

# Infografiken Midi-Studie

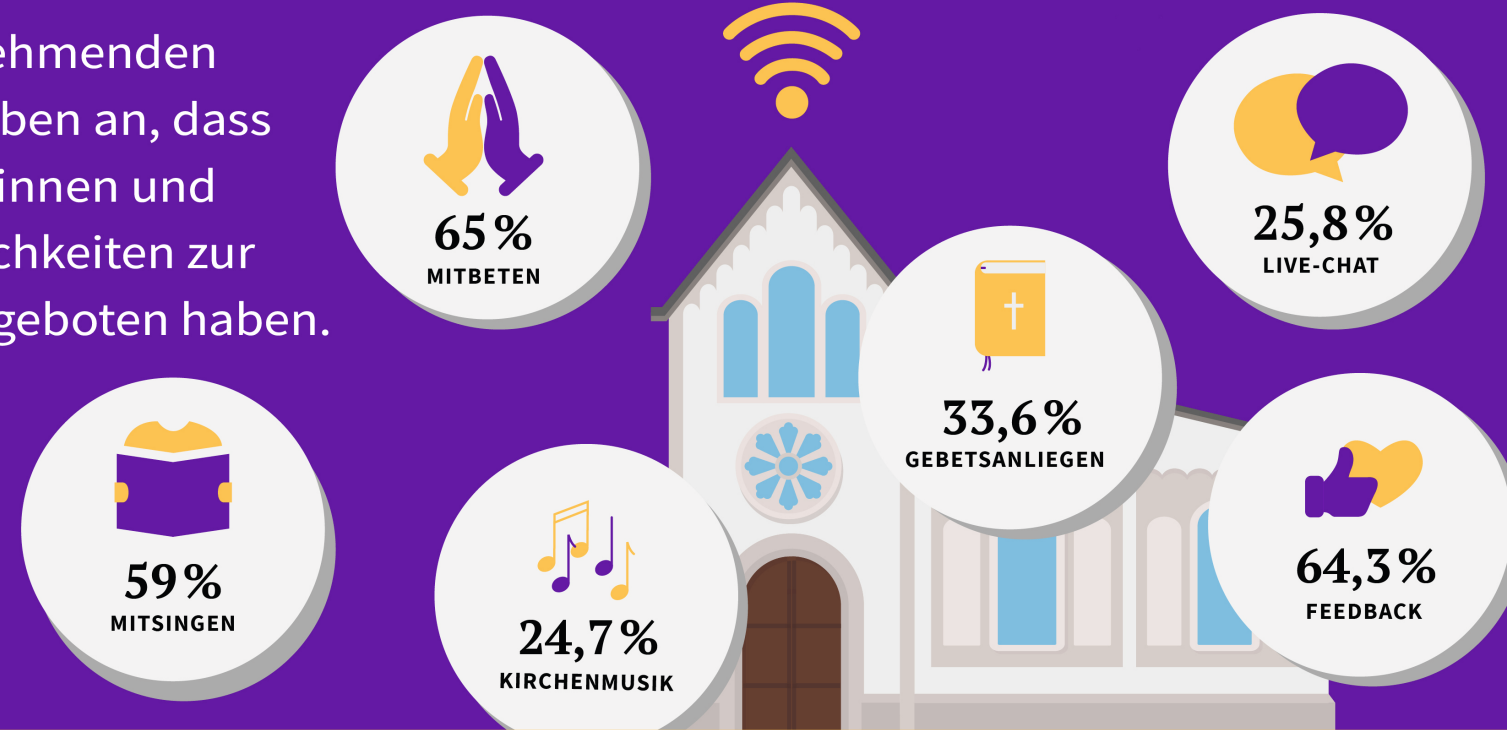
Evangelische Kirche in Deutschland

12.06.2020



# Digitale Kirche zum Mitmachen

39 % der teilnehmenden Gemeinden gaben an, dass sie den Nutzerinnen und Nutzern Möglichkeiten zur Interaktion angeboten haben.



**EKD** Evangelische Kirche in Deutschland

# Verkündigung via Social Media

60,7 % der digitalen Angebote der Gemeinden liefen über soziale Plattformen. Das entspricht einem Zuwachs von 41,5 %.



**EKD** Evangelische Kirche in Deutschland

# Digital durch die Krise

81 % der teilnehmenden Gemeinden haben während der Corona-Krise digitale Gottesdienste oder Andachten angeboten, die meisten erstmals (78 %). Mehr als zwei Drittel (72%) wollen dabei bleiben.



**EKD** Evangelische Kirche in Deutschland

# Digitalisierung ist Teamarbeit

64,9 % der befragten Gemeinden haben ihre digitalen Angebote im Team produziert. Bei 65,4 % waren Menschen an der Produktion beteiligt, die bereits über Erfahrung im Digitalen verfügen.



**EKD** Evangelische Kirche in Deutschland

# Analog trifft digital: Gottesdienste anders feiern

Die Corona-Krise hat in der evangelischen Kirche einen Digitalisierungsschub ausgelöst, der die Art Gottesdienste zu feiern nachhaltig verändern wird. In Zukunft wollen viele Gemeinden verstärkt auf hybride Formate setzen, also Andachten und Gottesdienste anbieten, an denen man sowohl vor Ort als auch digital teilnehmen kann.

## Digital durch die Krise

81% der teilnehmenden Gemeinden haben während der Corona-Krise digitale Gottesdienste oder Andachten angeboten, die meisten erstmals (78 %). Mehr als zwei Drittel (72%) wollen dabei bleiben.



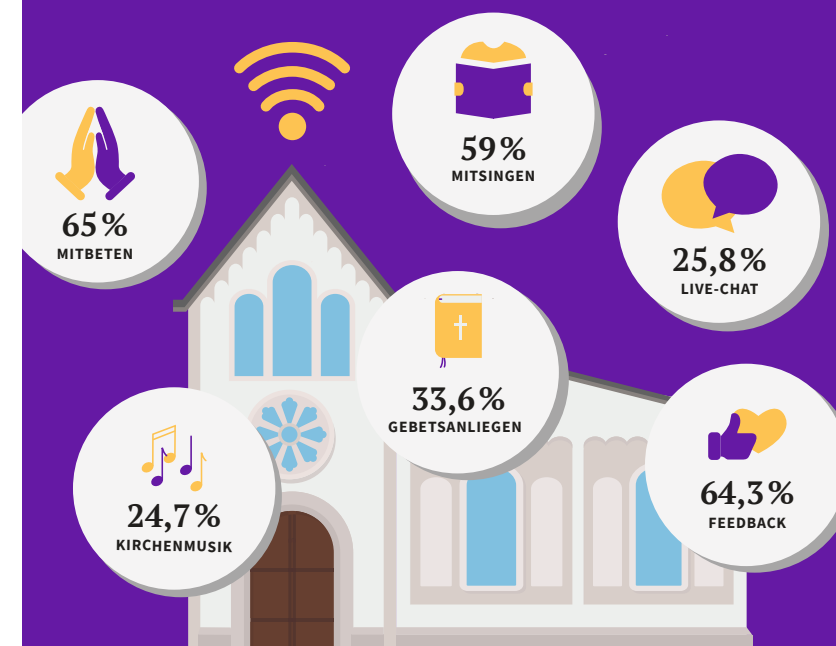
## Verkündigung via Social Media

60,7 % der digitalen Angebote der Gemeinden laufen über soziale Plattformen. Das entspricht einem Zuwachs von 41,5 %.



## Digitale Kirche zum Mitmachen

39 % der teilnehmenden Gemeinden gaben an, dass sie den Nutzerinnen und Nutzern Möglichkeiten zur Interaktion angeboten haben.



## Digitalisierung ist Teamarbeit

64,9 % der befragten Gemeinden haben ihre digitalen Angebote im Team produziert. Bei 65,4 % waren Menschen an der Produktion beteiligt, die bereits über Erfahrung im Digitalen verfügen.





**PLAYGROUND**  
BÜRO FÜR GESTALTUNG