



Glauben heute leben - und was dabei »gemeinsam« bedeutet

Eine Analyse des Kirchenbildes im Hackathon #glaubengemeinsam

Von: Juliane Fischer/Yvonne Renner, erschienen im Deutschen Pfarrerverband, Ausgabe 12/2020

Im April 2020 fand ein von der EKD-Synode initiiertes digital durchgeführtes Projekt statt, das der innovativen Entwicklung von Modellen gemeinsam geteilten und gelebten Glaubens dienen sollte. Die Teilnehmenden gehören überwiegend der Altersgruppe der 25 bis 40-Jährigen an. Juliane Fischer und Yvonne Renner haben die eingespielten Beiträge auf das hinter ihnen stehende Bild von Kirche untersucht.

Unter dem Motto #glaubengemeinsam fand vom 3.-5.4.2020 ein von den Jugenddelegierten der EKD-Synode organisierter „Hackathon“¹ statt, mit dem Wunsch, „mutig und innovativ an Ideen (zu) arbeiten, wie Glaube, Gemeinde und Gemeinschaft vor Ort – egal ob analog oder digital – gelebt werden kann.“² 651 Teilnehmende wurden dabei von 81 Mentor*innen begleitet. Zu den Teilnehmenden wurden keine demographischen Daten erhoben, allerdings lässt das Format Hackathon und die in den Projekten angesprochenen Themen den Rückschluss zu, dass es sich um die Altersgruppe der 25-40-Jährigen handelt.³ Dies entspräche der Generation Y bzw. Digital Natives, die im Umbruch der Digitalisierung aufgewachsen ist, und für die Digitalisierung ein identitätsstiftendes Element darstellt.⁴

Es wurden 103 Ideen eingereicht, von denen 49 Projekte am Ende bearbeitet und als Videos abgegeben wurden.⁵ Diese Videos⁶ dienen im Folgenden als Quelle für eine Analyse des im Hackathon #glaubengemeinsam gezeichneten Bildes von Kirche. Die Auswertung des Materials erfolgte nach zwei Fragestellungen: Welche Bedürfnisse nach Veränderung der Kirche, um Glauben, Gemeinde und Gemeinschaft vor Ort heute zeitgemäß zu leben, werden beschrieben? Und welche Kritik wird damit explizit und implizit an aktuell bestehenden Formen von Kirche geäußert?

1. Methode

Die Analyse des audio-visuellen Materials basiert auf einer induktiven, empirisch fundierten Vorgehensweise.⁷ So haben wir die Videos unabhängig voneinander gesichtet und daraus schriftliche Hypothesen zur Fragestellung formuliert. Diese haben wir anschließend verglichen und im Weiteren durch Codieren⁸ des Materials überprüft, präzisiert und differenziert, bestätigt oder verworfen. Die wiederkehrenden Muster bzw. Codes konnten wir schließlich modifizieren und durch die Suche nach Oberbegriffen in sog. „Kategorien“ zusammenfassen.

Diese Analysemethodik förderte fünf Kategorien bzw. Themen zu Tage, die die Teilnehmenden des Hackathons als relevant betrachten, wenn es darum geht, Glauben, Gemeinde und Gemeinschaft vor Ort heute zeitgemäß zu leben: Digitalität von Kirche, Ehrenamt, Kirchliche Angebote, Lebensweltbezug und Organisationsstruktur der Kirche.⁹

2. Ergebnisse

2.1. Digitalität

Als Kritikpunkte in Bezug auf Digitalität wurde mehrfach angeführt, dass viele Gemeinden eigene



Formate (Live-Gottesdienst u.ä.) bedienen und es sich dabei überwiegend um Frontalformate handelt.¹⁰ Außerdem ist gutes, übersichtliches christliches Material im Netz schwer auffindbar.¹¹

Die Teilnehmenden des Hackathon #glaubengemeinsam wünschen sich hingegen, dass christliches Material und darüber hinaus Bildung auch digital möglich ist und dafür gute digitale Angebote geschaffen werden.¹² Dazu sollen ein zentraler Ort für einen schnellen und einfachen Zugang zu kirchlichen Angeboten sowie Engagementmöglichkeiten generiert werden.¹³ Außerdem besteht der Wunsch danach, Gottesdienste¹⁴, Gebetskreise¹⁵ und andere Gruppen online anzubieten und dabei stets die Möglichkeit zur Interaktion zu geben bzw. Formate dialogisch auszugestalten.¹⁶ Hinzu kommt das Bedürfnis nach einer regionalisierten Vernetzung der Informationen über Angebote von verschiedenen Gemeinden und Einrichtungen.¹⁷

2.2. Ehrenamt

Dass Kirchen traditionellerweise auf Stetigkeit und dauerhafte Beteiligung setzen,¹⁸ wurde in den Projekten kritisch angemerkt. Ebenso wurde kritisiert, dass viele Ehrenamtliche wiederholt die gleichen Aufgaben machen, ohne Abwechslung oder neue Inspirationen.¹⁹

Demgegenüber steht das Bedürfnis der Teilnehmenden, sich frei und selbstbestimmt engagieren sowie sich flexibel und prozessorientiert einbringen zu können.²⁰ Sie wollen ihre individuellen Fähigkeiten in allen Bereichen einbringen, sich weiterentwickeln und selbstständig Erlerntes weitergeben.²¹ Außerdem besteht der Wunsch danach, dass „Ehrenamt auf Augenhöhe“²² stattfindet und Gottesdienste sowohl partizipativ vorbereitet als auch gefeiert werden.²³

2.3. Kirchliche Angebote

„Viele Angebote interessieren nur wenige“²⁴ bzw. sind bereits durch Vereine u.ä. gedeckt und gehen an den Bedürfnissen der Menschen vorbei – so lautet eine Kritik an der aktuellen kirchlichen Angebotslandschaft. Auch wird durch die meisten kirchlichen Formate die Zielgruppe der älteren Jugendlichen und jungen Erwachsenen nicht erreicht²⁵, zumal sie oft mit langfristiger Bindung²⁶ einhergehen. Zudem wird erwähnt, dass die Hemmschwelle, z.B. Seelsorgeangebote zu nutzen, hoch²⁷ und die Gottesdienststruktur zu altertümlich ist²⁸.

Die Teilnehmenden des Hackathon #glaubengemeinsam sehnen sich nach Angeboten, die sich an der Flexibilität der Lebenswelt der Menschen orientieren²⁹ sowie Geborgenheit, Begegnung und Gemeinschaft ermöglichen³⁰. Sie wollen Angebote, die eventartig ausstrahlen³¹, neuen Ideen und frischen Formen Raum bieten³² und milieuübergreifend relevant sind³³. Wichtig ist ihnen, dass ihre persönlichen Lebensfragen z.B. in der Predigt aufgenommen werden und die kirchlichen Angebote möglichst viele Möglichkeiten zur Partizipation z.B. in Gottesdiensten bieten.³⁴ Damit soll auch einhergehen, dass klassische Elemente in moderne Sprache gegossen werden.³⁵

2.4. Lebensweltbezug

„Die Kirchen geben sich weltoffen, die Wahrnehmung der Menschen ist eine anders“³⁶ – so lautet eine Kritik zum Themenkomplex Lebensweltbezug. So wird kritisiert, dass es an Nahbarkeit, Interaktion und Orientierung bei konkreten Lebensfragen/-übergängen³⁷ fehlt und die Kirche vor Ort zu wenig fürs Gemeinwohl³⁸ tätig ist.

Die an den Hackathon-Projekten Mitarbeitenden wünschen sich hingegen, dass Kirche zu den Menschen kommt, also konkret in ihren Lebensraum, und ihren Alltag³⁹ sowie die aktuellen Bedürfnisse der Menschen berücksichtigt, z.B. Mobilität oder Suche nach Arbeitsräumen⁴⁰. Die Teilnehmenden wollen individuell wahrgenommen werden und sich talent- und lebens Themenbezogen engagieren können.⁴¹ Sie wünschen sich, dass ihre Lebenswelt wichtiger ist als die Tradition⁴² und auch den Fragen junger Menschen Raum gegeben wird⁴³. Außerdem sollen Websites Angebote



alltagsrelevant, lebens Themenbezogen und übersichtlich darstellen.⁴⁴

2.5. Organisationstruktur Kirche

In Bezug auf die Organisationsstruktur der Kirche wird vor allem kritisiert, dass Kirche meist auf sich selbst bezogen ist,⁴⁵ überwiegend in starren Strukturen agiert⁴⁶, und dass das Gemeindeleben in eingefahrenen Bahnen läuft⁴⁷. Hinzu kommt, dass Kirche oft maximal in parochialem Zusammenhang bekannt und plausibel erscheint, Strukturen darüber hinaus allerdings unbekannt sind und ihrer Plausibilität entbehren.⁴⁸

Aus den Projekten lässt sich deutlich das Bedürfnis der Teilnehmenden herauslesen, dass sich die Strukturen der Kirche der Freiheit und Selbstbestimmung der Menschen anpassen müssen⁴⁹ sowie mehr Selbstbestimmung und Partizipation beim Engagement zulassen.⁵⁰ Bestehende Strukturen sollen agiles Arbeiten⁵¹ sowie ein Ausprobieren und flexible Teilnahme ermöglichen⁵². Außerdem besteht der Wunsch, dass die Strukturen auch temporäre Zugehörigkeit möglich machen.⁵³

3. Kybernetisches Fazit

Betrachtet man die o.g. Ergebnisse im Zusammenhang, lässt sich festhalten, dass das Format Hackathon per se genau die Form von Kirche abbildet und umsetzt, die sich die Teilnehmenden wünschen: Es geht um flexible Partizipation, die durch synchrone und asynchrone Anteile⁵⁴ selbstbestimmter Beteiligung Gemeinschaft erzeugt – und es ist egal, ob dabei im Ergebnis analoge oder digitale Formen von Vergemeinschaftung im Fokus stehen. Analoge und digitale Formate der Vergemeinschaftung bilden bei den Projektbeschreibungen des Hackathons #glaubengemeinsam keinen Gegensatz, sondern vermischen sich. Das wiederum entspricht der Lebenswelt der Generation Y bzw. der Digital Natives, die gleichermaßen in der realen Welt des Alltags wie in der virtuellen Welt der social media leben und darin eine hybride Identität entwickeln.⁵⁵

3.1. Digitalisierung

Der Wunsch nach mehr Digitalisierung im Raum der Kirche zielt zum einen auf einen zentralen und damit schnellen und einfachen sowie zeit- und ortsungebundenen Zugang. Zwar geht es auch darum, den Wirkraum kirchlichen Lebens stärker als bisher im Netz abzubilden, aber stärker als das verbindet sich der Wunsch nach mehr Digitalisierung mit dem Bedürfnis sich flexibel (also zeit- und ortsungebunden) zu beteiligen und in aktiven Austausch mit Menschen zu kommen, die ihre aktuellen Lebensfragen im Horizont des Glaubens reflektieren wollen. Die dadurch entstehende Agilität, Interaktion und Dialogizität soll dazu führen, dass Kirche nicht nur ihre bisher bestehenden Produkte digitalisiert, sondern sich auf Digitalisierung ganz einlässt und sich dadurch insgesamt verändert.⁵⁶ Faktisch bedeutet das, dass Kirche hier beim Bedürfnis nach Beziehung und Gemeinschaft anknüpfen kann, ihre Beziehungsarbeit aber gerade im virtuellen Raum verstärken muss, da die Kommunikationsstruktur junger Erwachsener (Generation Y/Digital Natives) analog und digital ist (und das wiederum in starker Bezogenheit aufeinander!) und der Wunsch danach besteht, Partizipation auch auf digitalem Wege möglich zu machen.⁵⁷

3.2. Ehrenamtliches Engagement und kirchliche Angebote

Die Wünsche in Bezug auf die Möglichkeit, sich ehrenamtlich zu engagieren korrelieren vollumfänglich mit den Wünschen in Bezug auf die Veränderung kirchlicher Angebote. Avisiert wird eine flexible, prozessorientierte Partizipation, die stärker als bisher Selbstbestimmung bei der Themensetzung zulässt und Erprobungsräume eröffnet. Überall, wo man sich flexibel (Faktor Zeit), mit individuellen Gaben und mit deutlichem lebensweltlichem bzw. alltagsrelevantem Bezug (Faktor Thematik) aktiv und auf Augenhöhe einbringen kann, entstehen in den Augen der Teilnehmenden Angebote oder



Formen kirchlichen Lebens, die plausibel sind und ihnen insofern attraktiv erscheinen. Partizipationsmöglichkeit auf Augenhöhe, Interaktion und Dialogizität wird auch in Bezug auf Bereiche gefordert, die bisher primär in der Hand von Hauptamtlichen liegen, wie etwa der Sonntagsgottesdienst, Kasualien und die Gemeindeseelsorge. Nimmt man diese Forderungen ernst, ergeben sich neue Ansprüche an die Förderung von Ehrenamtlichen und Teamarbeit in der Gemeinde – zumal diese dann flexibel, also mit synchronen und asynchronen Anteilen versehen sein muss, um dabei ein temporär-selektives Engagement- und Teilnahmeverhalten möglich zu machen oder aber ein völlig neu durchzubuchstabierendes Verhältnis von Hauptamt und Ehrenamt zu schaffen.⁵⁸

3.3. Gemeinschaft

Trotz klar erkennbarer Individualisierungstendenzen in dem von den Teilnehmenden gezeichneten Bild von Kirche, stellt Gemeinschaft einen bleibend wichtigen Faktor dar. Entgegen der Individualisierungstheorie, der zufolge sich der Zusammenhang zwischen Religiosität und Kirchlichkeit in der Moderne zunehmend auflöst,⁵⁹ spielt die gemeinschaftliche Ausübung des Glaubens in den Projekten des Hackathons eine zentrale Rolle. D.h. moderne Menschen, bei denen noch eine Kongruenz ihrer Religiosität mit religiöser Repräsentation vorliegt (belonging and believing), wollen Beziehung – aber sie wollen sie zu ihren Bedingungen. Oder anders gesagt: Da, wo der/die Einzelne an seiner/ihrer „Zugehörigkeit zur Kirche festhält, gewinnt seine Glaubenspraxis den Charakter von Selbstbestimmtheit und Individualität“⁶⁰. Zumindest entsteht der Wunsch danach, da believing without belonging (Grace Davie) keine echte Option zu sein scheint. Im Hackathon findet sich bestätigt, dass durch Kontakt mit religiös Gleichgesinnten der subjektive Glaube gestärkt wird bzw. der Glaube an Stabilität gewinnt, „wenn er durch soziale Plausibilitätsstrukturen gestützt wird“⁶¹. Für das kirchliche Handeln kommt es also darauf an, vermehrt Räume zu schaffen, wo individuelle Ansprüche und gemeinschaftliche Einbindung miteinander verknüpft werden können.⁶²

3.4. Lebensweltbezug

Die dogmatische Herausforderung dabei wird sein, dem Wunsch nach mehr Lebensweltbezug nachzukommen. Die Teilnehmenden des Hackathon #glaubengemeinsam fordern, dass Glaube individuell erlebbar sein muss, subjektiv nachempfunden werden kann und für die eigene Lebenssituation im wahrsten Sinne des Wortes „Sinn machen“ muss.⁶³

Egal, ob analog oder digital, kirchliches Handeln sollte also darauf aus sein, Räume zu eröffnen, wo Austausch zu subjektiv Erlebtem jenseits der dogmatisch-konfessionellen Semantik möglich ist.⁶⁴ Die Teilnehmenden wollen ernst genommen werden mit ihrem subjektiven Glauben, ihrer Suche nach Sinn und ihrer hybriden Identität.⁶⁵ Ob es der Kirche gelingt, in Bezug auf das Denken der Teilnehmenden, die Sprache der Teilnehmenden, die Fragen der Teilnehmenden und das Dasein der Teilnehmenden sprachfähig und dialogbereit zu werden, davon hängt nach Gerhard Wegner nicht weniger als die Zukunft der Kirche ab.⁶⁶ i€¼

Anmerkungen

1?Ein Hackathon (Wortschöpfung aus „Hack“ und „Marathon“) ist eine kollaborative Entwicklungsveranstaltung – eigentlich im Soft- und Hardwarebereich. Ziel ist es, innerhalb der Dauer dieser Veranstaltung gemeinsam nützliche, kreative Lösungen für gegebene Probleme zu finden. Hackathons haben immer ein spezifisches Thema oder sind technologiebezogen.

2?Abschlussbericht, S. 1. (Anm. der Verfasserinnen: Der Abschlussbericht ist nicht veröffentlicht worden, wurde uns aber von den Organisator*innen zu Analysezwecken zur Verfügung gestellt.)

3?Diese Einschätzung deckt sich mit den telefonischen Aussagen der verantwortlichen EKD-



Jugenddelegierten.

4?Vgl. Faix, Tobias, Indifferente junge Erwachsene erreichen, In: Indifferent? Ich bin normal. Indifferenz als Irritation für kirchliches Denken und Handeln. Hg. v. Pompe, Hans-Hermann/Hörsch, Daniel, Leipzig 2017, 151-153.

5?Abschlussbericht, S. 2.

6?Die Videos sind auf der Homepage des Projektes zu finden: <https://glaubengemeinsam.de/projekte/>, zuletzt aufgerufen am 18.5.2020, 11.35 Uhr. Die im Folgenden genannten Namen der Projekte sind dieser Homepage entnommen.

7?Die Auswertungsmethode ist angelehnt an die methodologischen Überlegungen zur Auswertung empirischen Materials bei Renner, Christiane, Phänomen Kirchentag: Event, Hybrid, Gemeinde? Praktisch-theologische Erkundungen (Praktische Theologie heute, Bd. 173), Stuttgart 2020, 59-82.

8?Hierfür war die computergestützte Analyse mit Hilfe des Programms MAXQDA dienlich.

9?Quantitativ brachte die Analyse die Themen in folgender Häufigkeit hervor: Digitalität 34-mal, - Ehrenamt 18-mal, Kirchliche Angebote 39-mal, Lebensweltbezug 21-mal, Organisationsstruktur der Kirche 24-mal.

10?Vgl. freiburgchurch und GemeinschaftmitDir.

11?Vgl. Godify und Theomixer.

12?Vgl. Barcamp und Theomixer.

13?Vgl. Godify und Gabennetz.

14?Auch in großen kirchenjahreszeitlich orientierten Formaten, z.B. HolyDaysUnited.

15?Vgl. GemeinschaftlichGlaubenleben: Über Bedürfnis nach Digitalität hinaus soll das Online Gebetsforum hier auch zum door-opener für analoge Gebetsgruppe werden.

16?Vgl. z.B. ecclesiadigitale, GemeinschaftmitDir, HolyDaysUnited und Kircheueberall.

17?Vgl. freiburgchurch, EJConnex und YouthJugendarbeit.

18?Vgl. AgileKirche.

19?Vgl. GemeinschaftlichGlaubenleben.

20?Vgl. AgileKirche Kommmit und Neuhier.

21?Vgl. Tomorrowchurch, Agile_Kirche, Gabennetz und Kommmit.

22?Agile_Kirche.

23?Vgl. Gottesdienstpartizipativ.

24?AgileKirche.

25?Vgl. MeinGottesdienst, Mittendringlauben und Wohnsinn.



26?Vgl. PopUpFamiliencafe.

27?Vgl. wasbleibt.

28?Vgl. Gottesdienstpartizipativ und Gottesdienstreloaded.

29?Vgl. AgileKirche.

30?Vgl. KreuzderHoffnung und NetzwerkchristlicheHausprojekte.

31?Vgl. DekadederAuferstehung und Wohnsinn.

32 ?Vgl. GemeinschaftlichGlaubenleben, MeinGottesdienst und RaumfuerPioniere.

33?Vgl. Move.

34?Vgl. Gottesdienstpartizipativ, HolyDaysUnited und RunningChurch.

35?Vgl. Gottesdienstreloaded.

36?AgileKirche; Anm. der Verfasserinnen: Was genau mit anderer Wahrnehmung gemeint ist, wird nicht erwähnt.

37?Vgl. GottmachtSinn.

38?Vgl. Wohnsinn.

39?Vgl. AgileKirche, KircheausdemHaeuschen und Wohnzimmergespraech.

40?Vgl. Kircheueberall, Kommmmit und OraEtLabora.

41?Vgl. Tomorrowchurch und Gottesdienstpartizipativ.

42?Vgl. Gottesdienstpartizipativ, und Gottesdienstreloaded.

43?Vgl. Mittendringlauben.

44?Vgl. Godify.

45?Vgl. AgileKirche.

46?Vgl. Agile_Kirche.

47?Vgl. GemeinschaftlichGlaubenleben.

48?Vgl. Wohnsinn.

49?Vgl. AgileKirche.

50?Vgl. Tomorrowchurch, Kommmmit und Move.

51?Vgl. Agile_Kirche

52?Vgl. Wasbleibt, Agile_Kirche und GlobalChurchVolunteering.



53?Vgl. PopUpFamiliencafe.

54?Synchrone Anteile der Beteiligung sind vollumfänglich örtlich und bedingt zeitlich flexibel. Es handelt sich dabei um vereinbarte Time-Slots, in denen alle Mitarbeitenden an einem Projekt gemeinsam online sind, um ihre Ergebnisse zu diskutieren und das weitere Vorgehen zu besprechen. Asynchrone Anteile der Beteiligung sind sowohl örtlich als auch zeitlich vollumfänglich flexibel. Jede/r Mitarbeitende kann seine/ihre Aufgaben in diesen Einheiten so erledigen, wie sich dies optimal mit seinen/ihren sonstigen Verpflichtungen verbinden lässt.

55?Vgl. Faix, Indifferente junge Erwachsene erreichen, 157.

56?Vgl. auch das Projekt NetzwerkDigitalitaet.

57?„Mit evangelisch.de besteht zwar eine prominente Internetplattform, aber kein partizipatorisch missionarischer Raum der Begegnung. Hier müssen neue Wege und eine Aneignung der social media erfolgen. (...) Durch die Subjektivierung des Glaubens und die grundsätzliche Skepsis gegenüber (religiösen) Institutionen dienen die unterschiedlichen Netzwerke bei der (subjektiven) Wahrheitsfindung vielen Jugendlichen als Orientierung und helfen in ihrem Alltagsleben“, Faix, Indifferente junge Erwachsene erreichen, 180.

58?Vgl. Klug, Rebecca John: Raumschiff.Ruhr, in: Indifferent? Ich bin normal. Indifferenz als Irritation für kirchliches Denken und Handeln. Hg. v. Pompe, Hans-Hermann/Hörsch, Daniel, Leipzig 2017, 192.

59?Vgl. Pollack, Detlef: Was wird aus der Kirche, in: Indifferent? Ich bin normal. Indifferenz als Irritation für kirchliches Denken und Handeln. Hg. v. Pompe, Hans-Hermann/Hörsch, Daniel, Leipzig 2017, 90.

60?Pollack, Was wird aus der Kirche, 91.

61?Pollack, Was wird aus der Kirche, 117.

62?Vgl. Pollack, Was wird aus der Kirche, 124.

63?Vgl. Faix, Indifferente junge Erwachsene erreichen, 164.

64?Vgl. Faix, Indifferente junge Erwachsene erreichen, 167.

65?Vgl. Faix, Indifferente junge Erwachsene erreichen, 175.

66?Vgl. Wegner, Gerhard, Wie reproduziert sich Kirchenmitgliedschaft, in: Mehr Fragen als Antworten? Die Fünfte Kirchenmitgliedschaftsuntersuchung und ihre Folgen für das Leitungshandeln in der Kirche. Hg. v. Burkowski, Peter /Charbonnier, Lars, Leipzig, 2015, 7.

Deutsches Pfarrerblatt, ISSN 0939 - 9771

Herausgeber:

Geschäftsstelle des Verbandes der ev. Pfarrerinnen und Pfarrer in Deutschland e.V

Heinrich-Wimmer-Straße 4

34131 Kassel