

Liturgische Bildung im Metaversum: Religionspädagogische Perspektiven auf die Spielplattform Roblox

Mariusz Chrostowski

Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt

Kontakt: mariusz.chrostowski@ku.de

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5817-2687>

eingereicht: 22.07.2025; überarbeitet: 10.09.2025; angenommen: 15.09.2025

Zusammenfassung: Der Beitrag untersucht, wie liturgische Bildung im Kontext des Metaversums – exemplarisch am Beispiel der Spielplattform Roblox – aus religionspädagogischer Perspektive mit besonderem Fokus auf katholisches Liturgieverständnis und rituelle Praxis erschlossen werden kann. Ausgehend von der Beobachtung, dass junge Menschen dort eigeninitiativ virtuelle Liturgien entwickeln und ‚zelebrieren‘, werden klassische Zielperspektiven liturgischer Bildung im Horizont der Kultur der Digitalität analysiert und neu perspektiviert. Roblox wird als heterotoper Lern- und Erfahrungsraum reflektiert, wobei sowohl innovative Potenziale als auch kritische Herausforderungen systematisch herausgearbeitet werden. Abschließend werden vier konkrete religionspädagogische Leitimpulse formuliert, die theologische Substanz, Medienkritik und digitale Lebenswelten junger Menschen konstruktiv verbinden.

Schlagwörter: liturgische Bildung; Metaversum, Roblox, digitale Spiele

Abstract: This article investigates how liturgical education can be approached from a religious pedagogical perspective with a particular focus on Catholic liturgical understanding and ritual practice within the context of the metaverse – exemplified by the gaming platform Roblox. Drawing on the observation that young people independently design and ‚celebrate‘ virtual liturgies on the platform, classical aims of liturgical education are analysed and reinterpreted in the light of a culture of digitality. Roblox is examined as a heterotopic space for learning and experience, with both its innovative potentials and critical challenges systematically identified. The article concludes by outlining four concrete pedagogical impulses that constructively combine theological substance, media critique, and the digital life worlds of young people.

Keywords: liturgical education; metaverse; Roblox; digital games

I. Einleitung

Vor etwa zwei Jahren lenkte ein Bericht des katholischen Portals „Aleteia“ die Aufmerksamkeit auf einen bemerkenswerten Trend: Auf der Spielplattform Roblox ‚feiern‘ immer mehr junge Menschen virtuelle Gottesdienste, die mit liturgischem Ernst und Geschick inszeniert werden (Mauro, 2023). Roblox ist mit täglich über 97,8 Millionen aktiven Mitgliedern die weltweit größte Plattform für nutzergenerierte Inhalte im Gaming-Bereich (Statista, 2025). Einige Spielende gründen dort kirchlich inspirierte Gemeinschaften wie z. B. „The Archdiocese of Roblox“ (7.825 Spieler:innen; Rolimon's, 2025a), „The Vatican City State of Roblox“ (1.148 Spieler:innen; Robloxgo, 2025) oder „The Archdiocese

of Gniezno“ (26.108 Spieler:innen; Rolimon's, 2025b). Im Rahmen einer sogenannten Sandbox-Erfahrung, also eines offenen Spielprinzips ohne festgelegte Handlungsziele, gestalten die Nutzer:innen mit einer an LEGO erinnernden Ästhetik virtuelle Kirchen und feiern eigenständig liturgische Rituale (z. B. Heilige Messen, Wort-Gottes-Feiern, Prozessionen), die über verschiedene Endgeräte – etwa iOS, Android, PC oder Mac – synchron zugänglich sind. Freilich handelt es sich dabei – aus katholisch-theologischer und kirchenrechtlicher Perspektive – nicht um gültige liturgische Feiern. Dennoch bieten sie eine wertvolle Gelegenheit, liturgisches Grundwissen zu vermitteln und sowohl religiös sozialisierten als auch religiös distanzierten Spieler:innen digitale Resonanzräume religiöser Erfahrung innerhalb des Spiels zu eröffnen (Mauro, 2023; Lendzion, 2024).

Diese Formen digitaler Aneignung ritueller Praxis lassen sich dem sogenannten Metaversum zuordnen, d. h. einem Netzwerk persistenter, in Echtzeit gerenderter 3D-Welten, das Identitäten, Objekte, Geschichtlichkeit und soziale Interaktionen kontinuierlich erfahrbar macht (vgl. Ball, 2021; Boeckenfeld et al., 2023, S. 45). Das Metaversum ist dabei kein einheitlicher Ort, sondern ein Sammelbegriff für unterschiedliche Plattformen, Konzepte und Anbieter – darunter beispielsweise Second Life, Meta's Horizon Worlds, Decentraland, VRChat oder auch Roblox. Diese verfolgen teils divergierende Zielsetzungen: Während etwa Meta stärker auf immersive VR-Erfahrungen und wirtschaftliche Integration zielt, eröffnen andere Plattformen wie Roblox primär nutzergenerierte, spielbasierte Welten mit hoher partizipativer Offenheit. Roblox ist in diesem Spektrum als halb-offene, gamifizierte Sandbox-Plattform mit ausgeprägter sozialer Interaktion, aber nicht primär immersiver 3D-Technologie einzuordnen. Innerhalb des Metaversums nimmt Roblox eine besondere Stellung ein. Dies ist jedoch nicht auf immersive High-End-Virtual-Reality zurückzuführen, sondern auf seine niedrigschwellige Zugänglichkeit, die Ausrichtung auf junge Nutzer:innen und seine Offenheit für kreative Aneignungsprozesse (ebd.). Das Metaversum ist somit kein statischer Ort, sondern ein dynamischer Möglichkeitsraum zwischen „Schon“ und „Noch nicht“ (Schlag & Yadav, 2023, S. 164), in dem sich digitale Präsenz und u. a. auch liturgisches Geschehen neu verschränken. Für die Religionspädagogik ergibt sich daraus eine doppelte Herausforderung: Zum einen gilt es, die Potenziale solcher virtuellen Welten für religiöse Erfahrung, Persönlichkeitsentwicklung und Sinnstiftung ernst zu nehmen. Zum anderen bedarf es religionspädagogischer Konzepte, die solche Phänomene kritisch begleiten, insbesondere im Blick auf zwischenmenschliche Beziehungserfahrungen sowie verantwortliches Handeln im digitalen Raum (ebd., S. 173–181).

Genau vor dieser Hintergrundfolie untersucht der vorliegende Beitrag, inwiefern und auf welche Weise liturgische Bildung im Metaversum denkbar und gestaltbar ist. Die Argumentation folgt einem dreischrittigen Aufbau: Zunächst wird die Relevanz liturgischer Bildung im Kontext der „Kultur der Digitalität“ entfaltet. Danach wird Roblox als metaverser liturgischer Bildungsort unter Berücksichtigung seiner potenziellen Chancen und Grenzen kritisch analysiert. Abschließend werden religionspädagogische Perspektiven im Sinne einer metaverse-bezogenen liturgischen Bildung 2.0 formuliert. Die Reflexion stützt dabei überwiegend auf Sekundäranalysen sowie teilweise auf eine quellenkritische Auswertung öffentlich zugänglicher Materialien (z. B. YouTube-Videos, Plattforminhalte, Gruppenbeschreibungen). Der Beitrag richtet sich an ein wissenschaftliches Fachpublikum in Religionspädagogik und Praktischer Theologie sowie an Akteur:innen in schulischen und außerschulischen Bildungsprozessen, die an einer theoriegeleiteten Erschließung digitaler liturgischer Erfahrungsräume interessiert sind.

2. Zur Relevanz liturgischer Bildung in „Kultur der Digitalität“

Die kontinuierlich wachsende „Kultur der Digitalität“ (Stalder, 2016; vgl. auch: Heger, 2020; EKD, 2022; Pirker, 2020; Käbisch & Pirker, 2023; Chrostowski, 2025) verändert die medialen Rahmenbedingungen religiöser Praxis grundlegend, während zugleich die rückläufige religiöse Sozialisation (EKD, 2023;

Pickel, 2024) zu einem schwindenden Selbstverständnis liturgischer Vollzüge führt. Beide Entwicklungen gemeinsam führen zu tiefgreifenden Veränderungen im Zugang zur Liturgie. Diese zeigen sich etwa im Wandel liturgischer Ausdrucksformen (kognitiv), in der Motivation zur Teilhabe (volitiv) und in der konkreten Beteiligung am liturgischen Geschehen (praktisch) (vgl. u.a.: Höring, 2019, 2020; Kiss, 2022). Besonders die rituelle Praxis wird durch digitale Technologien wie z. B. Internet oder Virtual Reality nachhaltig beeinflusst. Dabei verändern sich nicht nur äußere Formen, sondern auch das grundlegende Verständnis von Präsenz und Teilhabe. So verschwimmen im liturgischen Kontext zunehmend die Grenzen zwischen physischer und digitaler Partizipation (Nze, 2023, S. 117; vgl. auch Kopp & Krysmann, 2020; Haslwanter, 2022). In diesem Sinne eröffnet digitale Liturgie heute neue Möglichkeiten aktiver und gestaltender Teilnahme, auch wenn diese in einer mediatisierten Form erfolgt (Berger, 2013, S. 271–274; vgl. Brückner, 2020). Wie ihre analoge Entsprechung beruht sie auf materiellen Dimensionen: Sie erfordert leibliche Präsenz trotz physischer Trennung und bindet unterschiedliche Sinne ein, d. h., die Kameraperspektive, die Tonqualität, die Lichtgestaltung, die Sprechweise und die Musik prägen das individuelle religiöse Erleben maßgeblich. Dennoch werden solche Formate bislang vorwiegend als Ergänzung zur traditionellen Liturgie verstanden (Nze, 2023, S. 188). Gerade im katholischen Kontext stellen sich hier substanzielle Herausforderungen, etwa im Blick auf die Gültigkeit symbolischer Zeichenhandlungen oder die Leiblichkeit der *Communio* (Chrostowski & Siegert, 2024, S. 278–286; vgl. auch: Geiger, 2019).

In diesem Spannungsfeld gewinnen zwei klassische Leitfragen liturgischer Bildung neue Aktualität, nämlich die nach der „Liturgiefähigkeit des Menschen“ und der „Menschenfähigkeit der Liturgie“ (Kranemann, 1999). Sie bilden nicht nur einen bleibenden Reflexionsrahmen, sondern markieren zugleich zwei grundlegende Aufgaben liturgischer Bildungsprozesse (Blum, 2006, S. 257–258; Mann, 2020, S. 175; Löhlein, 2023, S. 33). Einerseits eröffnen digitale Formate – etwa Livestreams, virtuelle Liturgieräume im Metaversum oder KI-gestützte Systeme – neue Zugänge, um Liturgien bewusst wahrzunehmen, mitzugestalten und wertzuschätzen (Chrostowski & Siegert, 2024, S. 286–287). Andererseits stellen sie spezifische Anforderungen an die liturgische Kommunikation in digitalen Umgebungen: Sie muss intuitiv verständlich, visuell anschlussfähig und technisch barrierearm sein, damit auch in fragmentierten oder avatarvermittelten Settings religiöse Erfahrungsräume entstehen können. Sprache, Symbolik und Formen der Partizipation sind dabei so zu gestalten, dass sie in digitalen Modi Brücken schlagen – zwischen Alltag und Feier, zwischen Immanenz und Transzendenz, zwischen Präsenz und Virtualität (ebd., vgl. auch: Mann, 2020, S. 175–176; Irlenborn & Kopp S. 371–372).

Aus dieser Perspektive ergibt sich für liturgische Bildungsprozesse in Schule und Gemeinde eine doppelte Zielsetzung: die Förderung der „Fähigkeit zum reflektierten Umgang mit religiösen Traditionen“ (Englert, 2002, S. 57) sowie die Befähigung zur aktiven Teilhabe an liturgischer Praxis. Drei Gegenstandsbereiche gelten dabei als zentral – auch im Kontext digitaler Liturgieräume (Sajak & Schulze Pröbsting, 2022, S. 1–2; vgl. Seper, 2019, S. 110–111; König, 1996, S. 112–129; Mendl, 2008, S. 197–200):

- a. *Liturgische Propädeutik*: Kinder und Jugendliche sollen lernen, religiöse Symbole zu deuten, zu erfassen und selbst symbolisch zu handeln. Das gilt u.a. auch für den Umgang mit digitalisierten Symbolsystemen, grafischer Gestaltung oder virtuellen Raumkonzepten.
- b. *Liturgische Ausdruckskompetenz*: Junge Menschen sollen erfahren, dass Sprechen, Singen, Schweigen und Wahrnehmen sowie Haltungen wie Klagen, Loben, Bitten, Verzeihen oder Teilen wesentliche Formen liturgischer Partizipation sind, sowohl in realen Versammlungen als auch in digitalen oder avatarvermittelten Kommunikationsformen.
- c. *Liturgische Realienkunde*: Heranwachsende sollen mit liturgischen Orten, Zeiten, Gegenständen (z. B. Geräten und Gewändern) sowie konkreten Vollzugsformen vertraut gemacht werden. Dies

schließt zunehmend auch deren digitale Repräsentationen, beispielsweise in virtuellen Kirchenräumen, symbolischen Interface-Designs oder medialen Inszenierungen, mit ein.

Basierend auf diesen Erwägungen lässt sich konstatieren, dass die Anbahnung der liturgischen Kompetenz somit als integraler Bestandteil religiöser Bildung im weiteren Sinne einzuordnen ist (Mann, 2020, S. 176; vgl. auch Lindner, 2006, S. 47). Dies findet eine gewisse Entsprechung in der performativen Religionsdidaktik, die rituelle Ausdrucksformen als Zugänge zu religiösem Lernen aufgreift (vgl. u.a.: Mendl, 2016; Dinger, 2018). Dabei wird jedoch eine erweiterte Perspektive eingenommen, die nicht an liturgische Formen im engeren kirchlichen Verständnis gebunden ist. Zugleich bleibt der performative Zugang insbesondere mit Blick auf schulische Umsetzbarkeit und konzeptionelle Trennschärfe umstritten (vgl. u.a.: Hilpert, 2020). Insgesamt zeigt sich, dass die Notwendigkeit liturgischer Bildung religionspädagogisch weithin anerkannt ist, ihre praktische Umsetzung jedoch bis heute marginal bleibt (Sajak & Schulze Pröbsting, 2022, S. 1). Auch rund sechzig Jahre nach der Forderung nach liturgischer Bildung für alle Gläubigen in Sacrosanctum Concilium (Art. 11, 14–20) wird sie im Religionsunterricht, in der Katechese oder Jugendpastoral nur punktuell realisiert (vgl. ebd.; Seper, 2019, 2021; Müller, 2019, S. 108). Erschwert wird eine nachhaltige Verankerung liturgiedidaktischer Lern- und Lehrprozesse zudem durch eine zunehmende Entfremdung zwischen Liturgiewissenschaft und Religionspädagogik (Seper, 2021, S. 198). Während liturgiewissenschaftlich sowohl vor einer funktionalen Verkürzung liturgischer Praxis auf didaktische Zwecke als auch vor theologisch verflachenden Vermittlungsformen gewarnt wird, bestehen religionspädagogisch Vorbehalte gegenüber klerikal geprägten Formen liturgischer Bildung (vgl. Bizer, 1988, S. 102–105; Mendl, 2008, S. 180). Diese Spannungen beeinträchtigen eine mehrdimensionale liturgische Bildung zwar, machen sie aber nicht unmöglich. Im Gegenteil: Gerade aus der Notwendigkeit interdisziplinärer Verständigung erwächst ein kreatives Potenzial, das die liturgische und die religionspädagogische Praxis wechselseitig bereichern kann (Löhlein, 2023, 75–90). Auf diese Weise entsteht eine liturgische Bildung, die die unterschiedlichen religiösen Lernorte mit ihrem jeweiligen Profil – wie beispielsweise Schule und Pfarrgemeinde – respektiert (ebd., 91–106). Diese sollte theologisch fundiert, religionspädagogisch anschlussfähig sowie für junge Menschen existenziell bedeutsam gestaltet werden (Seper, 2021, S. 198; Sajak & Schulze Pröbsting, 2022, S. 4–5). Digitale Erfahrungsräume wie Roblox können in diesem Zusammenhang als Impulsgeber für innovative liturgiedidaktische Ansätze dienen. Vor allem in einer Zeit, in der das Interesse junger Menschen an kirchlich geprägten Liturgieformen schwindet (vgl. Höring, 2020, S. 334–336), bieten solche Plattformen die Chance, liturgische Teilhabe auf spielerische, kreative und partizipative Weise neu zu erschließen – jenseits traditioneller Raum-, Gender-, Rollen- und Interaktionskonzepte. Damit treten digitale Formate im Metaversum nicht nur ergänzend, sondern auch transformativ in die Diskussion um eine zukunftsfähige liturgische Bildung ein.

3. Metaversum als liturgischer Bildungsort: Roblox im Fokus

Ausgehend von der obigen Reflexion wird im Folgenden eruiert, inwiefern die metaverse Spielplattform Roblox als liturgischer Bildungsort fungieren kann. Zunächst gilt es zu betonen, dass sich das Spiel entsprechend Foucaults Konzept der „Heterotopien“ als ein „Andersort“ religiöser Praxis interpretieren lässt (Foucault, 2001). Solche Heterotopien bilden sowohl reale als auch virtuelle Räume, in denen alternative Ordnungen erfahrbar werden. Sie unterbrechen, irritieren oder hinterfragen bestehende Strukturen (vgl. u.a.: Foucault, 2013; Bauer, 2019; Dvorak, 2015). Exakt in diesem Sinne bietet Roblox als „einheimischer Lernort“ (Prokopf & Ziebertz, 2001, 247) insbesondere Kindern und Jugendlichen, die sich dort intuitiv bewegen (vgl. u.a.: Schlichting, 2024; Palkowitsch-Kühl, 2017), die Möglichkeit, liturgische Ausdrucksformen jenseits institutioneller oder autoritätsbezogener Schwellen in einem ihnen vertrauten Umfeld neu zu erproben. Mehr noch: Gerade darin wird exemplarisch sichtbar, wie sich im digitalen Raum topografische Verschiebungen vollziehen, etwa durch die Verlagerung religiöser Praxis von sakralen zu medial inszenierten Räumen, durch die Aneignung

liturgischer Formen in spielbasierten Umgebungen oder durch die Entkopplung ritueller Vollzüge von institutionellen Kontexten. Diese Dynamiken fordern traditionelle religiöse Orte heraus, markieren eine veränderte religiöse Landschaft und wirken sich auf das Verständnis ritueller Praktiken bei jungen Menschen aus (Lendzion, 2024, S. 47–48).

Roblox weist als „Andersort“ religiöser Praxis vor allem eine große Offenheit und Flexibilität auf. Dies resultiert, wie es Lendzion einerseits aus der vergleichsweise einfachen Bedienung der Plattform und andererseits aus ihrer faktischen Freiwilligkeit der Nutzung. Heute hat das Spiel, wie Lendzion (2024, S. 43–47) aufzeigt, sowohl nationalen als auch internationalen Charakter. Bereits vor der Entstehung nationaler Gemeinschaften – wie etwa der polnischen oder philippinischen; eine deutsche ist bislang nicht erkennbar – bildeten sich im Umfeld des Spiels erste liturgisch inspirierte Gruppen, darunter „The Vatican City State of Roblox“, „The Archdiocese of Roblox“ oder „Robloxian Church“. Letztere, also die „Robloxian Church“, stellt ein christlich inspiriertes Projekt in Form eines Rollenspiels dar und verzeichnet bislang rund 1,4 Millionen Spielbesuche (Roblox, 2025a). Dieses Rollenspiel, bei dem liturgische Funktionen – etwa Zelebrant:in, Ministrant:in, Kantor:in oder Lektor:in – möglichst authentisch nachgespielt werden, während gleichzeitig die Immersion erhalten bleibt (ebd.; Lee & Choi, 2024, S. 57), kann natürlich Zweifel hervorrufen. Viele Einwände erinnern an die Kritik am sogenannten „Second Life“ in Virtual-Reality-Umgebungen (Pieters, 2022, S. 15–18). Zu bedenken ist jedoch, dass es bei Roblox nicht darum geht, ein alternatives Leben im Metaversum aufzubauen, sondern vielmehr darum, durch simuliertes Rollenspiel in die Welt des Spiels einzutauchen. Darüber hinaus existieren zahlreiche kleinere Gemeinschaften, etwa „L'Osservatore Romano Roblox“, eine virtuelle Zeitung, die über religiöse Ereignisse berichtet (OssRomanoRBX, 2025), oder „Dicastery for Promoting Christian Unity Roblox“, eine Initiative, die die Idee des virtuellen Ökumenismus fördert (UnitasRBLX, 2025).

Viele dieser Projekte erscheinen auf den ersten Blick basisdemokratisch organisiert und werden laut Eigendarstellung überwiegend von jungen Gläubigen initiiert. Inwieweit sich diese Gruppen tatsächlich ‚von selbst‘ gebildet haben oder ob hinter einzelnen Angeboten spezifische kirchliche Organisationen, missionarische Bewegungen oder ideologisch geprägte Akteur:innen stehen, lässt sich aufgrund der eingeschränkten Transparenz der Plattformen jedoch nicht eindeutig feststellen. Gerade diese strukturelle Offenheit und Uneindeutigkeit stellt religionspädagogisch ein ambivalentes Moment dar: Einerseits erschwert sie eine klare Einordnung der Absichten und Hintergründe, andererseits ermöglicht sie niedrigschwellige Identifikationsangebote. Nutzer:innen werden oftmals durch das Beispiel ihrer Altersgenoss:innen angezogen, die religiöse Inhalte auf kreative Weise in das Spiel einbringen (Lendzion, 2024, S. 43). Konkret äußert sich dies u. a. in den folgenden Gestaltungselementen, die in auf YouTube dokumentierten virtuellen Zelebrationen (vgl. u. a. Archdiocese of Roblox, 2025; Roblox Filipino Catholics, 2024) anschaulich nachvollzogen werden können:

- Virtuelle Kirchenräume, Gegenstände und Paramente werden von Nutzer:innen selbst entworfen, häufig durch kreative Umwidmung vorhandener Objekte innerhalb des Spiels (z. B. Kleidung, Möbel oder Bauteile aus anderen Spielwelten).
- Liturgische Rollenspiele leben von eigenen Textbeiträgen, in denen sich die Spielenden als ‚Priester:innen‘, ‚Messdiener:innen‘ oder ‚Gemeinde‘ inszenieren. Dabei orientieren sie sich nicht nur an offiziellen Ritualen, sondern auch an individuellen Erinnerungen, medialen Vorbildern oder improvisierter religiöser Symbolik.
- Musik, Licht und digitale Gesten (etwa Knien und Verbeugen) werden bewusst zur Gestaltung von Gebetsmomenten oder Andachten eingesetzt.
- Chats und Sprachfunktionen dienen als Kanäle für Verkündigung, Fürbitte oder gemeinsames Gebet, wobei die Kommunikation teils synchron und teils asynchron erfolgt.

- Gamification-Elemente (z. B. Quests, Level oder Abzeichen) werden integriert. Diese können beispielsweise für die regelmäßige Teilnahme an virtuellen Gottesdiensten, das Mitwirken bei liturgischen Handlungen oder die Erstellung eigener religiöser Inhalte erworben werden.

Die Vielzahl und Aktivität christlicher Gemeinschaften sowie ihre kreative Nutzung der Plattform Roblox ist keineswegs als randständiges Phänomen eines isolierten Nutzer:innenkreises zu interpretieren, auch wenn sie in dieser Studie lediglich skizzenhaft dargestellt werden. So verzeichnen einzelne Projekte – etwa in Form virtueller Kirchen, Rollenspielgemeinschaften oder liturgischer Gruppen – teils hohe Zugriffszahlen und zeigen eine kontinuierliche Aktivität auf verschiedenen Kanälen (z. B. Roblox, 2025a). Auch wenn diese Zahlen nicht mit der Gesamtspieler:innenzahl ins Verhältnis gesetzt werden können, sprechen Reichweite und mediale Sichtbarkeit dafür, dass religiöse Ausdrucksformen im digitalen Raum zumindest punktuell auf ein breiteres Interesse stoßen. Damit verweisen sie auf ein spezifisches Bedürfnis junger Menschen nach religiöser Ausdrucks- und Beteiligungsmöglichkeit in medial vermittelten Kontexten (Lendzion, 2024, S. 43). Die dort beobachtbaren Formen religiöser Praxis lassen sich nicht einfach als rein spielerische Aktivitäten abtun, sondern verdienen eine ernsthafte religionspädagogische sowie liturgiewissenschaftliche Auseinandersetzung. Zwar bewegen sich viele dieser Praktiken im Spannungsfeld zwischen Rollenspiel, Fandom und spiritueller Aneignung, doch gerade diese Ambivalenz macht sie religionspädagogisch interessant. Im digitalen Raum verschwimmen die Grenzen zwischen Simulation und Partizipation, zwischen Spielhandlung und symbolischer Performanz. Das schließt eine bewusste rituelle Inszenierung keineswegs aus, sondern eröffnet neue Formen religiöser Ausdrucks- und Aneignungspraxis junger Menschen. Besonders aufschlussreich erscheinen in diesem Zusammenhang die expliziten Zielsetzungen, die von den Gründer:innen und Mitgliedern solcher virtueller Gemeinschaften formuliert werden. So heißt es etwa in einer Stellungnahme auf dem offiziellen X-Account der Gruppe „The Vatican City State of Roblox“ vom 23.09.2020: „Our group simulates the Catholic mass and the church's sacraments on ROBLOX, an online gaming platform. All sacraments simulated online hold no sacramental value. Our intent is to teach young people how to pray and participate in the mass properly and faithfully“ (VaticansRBLX, 2020).

Diese und ähnliche Zielsetzungen sorgen – bei allem vorhandenen Bildungspotenzial – insbesondere im polnischen Kontext, etwa auf den Servern „The Archdiocese of Gniezno“ (Roblox, 2025b), für kontroverse Diskussionen. Die Inszenierenden gehen äußerst gewissenhaft, mitunter übermäßig streng, an den virtuellen Kult im Metaversum heran. Wie P. Lendzion (2024) beobachtet, finden sämtliche Gottesdienste in digital gestalteten Räumen statt, die die Innenarchitektur realer Kirchen detailgetreu nachbilden. Die Avatare der Teilnehmenden tragen liturgische Gewänder und Ornate, die sich eng an realen Vorbildern orientieren; die Rituale folgen wörtlich den offiziellen Vorgaben der römisch-katholischen Liturgie. Die digitale Kirche ist dabei hierarchisch organisiert: Virtuelle Priester absolvieren innerhalb des Spiels eine liturgische Ausbildung und erhalten im Rahmen des Rollenspiels sogar Weihen zum Priester oder Bischof (ebd., S. 44). Die Entwickler:innen dieser Simulationen betonen, dass es ihr Ziel sei, Respekt gegenüber der Liturgie zu fördern und liturgische Riten nicht zu profanisieren (Łysek, 2023). Zur Legitimation berufen sich die Entwickler:innen ausdrücklich auf kirchliche Dokumente wie etwa die Allgemeine Einführung in das Römische Messbuch, den Codex des kanonischen Rechts oder das Zeremoniale für die Bischöfe (Lendzion, 2024, S. 45). Offen bleibt jedoch, ob sich diese Bezugnahmen auf die äußere Gestaltung und Ordnung der Rituale beschränken – also auf eine möglichst originalgetreue Inszenierung liturgischer Vollzüge – oder ob damit auch die grundsätzliche theologische Berechtigung einer digitalen Repräsentation sakraler Handlungen angestrebt wird.

Gleichwohl sollte bedacht werden, dass gerade solche detailgetreuen Simulationen für manche Nutzer:innen eine Form ernsthafter Aneignung und liturgischer Vertrautheit darstellen können. In einem pluralen liturgischen Feld sind sowohl kreative Improvisation als auch regelgeleitete

Nachahmung als legitime Formen des liturgischen Lernens zu verstehen, da sie unterschiedliche religiöse Bedürfnisse und Zugänge adressieren. Aus religionspädagogischer und liturgiedidaktischer Perspektive stellt sich hierbei dennoch die Frage, inwiefern eine derart ‚hyperrealistische‘ Nachbildung liturgischer Strukturen und Normen tatsächlich zur liturgischen Bildung beiträgt oder ob sie nicht vielmehr eine Tendenz zur Formverabsolutierung, zur Ästhetisierung auf Kosten der Partizipation sowie zur Reproduktion klerikaler Machtmuster und zur Monopolisierung kirchlichen Handelns befördert (vgl. u.a.: Bucher, 2010; Qualbrink, 2019). Kritisch zu hinterfragen ist insbesondere die Verschiebung des Akzents vom gemeinschaftlichen Feiern hin zur perfekten Ausführung sowie die potenzielle Ausblendung spiritueller Dimensionen zugunsten formaler Korrektheit. Insgesamt zeigt sich darin allerdings eine spezifische Ausprägung der katholischen Liturgiekultur, die sich stark am römischen Ritus sowie an einer regelgeleiteten und lehramtlich fundierten Liturgieauffassung orientiert (VaticansRBLX, 2020). Die performative Genauigkeit, die Berufung auf normative Texte sowie die hierarchische Struktur lassen auf ein traditionell-klerikales Liturgieverständnis schließen, das bestehende kirchliche Ordnungen affirmativ gegenübersteht (Lendzion, 2024, S. 44–45). Hinzu tritt das nicht zu unterschätzende Risiko möglicher spiritueller Verzerrungen oder Missbräuche (vgl. u.a.: Wagner, 2019; Thiel, 2025). Darüber hinaus entstehen – als Reaktion auf die Popularität des Phänomens – zunehmend auch Server, deren erklärtes Ziel es ist, sakrale Riten oder den Glauben selbst zu verspotten, zu banalisieren, zu karikieren oder gezielt zu diskreditieren (Łysek, 2023).

Keineswegs markieren die bisher skizzierten Beobachtungen das Ende der religionspädagogischen Herausforderungen, die mit der Nutzung von Roblox als Raum liturgischer Bildung einhergehen. Vielmehr treten weiterführende Problemhorizonte zutage, die bei einer differenzierten Einschätzung des Potenzials solcher digitalen Umgebungen nicht außer Acht gelassen werden dürfen. Erstens birgt die offene Struktur der Plattform das Risiko, dass insbesondere junge Nutzer:innen auf unangemessene Inhalte stoßen – darunter auch gewaltverherrlichende, extremistische, sexualisierte oder religiös despektierliche Darstellungen (vgl. u. a.: Chawki, 2025; Kou & Gui, 2023). Eine bewusste religions- und medienpädagogische Begleitung ist daher unabdingbar (Han, 2023, S. 18–19). Zweitens stellen sich aus liturgietheologischer und religionsdidaktischer Sicht zentrale Fragen nach der verantwortlichen Gestaltung ritueller Formen im digitalen Raum. Ohne fachlich-theologische Verankerung droht eine inhaltlich-symbolische Entleerung sakraler Handlungen und Zeichen, die bis hin zur unbeabsichtigten oder gar profanierenden Vereinnahmung reichen kann (vgl. u. a. Bosman, 2019; Grieve & Campbell, 2014). Drittens kann die Interaktion über Avatare die leiblich-soziale Präsenz nicht ersetzen, die sowohl für liturgische Handlungen als auch für liturgische Bildung konstitutiv ist (vgl. Lentner, 2014, S. 249–252; Geiger, 2019). In Online-Spielen wie Roblox wird die Erfahrung sakramentaler *Communio* häufig auf symbolische Repräsentation reduziert. Dies ist insbesondere mit Blick auf das Verständnis von Liturgie als „real-leiblich-relationalem“ Geschehen kritisch zu reflektieren (Lendzion, 2024, S. 38–40). Viertens ist Roblox als kommerzielle Plattform strukturell durch ökonomische Logiken geprägt. In-Game-Käufe, Belohnungsmechanismen und Werbeinhalte können religiöse Ausdrucksformen subtil kommerzialisieren und werfen u.a. Fragen nach Selbstbestimmung auf (Foxman, 2022).

4. Liturgische Bildung 2.0: Impulse für religionspädagogische Praxis

Im Lichte der obigen Erwägungen lässt sich konstatieren, dass sich durch digitale Erfahrungsräume nicht nur ästhetische und kommunikative Ausdrucksformen, sondern auch die strukturellen Bedingungen liturgischer Bildung transformieren. Gerade im Kontext der „Kultur der Digitalität“ (Stalder 2016) und ihrer Merkmale wie Interaktivität, Hybridisierung, Gemeinschaftlichkeit, Referentialität und algorithmischer Struktur entsteht die Notwendigkeit, liturgiedidaktische Modelle religionspädagogisch neu zu justieren. Liturgische Bildung 2.0 meint daher keine technologieorientierte Adaption bestehender Konzepte, sondern deren substanzielle (Neu-)Akzentuierung. Dabei sind insbesondere digitale Formen religiöser Sozialisation, virtuelle Performanz (z. B. avatarvermittelte

Rollenspiele auf Roblox), ästhetische Transformationsprozesse und veränderte Formen von Partizipation zu berücksichtigen – ohne die rituelle Tiefenstruktur liturgischen Handelns preiszugeben (vgl. u. a. Lenzion 2024; Chrostowski & Siegert 2024). Digitale Plattformen wie Roblox sind nicht bloß spielerische ‚Spaß-Medien‘, sondern entwickeln sich zu eigenständigen religiösen Erfahrungsräumen, in denen religiöse Bildungsprozesse stattfinden können (vgl. u. a. Bustamante Donas 2025). Damit erhalten Leitkategorien wie Religion, Ritual, Identität, Autorität, Gemeinschaft und Authentizität im digitalen Setting eine dynamische, performativ auszuhandelnde Qualität (Nord 2019, 178; Schlag & Nord 2021; Campbell 2013). Ziel liturgischer Bildung 2.0 ist folglich nicht die Akquise von Wissen über tradierte Vollzugsformen und ihre analoge Realisierung im Hinblick auf den fortschreitenden Traditionsabbruch (Mendl, 2008, 195; Husmann, 2006, 108), sondern die Ermöglichung partizipativer, theologisch reflektierter und digitalitätssensibler Aneignungsprozesse. Das Metaversum sollte daher nicht vorschnell als Bedrohung qualifiziert werden, sondern vielmehr als potenzieller Bildungsraum, der individuell anschlussfähig und zugleich beziehungsorientiert religionspädagogisch erschlossen werden könnte (Schlag & Yadav 2023, S. 181).

Auf dieser konzeptionell-didaktischen Grundlage werden im Folgenden einige religionspädagogische Impulse skizziert, die das Potenzial metaverser Räume für die Praxis schulischer und außerschulischer liturgischer Bildung aufgreifen:

4.1 Religionspädagogische (Re)Fokussierung: Mehr Interaktion als Instruktion

Im religionspädagogischen Fachdiskurs wird wiederholt betont, dass liturgische Bildung die „Fähigkeit vermitteln muss, der eigenen Religiosität eine sichtbare Ausdrucksgestalt zu geben“ (Blum, 2006, S. 404; vgl. auch: Löhlein, 2023, S. 32). Um dieses Ziel zu erreichen, ist eine konsequente Abwendung von passiver Instruktion hin zu gestaltender Interaktion im Sinne „unterschiedlicher, miteinander verbundener Lernwege“ (Mendl, 2008, S. 184) erforderlich. Die Plattform Roblox bietet hierfür ein besonders interessantes Experimentierfeld: Junge Menschen können dort eigenständig liturgische Formen gestalten und durchführen. Ähnlich wie in analogen Szenarien ist dabei eine gezielte religionspädagogische Begleitung erforderlich, die im digitalen Kontext nicht nur den Wissenserwerb (etwa durch Peer Learning), sondern auch lebensweltorientierte religiöse Erfahrungen fördert. Dabei könnten sie lernen, eine angemessene Ausgewogenheit zwischen festen liturgischen Strukturen und freien, kreativen Formen zu finden, biblische Traditionen mit ihrer Lebenswelt zu verknüpfen und eine Vielzahl gottesdienstlicher Ausdrucksformen kennenzulernen (Lentner, 2014, S. 249–252; Sajak & Schulze Pröbsting, 2022, S. 6). Insgesamt könnten daraus perspektivisch vielversprechende Ansätze für liturgische Bildungskonzepte erwachsen, die digitale Spiele im Sinne einer kooperativen und medienpädagogisch reflektierten Praxis integrieren (Palkowitsch-Kühl 2017, 9). So wäre es beispielsweise denkbar, mit Firmkandidat:innen im Rahmen der Sakramentenkatechese virtuelle Kirchenräume mit symbolischen Objekten (etwa Osterkerze oder Kreuz) auszustatten und liturgische Handlungen wie Fürbitten, Segensgesten oder Prozessionen im Hinblick auf die eigene Firmung im digitalen Raum zu inszenieren und gemeinsam zu reflektieren.

4.2 Avatarbasierte Performanz als Entschlüsselung der Nähe Gottes

Der zuletzt genannte Aspekt führt zur religionspädagogischen Exploration einer avatarbasierten Performanz als Ausdrucksform in der Entschlüsselung der Nähe Gottes, wie sie sich gerade in der Feier der Liturgie verdichtet (Scheidler, 2007, S. 65). Dieser Aspekt darf nicht ausgeblendet werden: Wenn Kinder und Jugendliche ihre Avatare knien lassen, Fürbitten eintippen, Predigten formulieren oder Prozessionen nachstellen, kann sich gerade darin ein Zugang zu transzendenten Momenten eröffnen (Palkowitsch-Kühl, 2017, S. 7). Solche Formen virtueller liturgischer Praxis werfen grundlegende Fragen nach spiritueller Erfahrung im digitalen Raum auf und fordern dazu heraus, den religiösen Gehalt

digitaler Kommunikationsräume ernst zu nehmen (Berger, 2018, 94). Dies bringt C. Roth pointiert auf den Begriff: „Dass Gotteserfahrung auch in dieser neuen ‚mixed-reality-world‘ möglich ist, steht sicher außer Frage. Liturgisch vermittelte geistliche Erfahrungen sind im Internet nicht nur möglich, es spricht vieles dafür, dass sie von den digital natives gerade dort gesucht werden“ (Roth, 2019, S. 58).

4.3 Medienkritische Reflexion als liturgiedidaktisches Leitkriterium im Metaversum

Das Metaversum eröffnet einen eigenständigen liturgischen Möglichkeitsraum, in dem nicht nur neue Formen religiöser Praxis erprobt, sondern zugleich medienkritische Reflexion als integraler Bestandteil liturgischer Bildung mitgedacht werden muss. Digitale Plattformen wie Roblox entfalten durch ihre immersive Ästhetik und Spielmechanik eine starke „vereinnahmende Wirkung“ (Palkowitsch-Kühl, 2017, S. 7), was eine didaktisch reflektierte Rahmung erforderlich macht. Ziel ist es dabei nicht, den Spielspaß zu unterbinden, sondern durch begleitete Reflexionsprozesse sowohl die liturgische Erfahrung zu vertiefen als auch mögliche problematische Codierungen sichtbar zu machen. Didaktische Strategien wie eingeblendete Tool-Tipps, erläuternde Kommentare oder gezielte Irritationen etablierter Wahrnehmungsmuster können diesen Prozess unterstützen (Fromme et al., 2008, S. 10–13). So wird das Spiel zu einem Erfahrungs- und Lernfeld liturgischer Bildung, das nicht nur rezeptiv, sondern auch produktiv erschlossen werden kann. Immer dann, wenn junge Menschen selbst zu Gestaltenden liturgischer Szenarien werden – etwa durch das Bauen virtueller Kirchenräume, das Entwickeln digitaler Riten oder die Moderation spiritueller Formate – entstehen genuine Lerngelegenheiten zur Ausbildung liturgischer Kompetenz (Palkowitsch-Kühl, 2017, S. 7). Dabei ist freilich zu berücksichtigen, dass Spiel und Bildung zwei unterschiedliche Modi darstellen, die nicht widerspruchsfrei miteinander verbunden werden können. Der Versuch, spielerische Formate religionsdidaktisch zu erschließen, erfordert daher ein hohes Maß an Sensibilität gegenüber der Eigenlogik des Spiels. Der Diskurs um Gamification verweist hier nicht nur auf motivationale Potenziale, sondern auch auf kritische Spannungsfelder: etwa die Gefahr der Instrumentalisierung, die Frage nach Freiwilligkeit und Spielzweck oder die strukturelle Asymmetrie zwischen Lehrenden und Spielenden (Becker, & Metz, 2022). Gerade im Bereich religiöser Bildung ist deshalb eine sorgfältige Balance zwischen einer religionspädagogischen Steuerung und einer offenen Spielpraxis unabdingbar.

4.4 Metaversbezogene liturgiedidaktische Praxisformate gezielt entwickeln und einsetzen

Um die Potenziale liturgischer Bildung im Metaversum zu entfalten, sind konkrete, zielgruppensensible Praxisformate essenziell. Diese können sowohl im schulischen Religionsunterricht als auch in katechetischen Settings der Pfarrgemeinde Anwendung finden. Entscheidend ist, dass diese nicht technikorientiert, sondern theologisch und religionspädagogisch reflektiert konzipiert sind und zugleich Datenschutzaspekte berücksichtigen (Chrostowski, 2023, 87–89). Sie sollten zudem einen klaren Fokus auf die „Erprobung von Selbstwirksamkeit und die damit verbundenen Prozesse der Identitätsbildung“ (Palkowitsch-Kühl, 2017, S. 7) im liturgischen Kontext legen. Im Religionsunterricht bieten sich beispielsweise projektorientierte Lernvorhaben (auch interkonfessionell oder interreligiös) im Rahmen liturgiedidaktischer Sequenzen an. So können Schüler:innen in Kleingruppen virtuelle Kirchenräume auf Roblox gestalten, symbolische Objekte wie Altar oder Taufstein platzieren und diese im Rahmen von Präsentationen oder digitalen Führungen theologisch deuten. Eine weitere Möglichkeit besteht in der Entwicklung und Durchführung eigener, gendergerechter und pluralitätssensibler Andachten oder Segensfeiern zu Themen wie Vertrauen, Liebe oder Neuanfang, die anschließend gemeinsam reflektiert werden. Als niedrigschwelliger Einstieg eignet sich zudem eine kritische Analyse bestehender Roblox-Gottesdienste (z. B. auf YouTube) unter liturgiedidaktischen Gesichtspunkten. Für katechetische Zwecke – etwa im Rahmen der Firmvorbereitung, der Ministrant:innenarbeit oder der Jugendarbeit – bieten sich Workshop-Formate an. Dies kann z. B. einerseits die kreative Neugestaltung der eigenen Kirche auf der Spielplattform oder andererseits die Konzeption eines digitalen

Jugendgottesdienstes umfassen. In allen Settings sollte die medienpädagogische Sensibilisierung eng mit fachkundiger Einführung, Begleitung und Auswertung verzahnt sein (vgl. u. a. Graf, 2024; Baumert et al., 2023; Jakobs, 2022).

5. Conclusio

Resümierend lässt sich festhalten, dass liturgische Bildung im Metaversum ein zugleich ambivalentes wie zukunftsweisendes Bildungsfeld darstellt. Virtuelle Rituale auf Plattformen wie Roblox sollten nicht vorschnell als Spielerei abgetan werden, da sie die veränderten religiösen Selbst-, Welt- und Gottesverständnisse junger Menschen widerspiegeln, die in digitalen Räumen nach Ausdruck, Partizipation und Resonanz suchen. Zugleich bleiben zentrale Fragen offen: nach den Beweggründen der Nutzenden, nach der Wirkung solcher Praktiken und nach der religionsdidaktischen Balance zwischen Traditionsbindung und kreativer Freiheit. Um liturgische Bildung 2.0 als relevante Dimension religionspädagogischer Praxis weiterzuentwickeln, bedarf es interdisziplinärer Forschung, die die Potenziale und Grenzen digitaler liturgischer Erfahrungsräume differenziert untersucht. Zukünftige Studien sollten dabei insbesondere jene subjektiven Aneignungsformen in den Blick nehmen, in denen Kinder und Jugendliche liturgische Praktiken im Metaversum nicht lediglich imitieren, sondern zu Ausdrucksformen ihrer Identitätsarbeit, spirituellen Suche oder sozialen Teilhabe transformieren. Gerade die Übergänge zwischen Spiel und Ernst, zwischen digitalem Avatar und gelebter Religiosität verdienen religionspädagogisch wie liturgietheologisch besondere Aufmerksamkeit. Um diese komplexen Aneignungsprozesse differenziert zu erfassen, sind empirisch fundierte Zugänge erforderlich. Ethnografische Beobachtungen, qualitative Interviews oder netnografische Analysen könnten hier vertiefte Einblicke in Nutzungsmotive, Interaktionsformen und rituelle Bedeutungszuschreibungen liefern – jenseits bloßer Plattform- oder Videodaten. Auf diese Weise ließen sich die Potenziale und Herausforderungen liturgischer Bildung im digitalen Raum empirisch fundiert beschreiben und anschließend auch religionsdidaktisch reflektieren.

Literaturverzeichnis

- Archdiocese of Roblox (2025). *Sunday Mass: Solemnity of Saints Peter and Paul (June 29, 2025)*, abgerufen von <https://www.youtube.com/watch?v=IMkqeStvEN0> [10.07.2025].
- Ball, Matthew (2021). *Framework for the metaverse*, abgerufen von www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer [09.07.2025].
- Bauer, Christian (2019). *Theologie am Andersort – ein neuer Youtube-Kanal*, abgerufen von https://www.feinschwarz.net/theologie-to-go-ein-neuer-youtube-kanal/#_ftn1 [09.07.2025].
- Baumert, Britta; Küthe, Eileen; Schaller, Melanie & Rau, Franco (2023). Qualitätsmerkmale für einen digital-inklusiven Unterricht: Am Beispiel einer Lernumgebung für den Religionsunterricht in der Grundschule. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 20, 551–580. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb20/2023.09.21.X>
- Becker, Wolfgang, & Metz, Maren (Hg.) (2022). *Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification: Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der Beruflichen Bildung*. Springer.
- Berger, Teresa (2013). Worship: Exploring Liturgical Practices in Cyberspace. *Questions Liturgiques/Studies in Liturgy*, 94(3), 266–286. <http://dx.doi.org/10.2143/QL.94.3.3007367>
- Berger, Teresa (2018). *@Worship. Liturgical Practices in Digital Worlds*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315163253>
- Bizer, Christoph (1988). Liturgik und Didaktik. In Peter Biehl, Christoph Bizer, Hans-Günter Heimbrock, Folkert Rickers (Hg.), *Jahrbuch der Religionspädagogik*. Bd. 5 (S. 83–111). Neukirchener.
- Blum, Dominik (2004). Das (Schul-)Leben ins Gebet nehmen. *Katechetische Blätter*, 129, 398–406.

- Blum, Dominik (2006). Liturgische Bildung, In Gottfried Bitter, Rudolf Englert, Gabriele Miller & Karl Ernst Nipkow (Hg.), *Neues Handbuch der religionspädagogischen Grundbegriffe* (S. 255–258). Kösel.
- Boeckenfeld, Martha; Feucht, Hartmut & Schröder, Markus (2023). Metaversum: Hype oder Hoffnung?. *Wirtschaftsinformatik & Management*, 15(1), 44–53. <https://doi.org/10.1365/s35764-023-00459-1>
- Bosman, Frank G. (2019). The Sacred and the Digital. Critical Depictions of Religions in Digital Games. *Religions*, 10(2), 1–5. <https://doi.org/10.3390/rel10020130>
- Brückner, Jens (2020). Liturgie 2.0? Zur Digitalisierung der analogen Liturgie. *Zeitschrift für Pastoraltheologie*, 40(2), 195–209.
- Bucher, Rainer (2010). *Priester des Volkes Gottes: Gefährdungen – Grundlagen – Perspektiven*. Echter Verlag.
- Bustamante-Donas, Javier (2025). The Religious Experience in the Metaverse: Shaping a New Digital Heaven. In Zakaria Sajir & Rafael Ruiz Andrés (Hg.), *Religious Diversity in Post-Secular Societies: Conceptual Foundations, Public Governance and Upcoming Prospects* (S. 113–129). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-83815-6_8
- Campbell, Heidi A. (2013). *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203084861>
- Chawki, Mohamed (2025). AI Moderation and Legal Frameworks in Child-Centric Social Media: A Case Study of Roblox. *Laws*, 14(3), 1–38. <https://doi.org/10.3390/laws14030029>
- Chrostowski, Mariusz (2023). Anwendung von Künstlicher Intelligenz im Religionsunterricht: Möglichkeiten, Grenzen und Brennpunkte. *Religionspädagogische Beiträge*, 46(1), 79–95. <https://doi.org/10.20377/rpb-267>
- Chrostowski, Mariusz (2025). Zur Relevanz religiöser Bildungsprozesse im digitalen Zeitalter. In Klaus König, Claudia Mayer & Mariusz Chrostowski (Hg.), *Mehr als ein Nice-to-Have. Begründungen für religiöse Bildung* (S. 141–154). Kohlhammer. <https://doi.org/10.17433/978-3-17-044715-8>
- Chrostowski, Mariusz & Siegert, Julia M. (2024). „Liturgia ex machina?!“: Praktisch-theologische Überlegungen zum Einsatz Künstlicher Intelligenz und Technik im liturgischen Geschehen. *Studia teologiczne: Białystok, Drohiczyn, Łomża*, 42, 273–292. <https://doi.org/10.56898/st.14251>
- Daniel, Seper (2021). Gottesdienst macht Schule. Grundprinzipien einer katholischen Liturgiedidaktik. *Österreichisches Religionspädagogisches Forum*, 29(1), 193–209. <https://doi.org/10.25364/10.29:2021.1.12>
- Dinger, Florian (2018). *Religion inszenieren. Ansätze und Perspektiven performativer Religionsdidaktik*. Mohr Siebeck. <https://doi.org/10.1628/978-3-16-156548-9>
- Dvorak, Rainer (Hg.) (2015). *AndersOrte. Entdeckungen einer Katholischen Akademie unterwegs*. Echter Verlag.
- EKD (Hg.) (2022). *Evangelischer Religionsunterricht in der digitalen Welt. Ein Orientierungsrahmen*. EKD.
- EKD (Hg.) (2023). *Wie hältst du's mit der Kirche? Zur Bedeutung der Kirche in der Gesellschaft. Erste Ergebnisse der 6. Kirchenmitgliedschaftsuntersuchung*. Evangelische Kirche in Deutschland.
- Foucault, Michel (2001). Des espaces autres. In Michel Foucault, *Dits et Écrits II: 1976–1988* (S. 1571–1581), Quarto Gallimard.
- Foucault, Michel (2013). *Die Heterotopien. Der utopische Körper*. Suhrkamp.
- Foxman, Maxwell (2022). Gaming the system: Playbour, production, promotion, and the metaverse. *Baltic Screen Media Review*, 10(2), 224–233. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2022-0017>
- Fromme, Johannes & Könitz, Christopher (2014). Bildungspotenziale von Computerspielen Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens. In Winfried Marotzki & Norbert Meder (Hg.), *Perspektiven der Medienphänomene* (S. 235–286). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11
- Geiger, Stefan (2019). *Der liturgische Vollzug als personalliturgischer Erfahrungsraum: liturgietheologische Erkundungen in den Dimensionen von Personalität und Ekklesiologie*. Verlag Friedrich Pustet.
- Graf, Anja (2024). Digitale Medien im Religionsunterricht: Medienpädagogische Kompetenzen im Umgang mit Heterogenität. *Religionspädagogische Beiträge*, 47(1), 121–131. <https://doi.org/10.20377/rpb-288>

- Gregory Price Grieve & Campbell, Heidi A. (2014). Studying religion in digital gaming. A critical review of an emerging field. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5(1), 51–67. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12183>
- Han, Jining Geping Liu, & Gao, Yuxin (2023). Learners in the Metaverse: A systematic review on the use of roblox in learning. *Education Sciences*, 13(3), 1–23. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- Haslwanter, Elias (2022). Vom Radio in das Metaversum: Alte und neue Fragen zu Liturgie und Medien. *Communio. Internationale Katholische Zeitschrift*, 51(3), 287–297. <https://doi.org/10.14623/com.2022.3.287-297>
- Heger, Johannes (2020). Digital, medial, egal? Religiöse Kompetenz angesichts einer mediatisierten Welt. In Markus Tomberg & Winfried Verburg (Hg.), *RU 4.0. Religiöse Bildung und Digitalisierung* (S. 33–60). Theologische Fakultät Fulda.
- Hilpert, Anne (2020). *Tanz im Dazwischen: Neuformulierung einer performativen Religionsdidaktik*. Kohlhammer. <https://doi.org/10.17433/978-3-17-039649-4>
- Höring, Patrik C. (2019). Vergebliche Liebesmüh? Mit jungen Menschen Liturgie feiern. *Gottesdienst*, 177–179.
- Höring, Patrik C. (2020) Kirche-Jugend-Gottesdienst: Anmerkungen zu einem spannungsreichen Verhältnis. *Pastoralblatt für die Diözesen Aachen, Berlin, Hildesheim, Köln, Osnabrück*, 72, 333–340.
- Husmann, Bärbel (2006). Liturgisches Lernen. Zum Erwerb von Partizipationskompetenz im Religionsunterricht. *Zeitschrift für Religionspädagogik*, 5, 108–111.
- Irlenborn, Bernd & Kopp, Stefan (2018). Der „Media Turn“ als Herausforderung für die Liturgie. *Theologie und Glaube*, 108(4), 356–373.
- Jakobs, Monika (2022). Katechese mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen. *Zeitschrift für Pastoraltheologie*, 42(1), 59–71.
- Käbisch, David & Pirker, Viera (2023). Virtuelle Realitäten, ambivalente Narrative und fiktive Entscheidungssituationen. Konturen einer digitalen Didaktik der Multiperspektivität. *Zeitschrift für Pädagogik und Theologie*, 75(2), 182–197. <https://doi.org/10.25656/01:26794>
- Kiss, Edina E. (2022). Hinhören: Was wünschen sich Menschen für die Liturgie? *Heiliger Dienst. Zeitschrift für Liturgie und Bibel*, 76(2), 126–131.
- König, Klaus (1996). Liturgiedidaktische Grundregeln. In Engelbert Groß & Klaus König (Hg.), *Religionsdidaktik in Grundregeln. Leitfaden für den Religionsunterricht* (S. 112–130). Verlag Friedrich Pustet.
- Kopp, Stefan & Krysmann, Benjamin (2020). *Online zu Gott?!: liturgische Ausdrucksformen und Erfahrungen im Medienzeitalter*. Herder.
- Kou, Yubo & Gui, Xinning (2023). Harmful design in the metaverse and how to mitigate it: A case study of user-generated virtual worlds on roblox. *DIS '23: Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference*, 175–188. <https://doi.org/10.1145/3563657.3595960>
- Kranemann, Benedikt (1999). *Heute Gott feiern: Liturgiefähigkeit des Menschen und Menschenfähigkeit der Liturgie*. Herder.
- Kreutzer, Ralf T. & Klose, Sonja (2023). *Metaverse kompakt Begriffe, Konzepte, Handlungsoptionen*. Wiesbaden: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-40438-3>
- Lee, Hye-in & Choi, Jung-Min (2024). Proposal of the Metaverse Role-Play Platform Concept to Enhance Communication Skills. *Journal of Digital Contents Society* 25(1), 57–67. <https://doi.org/10.9728/dcs.2024.25.1.57>
- Lendzion, Piotr (2024). Mediatyzacja kultu religijnego na przykładzie mszy w Roblox [Die Mediatisierung des religiösen Kultes am Beispiel der Messe auf Roblox]. *Łódzkie Studia Teologiczne*, 33(4), 37–49. <https://doi.org/10.52097/lst.2024.4.37-49>
- Lentner, Rudi (2014). Liturgisches Lernen. In Ludwig Rendle (Hg.), *Ganzheitliche Methoden im Religionsunterricht. Ein Praxisbuch* (S. 245–259). Kösel.

- Lindner, Heike (2006). Um Gottes Willen! Ein Plädoyer für liturgische Kompetenz in der Schule. *Theo-Web, Zeitschrift für Religionspädagogik*, 5(2), 284–294.
- Löhlein, Johannes (2023). *Liturgische Bildung. Systematisierung und Perspektiven aus religionspädagogischer Sicht*. Bamberg: University of Bamberg Press. <https://doi.org/10.20378/irb-89933>
- Łysek, Marta (2023). Msze w Roblox. Wirtualna „diecezja” wydata sprostowanie: „Nie jesteśmy profanatorami” [Messen auf Roblox. Die virtuelle „Diözese” hat eine Klarstellung veröffentlicht: „Wir sind keine Profanierer“], abgerufen von <https://deon.pl/kosciol/msze-w-roblox-wirtualna-diecezja-wydala-sprostowanie-nie-jestesmy-profanatorami,2398274> [02.07.2025].
- Mann, Dorothee Christine (2020). „Oh, wir haben heute noch nicht gebetet!” Gebet im Religionsunterricht – mehr als ein Ritual Zur religionspädagogischen Bedeutung eines liturgischen Ansatzes in der Grundschule. Abgerufen von <https://phka.bsz-bw.de/frontdoor/deliver/index/docId/258/file/Dissertation.pdf> [05.07.2025].
- Mauro, J-P (2023). *The surprising trend of virtual Catholic Masses on Roblox*. Abgerufen von <https://aleteia.org/2023/01/31/the-surprising-trend-of-virtual-catholic-masses-on-roblox/> [01.07.2025].
- Mendl, Hans (2008). *Religion erleben. Ein Arbeitsbuch für den Religionsunterricht. 20 Praxisfelder*. Kösel.
- Mendl, Hans (2016). *Religion zeigen, Religion erleben, Religion verstehen. Ein Studienbuch zum Performativen Religionsunterricht*. Kohlhammer. <https://doi.org/10.17433/978-3-17-031495-5>
- Müller, Sabine (2019). Spirituelles Lernen aus der Liturgie. Projekt „Liturgieschule als Schule des Lebens“. *Heiliger Dienst. Zeitschrift für Liturgie und Bibel*, 73, 99–108.
- Nord, Ilona (2019). Die Digitalisierung als Herausforderung für christliche Bildung Konfessionell, kooperativ und kontextuell, dazu auch digitalisiert. *Gott und die digitale Revolution*, 155–186.
- Nze, Kingsley (2025). Liturgy of the Church in the Digital Age. *Encounter: Journal of African Life and Religion*, 14(1), 111–132.
- OssRomanoRBX (2025). *L'Osservatore Romano ROBLOX*. Abgerufen von <https://x.com/ossromanorbx> [02.07.2025].
- Palkowitsch-Kühl, Jens (2017). Art. Spiele, digitale. *WiReLex*. https://doi.org/10.23768/wirelex.Spiele_digitale.100277 [01.07.2025].
- Pickel, Gert (2024). Konfessionslose in Deutschland. In: Michael Klöcker, Udo Tworuschka & Martin Rötting (Hg.), *Handbuch der Religionen* (S. 1–28). Hohenwarsleben: Westarp Science Fachverlag.
- Pieters, David (2022). *Metaverse, new hype or Second Life fatigue. A context analysis of the rise of the metaverse juxtaposed to second life*. Abgerufen von https://www.researchgate.net/publication/362861450_Metaverse_new_hype_or_Second_Life_fatigue_A_Content_Analysis_of_the_rise_of_the_Metaverse_juxtaposed_to_Second_Life [11.07.2025].
- Pirker, Viera (2020). Religionspädagogik in der digitalen Transformation. In Markus Tomberg & Winfried Verburg (Hg.), *RU 4.0. Religiöse Bildung und Digitalisierung* (S. 12–31). Theologische Fakultät Fulda.
- Qualbrink, Andrea (2019). *Frauen in kirchlichen Leitungspositionen Möglichkeiten, Bedingungen und Folgen der Gestaltungsmacht von Frauen in der katholischen Kirche*. Kohlhammer. <https://doi.org/10.17433/978-3-17-034971-1>
- Roblox (2025a). *The Robloxians Church*. Abgerufen von <https://www.roblox.com/de/games/85251390667218/Robloxian-Church> [03.07.2025].
- Roblox (2025b). *The Archdiocese of Gniezno*. Abgerufen von <https://www.roblox.com/de/communities/16336786/The-Archdiocese-of-Gniezno> [03.07.2025].
- Roblox Filipino Catholics (2024). *Third Anniversary of Roblox Filipino Catholics and the Ordination to the Diaconate*. Abgerufen von <https://www.youtube.com/watch?v=YhL4p6Uail4> [03.07.2025].
- Robloxgo (2025). *Vatican City State*. Abgerufen von <https://www.robloxgo.com/game/5049293843/Vatican-City-State-recreation/faq/32423/How-many-people-play-Vatican-City-State-recreation> [03.07.2025].

- Rolimons (2025a). *The Archdiocese of Roblox*. Abgerufen von <https://www.rolimons.com/group/4172017> [03.07.2025].
- Rolimons (2025b). *The Archdiocese of Gniezno*. Abgerufen von <https://www.rolimons.com/group/16336786> [03.07.2025].
- Roth, Cornelius (2019). Liturgie im Internet. Chancen und Herausforderungen für Theologie und Spiritualität. In Anna Findl-Ludescher & Michael Rosenberger (Hg.), *Spiritualität@Digitalität. Spirituell-theologische Wahrnehmungen der digitalen Medien* (S. 49–61). Online-Publikation. <https://core.ac.uk/download/pdf/227728786.pdf>
- Sajak, Clauß P. & Schulze Pröbsting, Katharina (2022). Art. Bildung, liturgische. *WiReLex*. https://doi.org/10.23768/wirelex.Bildung_liturgische.200853 [03.07.2025].
- Scheidler, Monika (2007). Mystagogisches Lernen in der Liturgiekatechese am Beispiel katechetischer Kirchenerkundungen. In Winfried Haunerland & Alexander Saberschinsky (Hg.), *Liturgie und Mystagogie* (S. 63–82). Deutsches Liturgisches Institut.
- Schlag, Thomas & Nord, Ilona (2021). Art. Religion, digitale. *WiReLex*. https://doi.org/10.23768/wirelex.Religion_digitale.200879 [04.07.2025].
- Schlag, Thomas & Yadav, Katharina (2023). Bildungsbeziehungen in der Ankunftszeit des Metaversums. Eine religionspädagogische Sensibilisierung. *Zeitschrift für Pädagogik und Theologie*, 75(2), 163–181. <https://doi.org/10.25656/01:26793>
- Schlichting, Micha (2019). *Digital Natives zwischen Emanzipation und Konformität Individuation im digital-medial geprägten Möglichkeitsraum der Adoleszenz*. Springer.
- Seper, Daniel (2019). Liturgie als Lernort in der Schule. *Heiliger Dienst. Zeitschrift für Liturgie und Bibel*, 73, 109–115.
- Stalder, Felix (2016). *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp.
- Statista (2025). *Daily active users (DAU) of Roblox games worldwide from 4th quarter 2018 to 1st quarter 2025*. Abgerufen von <https://www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox/> [01.07.2025].
- Thiel, Marie J. (2025). Machtasymmetrie und Machtmissbrauch in Beziehungen der geistlichen und pastoralen Begleitung. In Monika Bobbert & Marianne Heimbach-Steins (Hg.), *Sorge–Care. Anthropologische Zugänge–Ethische Konzepte–Gesellschaftliche Praxen* (S. 163–184). Brill Schöningh. https://doi.org/10.30965/9783657797073_011
- UnitasRBLX (2025). *Dicastery for Promoting Christian Unity ROBLOX*. Abgerufen von <https://x.com/unitasrblx> [01.07.2025].
- VaticansRBLX (2020). *Disclaimer*. Abgerufen von <https://x.com/VaticansRBLX/status/1308885196922662914> [01.07.2025].
- Wagner, Doris (2019). *Spiritueller Missbrauch in der katholischen Kirche*. Freiburg i. Br.: Herder.
- Zweites Vatikanisches Konzil (1963). *Konstitution über die Heilige Liturgie Sacrosanctum Concilium*. Abgerufen von https://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/documents/vat-ii_const_19631204_sacrosanctum-concilium_ge.html [09.07.2025].