 14129 Berlin
Tel.: 030 816 003-0, Fax: 030 816 003-10
info@hws-berlin.de, www.hws-berlin.de

Autoren:

Marlies Barkowski, Ulrich Bogenstätter, Markus Dröge,
Johanna Haberer, Martin Kretzschel, Jörn von der Lieth,
Susanna Wolf, Thomas Zeilinger

Projektgruppe:

Prof. Dr.-Ing. Ulrich Bogenstätter, Hochschule Mainz
Daniela Dallmann und Fabian Mayer,
Projektkoordination Hilfswerk-Siedlung GmbH
Prof. Johanna Haberer,
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Fabian Kraetschmer, Referatsleiter IT im Konsistorium der EKBO
Dr. Johannes Krug, Superintendent Kirchenkreis Teltow-Zehlendorf
Tobias Kuske, Mitglied der Gesamtsteuerungsgruppe des
Reformprozesses in der EKBO
Jörn von der Lieth, Geschäftsführer Hilfswerk-Siedlung GmbH
Arlett Rumpff, Geschäftsführerin Reformprozess in der EKBO
Matthias Spann, Direktor Amt für Kirchliche Dienste in der EKBO
PD Dr. Thomas Zeilinger,
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

Lektorat:

Claudia Kühne, Ulrike Mattern

Gestaltung und Umsetzung:

www.neuzeit-agentur.de

Druck:

www.druckteam-berlin.de

1. Auflage, 2018

BILDNACHWEISE

Bild 1, S. 14 Ulrich Bogenstätter
Bild 2 und 3, S. 15 Ulrich Bogenstätter
Bild 4, S. 16 www.werkkirche.blogspot.de
Bild 7, S. 19 Ulrich Bogenstätter
Bild 8, S. 28 Axel Geldmeyer
Bild 9, S. 29 Ulrich Bogenstätter
Bild 10, S. 30 Hartwig Klipstein
Bild 11, S. 31 Hartwig Klipstein
Bild 12, S. 34 Caroline Czaplik
Bild 15, S. 38 www.evangelisch.de
Bild 17, S. 39 Marlies Barkowski
Bild 19, S. 41 Fabian Mayer
Bild 20, S. 43 Ulrich Bogenstätter
Bild 21, S. 44 Ulrich Bogenstätter
Bild 22/23, S. 45 Ulrich Bogenstätter
Bild 24/25, S. 46 Ulrich Bogenstätter
Bild 26/27/28, S. 53 Marlies Barkowski

weitere Bilder von Fotolia und Pixabay

■
■ **EVANGELISCHE KIRCHE**
Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz
■

