

Jugendkirche mit der digitalen Bibel

Beigesteuert von pierre roh
Montag, 4. Januar 2010

"Glo" ist eine interaktive Bibel für den Computer. Doch mehr als das, wollen ihre Macher, dass der Leser in die Bibel eintaucht. Ihm stehen der englische Bibeltext der "New International Version" (NIV) sowie Kommentare zur Verfügung, dazu 7500 Lexikon-Einträge, 2400 hochaufgelöste Fotos, 500 virtuelle Touren durch das Heilige Land, etwa durch das heutige oder das Jerusalem der Zeit Jesu.

("Glo" ist eine interaktive Bibel für den Computer. Man kann "Glo" als "Multimedia-Bibel" bezeichnen, 3,5 Stunden Filme sind in hochaufgelöster Qualität enthalten, 360-Grad-Fotos von heiligen Stätten und 700 Kunstwerke. Das Business-Magazin "Fast Company" spricht von einer "Bibel 2.0". Doch mehr als das, wollen ihre Macher, dass der Leser in die Bibel eintaucht. Ihm stehen der englische Bibeltext der "New International Version" (NIV) sowie Kommentare zur Verfügung, dazu 7.500 Lexikon-Einträge, 2.400 hochaufgelöste Fotos, 500 virtuelle Touren durch das Heilige Land, etwa durch das heutige oder das Jerusalem der Zeit Jesu. Man kann "Glo" als "Multimedia-Bibel" bezeichnen, 3,5 Stunden Filme sind in hochaufgelöster Qualität enthalten, 360-Grad-Fotos von heiligen Stätten und 700 Kunstwerke. Das Business-Magazin "Fast Company" spricht von einer "Bibel 2.0".

"Glo" erschien bereits im Oktober in den USA beim Bibel-Verlag Zondervan. Seit November hat das britische christliche Verlagshaus "Hodder Faith" die Bibel ebenfalls im Programm. Bislang ist "Glo" nur auf Englisch erschienen. "Glo verhält sich zur Bibel wie 'Sim City' zu einem Comic: ein interaktives Eintauchen in die Schrift."

"Glo" sei eine Bibel, die eigens für die digitale Generation erdacht worden sei, sagte einer der Programmierer, Nelson Saba, dem Magazin "Christian Today". "Wir digitalisieren die Bibel nicht einfach nur. Wir erschaffen ein Produkt mit mehreren Ebenen von Funktionalitäten." Mit der herkömmlichen Papier-Bibel sei alles in Ordnung, versichert Saba. "Aber es gibt zwei Generationen, die interaktive Medien mögen. Wenn man die Bibel nicht in diese Medien einbindet, kriegt man keinen Draht zu ihnen. Es geht nicht um ein Nachahmen, sondern darum, eine Erfahrung anzubieten."

Saba, 50 Jahre alt, ist ein evangelikaler Christ aus Brasilien, der früher als Ingenieur für die Raumfahrt gearbeitet hat. Er war Vizechef der Technologieabteilung bei der Citibank. Bevor er sich an "Glo" machte, hatte er bereits eine interaktive Bibel mitsamt Lexikon namens "iLumina" programmiert, die laut Saba über 600.000 Mal verkauft wurde.

Vor drei Jahren tat er sich mit anderen Leuten zusammen, wie etwa mit dem taiwanesischen Geschäftsmann Phil Chen, um 2008 die Firma "Immersion Digital" zu gründen. Der 31-jährige Chen stammt aus einer Familie, die durch ihre Firma HTC bereits Erfahrungen im Bereich digitaler Technologien und Mobilfunkgeräte gemacht hat. Seine Mutter unterstützte Chens "Glo"-Projekt mit fünf Millionen Dollar.

Chen war in Afghanistan und hat beim Aufbau von Schulen geholfen. Er zeigte sich gegenüber dem Magazin "Newsweek" begeistert von der Möglichkeit, armen Kindern mit digitaler Technologie zu helfen. Gegenüber einer Reporterin der Zeitschrift sagte er, während er auf sein Handy zeigte: "Wenn ich das hier einem Kind gebe, gebe ich ihm kein Buch. Ich gebe ihm eine Bibliothek, eine Universität, eine Zukunft."

Chen ist ordiniertes Pastor, der am "Fuller Theological Seminary" studiert hat, dem weltweit größten evangelikalen theologischen Seminar. "Glo bringt einen direkt hinein in die Schönheit und Wahrheit der Schrift", ist er begeistert. "Wir sind durstig nach ihrer Weisheit und ihrem Reichtum, deswegen wollen wir, dass sie uns täglich leitet."

Der Vizepräsident des Bibelverlages "Zondervan", Chip Brown, sagte: "Wir sind froh, dass wir Partner von 'Immersion Digital' sein können und mit ihnen 'Glo' herausbringen dürfen. 'Glo' kombiniert die bekanntesten Bibelstudien von Zondervan mit scheinbar unerschöpflichen Multimedia-Inhalten, die durch eine intuitive, einfach zu bedienende Oberfläche präsentiert wird, die wie keine andere Bibel ein interaktives Erlebnis ermöglicht. 'Glo' wird die Art und Weise revolutionieren, wie sich Menschen mit der Bibel beschäftigen."

"Glo" erschien zunächst als Version für Windows PC's und Laptops. Demnächst sollen Versionen für den Mac, für das iPhone, für Windows Mobile und die populärsten Internet-Browser herauskommen. Die Reporterin der "Newsweek" war von der elektronischen Bibel angetan, sie sei "cool mit einem großen C". Das Buch sei erschaffen worden für Menschen, die zugleich lesen und dabei Fernsehgucken, Tippen und Musik herunterladen. "Glo verhält sich zur Bibel wie 'Sim City' zu einem Comic: ein interaktives Eintauchen in die Schrift."

Als Beispiel nennt sie den Bibeltext 2. Mose 25: Dort könne man einerseits den Bibeltext lesen, andererseits eine Beschreibung der Stiftshütte abrufen, in der die Israeliten in der Wüste Tiere opferten und die Steintafeln mit den Zehn Geboten aufbewahrten; und mit einem Klick könne man eine Computergrafik der Stiftshütte öffnen. "So werden die Dinge wirklich interessant. Man kann sich die Stiftshütte wie aus einem Flugzeug ansehen - Sieh mal!, der Berg Sinai! Die Zelte von Aaron und Moses!..."

Allerdings merkt sie kritisch an, dass "Glo" technisch recht anspruchsvoll sei: "Glo" benötige 18 Gigabyte Festplattenspeicher und zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. "Und mit 90 Dollar ist sie einfach zu teuer." Chen und Saba sind jedoch überzeugt, dass die digitale Bibel die Welt verändern kann, ähnlich wie die neue Technologie des Buchdrucks zur weiteren Verbreitung der Heiligen Schrift geführt habe.

"Glo" ist bereits als Version für Windows PC's und Laptops erhältlich. Demnächst sollen Versionen für den Mac, für das iPhone, für Windows Mobile und die populärsten Internet-Browser herauskommen. Bislang ist "Glo" allerdings lediglich auf Englisch erschienen.

siehe zudem →

- Jugendkirche, Xbox und die Bibel
- In der JuKi wird getwittert
- Neue Bibelübersetzungen für die Jugendkirche?
- Die Jugendkirche und die Welt der Comic-Bibel 3
- Die Jugendkirche und die Welt der Comic-Bibel 2
- Die Jugendkirche und die Welt der Comic-Bibel 1
- Jugendkirche ohne Internetpräsenz undenkbar
- Jugendkirche schlägt neue Wege ein
- Jugendkirche pilgert virtuell
- Jugendkirche muss Sprache der Jugend finden
- Jugendkirche und "Das Buch Potter"