

---

Themenheft Nr. 50: Medien, Spiel und Bildung. Herausforderungen  
bildungswissenschaftlicher Reflexions- und Handlungsfelder  
Festschrift für Johannes Fromme, herausgegeben von Florian Kiefer,  
Ralf Biermann und Steffi Rehfeld

## Freizeitpädagogik in der entwickelten Erlebnisgesellschaft

Dieter Brinkmann<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Hochschule Bremen

### Zusammenfassung

*Den Rahmen für die Arbeiten von Johannes Fromme an der Universität Bielefeld bildeten die Konzepte für eine «Freizeitpädagogik in der nachindustriellen Gesellschaft» (Nahrstedt). Insofern spielte eine Analyse von gesellschaftlichen Makro-modellen und die Erarbeitung von pädagogischen Strategien in diesem Kontext eine wesentliche Rolle. Sie bestimmten das zeittypische Denken, sei es nun bezogen auf Abenteuerspielplätze, medienpädagogische Settings oder Konzepte der selbstorganisierten Freizeitkultur im Wohnumfeld. In diesem Sinne untersucht der Beitrag eine mögliche Aktualisierung der gesellschaftlichen Bezugstheorien und bezieht sich beispielsweise auf Ansätze des Soziologen Andreas Reckwitz in seinem Buch «Die Gesellschaft der Singularitäten» zur Individualisierung von Alltagskulturen. Neue Klassenstrukturen mit einer Elite der Kreativen in der «Experience Economy» (Pine und Gilmore), eine anhaltende Erlebnisorientierung auf der Basis neuer digitaler Möglichkeitsräume und eine weiter voranschreitende Pluralisierung von Lebenswelten sind dabei kritisch zu thematisieren und zu problematisieren. Freizeitpädagogik muss sich hier neu verorten, um nicht aus der Zeit zu fallen, so die These, und bespielt inzwischen als ein pragmatischer methodischer Zugang der Praxis viele Felder und Sparten. Der Beitrag bezieht sich dabei auf eine qualitative Veränderung von Museen, Erlebnisbädern und Themen-*

*parks und diskutiert Daten aus explorativen Projekten an der Hochschule Bremen. Die Weiterentwicklung der Freizeitpädagogik zu einer «erlebnisorientierten Pädagogik» in einem breiten Spektrum pluraler Freizeitkontexte zeichnet sich ab.*

## **Leisure Education in the Advanced Experience Economy**

### **Abstract**

*The framework for the professional work of Johannes Fromme at the University of Bielefeld was the concept for leisure education in the post-industrial society (Nahrstedt). Therefore the analysis of social structures and dynamics as well as the development of appropriate educational strategies within these contexts were important for the leisure theory. It was the typical thinking we had at that time and it was productive in different fields of application: adventure playgrounds, media education projects or self-organized leisure networks in residential areas. The proposed article tries to update these referential social theories and takes into account, for instance, the theory of the sociologist Andreas Reckwitz (The Society of Singularities) about the individualization of popular culture. The aim is a critical analysis of new class structures in the «experience economy» (Pine and Gilmore) with upcoming creative elites, and the text will focus on experience-oriented lifestyles with new digital opportunities and the ongoing pluralization. Leisure education has to take into account these new developments and this way it will evolve appropriate new approaches for many leisure fields. The article will target the modernization of museums, adventure pools and theme parks. Data from explorative studies at the Hochschule Bremen will be presented and discussed. The development of leisure education towards an experience-oriented education within a broad spectrum of leisure settings is a possible outcome.*

### **1. Einleitung**

Die emanzipatorischen Hoffnungen waren immer gross. Angetrieben von der Perspektive einer «nachindustriellen Gesellschaft», entwickelte sich seit den 1970er Jahren ein vielfältiges Experimentierfeld für freizeitpädagogische Konzepte: im Wohnumfeld, in der Jugendarbeit oder auf Reisen

(vgl. Nahrstedt 1974). Die Erwartungen richteten sich auf einen expandierenden und zu relativer Autonomie tendierenden Freizeitsektor, der neue Entfaltungsmöglichkeiten jenseits der Berufsarbeit versprach und in dem innovative Konzepte zu neuen Strukturen und pädagogischen Angeboten für breite Zielgruppen beitragen sollten. Diese Entwicklungen mündeten in eine erste Dynamik der Freizeiterlebnisgesellschaft mit Freizeitparks, Bürgerhäusern und Jugendtreffpunkten in den Stadtteilen, mobilen Spielaktionen und einem Aufschwung des Kultursektors im Sinne einer «Kultur für alle». In der sich entwickelnden Freizeitgesellschaft erschien vieles möglich, und die Notwendigkeit einer pädagogischen Intervention mit einem emanzipatorischen Ansatz sowie einer positiven Sichtweise auf die Freizeit liess sich gut begründen. Freizeit als Lernzeit war ein eingängiges Bild. Neue Berufsfelder für Freizeitpädagogen entstanden, die Aus- und Weiterbildung für das Feld expandierte und tendenziell liess sich schon damals eine Entgrenzung des freizeitpädagogischen Ansatzes erkennen: Ausstrahlung auf Schule, soziale Arbeit und Erwachsenenbildung.

Legt man den anvisierten Zeithorizont der 1970er Jahre zugrunde, müssten wir eigentlich schon in der postindustriellen Gesellschaft angekommen sein. Und tatsächlich lassen sich verschiedene Elemente ausmachen, die in freizeitpädagogischen Grundlagen thematisiert wurden: die absehbare Dominanz des Dienstleistungssektors, die Entwicklung arbeitsfreier Zeiten in einem historisch beispiellosen Umfang und ein Wertewandel in der Bevölkerung hin zu Genuss und Selbstentfaltung. Angesichts aktueller Umbrüche und gesellschaftlicher Krisen kommen jedoch Zweifel auf, ob die präferierte Rahmung «nachindustriell» noch passt. Die Analyse gesellschaftlicher Makromodelle und die Erarbeitung pädagogischer Strategien in diesem Kontext spielt gleichwohl eine wesentliche Rolle für die Entwicklung der Freizeitpädagogik. Sie bestimmten und bestimmen das zeittypische Denken. In diesem Sinne untersucht der Beitrag eine mögliche Aktualisierung der gesellschaftlichen Bezugstheorien und bezieht sich beispielsweise auf Ansätze des Soziologen Andreas Reckwitz in seinem Buch «Die Gesellschaft der Singularitäten» zur Individualisierung von Alltagskulturen. Neue Klassenstrukturen mit einer Elite von Kreativen in der «Experience Economy» (Pine und Gilmore 1999), eine anhaltende Erlebnisorientierung auf der Basis neuer digitaler Möglichkeitsräume und eine

weiter voranschreitende Pluralisierung von Lebenswelten sind dabei kritisch zu thematisieren und zu problematisieren. Freizeitpädagogik muss sich hier neu verorten, um nicht aus der Zeit zu fallen, und bespielt inzwischen als ein pragmatischer methodischer Zugang der Praxis viele Felder und Sparten. Der Beitrag bezieht sich dabei auf eine qualitative Veränderung von Museen, Erlebnisbädern und Themenparks und diskutiert Daten aus explorativen Projekten an der Hochschule Bremen.

## **2. Ästhetisierung des Alltagslebens durch expansiven Freizeitkonsum**

Verschwinden der Arbeitsgesellschaft, Demokratisierung der Gesellschaft über die Teilhabe an Freizeit oder eine umfassende Entwicklung des Individuums über Freizeiterfahrungen und Freizeitbildung – die frühen Narrative der Freizeitpädagogik waren eingängig, aber auch falsch (vgl. Nahrstedt 1990; Opaschowski 1996). Sie stellten sich als zu optimistisch und zu weitgreifend heraus. Stattdessen entwickelten sich im Zuge einer Expansion des individuellen Zeitwohlstandes und der besseren finanziellen Rahmenbedingungen neue kapitalistische Teilmärkte mit ihrer jeweiligen Logik, und der Freizeitkonsum ist in einer ‹entwickelten Erlebnisgesellschaft› bis an die Grenzen der Belastbarkeit von natürlichen Systemen gestiegen. Von einer allgemeinen Orientierung an Museen keine Spur. Eher durchzieht eine kapitalistische Verwertungslogik immer mehr Bereiche der Lebenswelt, rücken emanzipatorische Hoffnungen und Perspektiven in weite Ferne. Die Globalisierung als eine Grundlage des postindustriellen Wohlstandsmodells offenbart immer deutlicher ihre dunkle Seite: anhaltende (gar zunehmende) weltweite Ausbeutung, Verbreitung neuer Bedrohungen und ökologischer Gefahren ohne Beispiel.

In der kultursoziologischen Theorie von Gerhard Schulze (1992) wird als Folge der Etablierung eines relativen Wohlstandes für grosse Bevölkerungsgruppen die Entwicklung einer Erlebnisgesellschaft mit unterschiedlichen Präferenzen einzelner Milieus diagnostiziert. ‹Etwas erleben› wird zum neuen Zauberwort und zum Fluchtpunkt einer Gesellschaft, der andere Orientierungen zunehmend abhandengekommen sind. In der vielfältigen Warenwelt treten Aspekte der Nützlichkeit gegenüber emotionalen

Gewinnen und Möglichkeiten der Selbstpräsentation zurück, so die Idee. Bildung und Alter sind zwei differenzierende Faktoren für die Entstehung von Milieus mit ähnlichen kulturellen und alltagsästhetischen Vorlieben. Allgemein lenkt die Idee ›Erlebnisgesellschaft‹ die Fantasie in Richtung einer Überflussproduktion von Waren und Dienstleistungen. Es geht in erster Linie um das Auswählen von Optionen, weniger um eine intensive Erarbeitung von Möglichkeiten und Perspektiven. Freizeit wird zum Experimentierfeld und zum Referenzraum für den Ausdruck von Lebensstil und Zugehörigkeit. Schulze hat die freizeitpädagogische Reflexion stark beeinflusst, wie man beispielsweise am Sammelband von Fromme und Freericks zu ›Freizeit zwischen Ethik und Ästhetik‹ (1997) ablesen kann. Die Orientierung der Freizeitpädagogik an einer sich dynamisch entwickelnden Erlebnisgesellschaft mit ihren expandierenden Märkten für Selbsterfahrung und Selbstergänzung nötigt nicht zuletzt zu einer neuen Bescheidenheit pädagogischer Entwürfe. Einige freizeitpädagogische Grundlagen bleiben jedoch bestehen (vgl. Fromme und Meder 1997, 91 ff.):

- Anspruch auf Kultivierung von Kompetenzen im Freizeitbereich,
- Partikularität des pädagogischen Anspruchs im Sinne einer Relativierung des eigenen, umfassenden Selbstverständnisses,
- Erweiterung des pädagogischen Wissens im Sinne einer Annäherung an die vielfältige Lebenswelt,
- Erweiterung von Zeitkompetenz und Reflexion über die Verwendung von Zeit auf Anbieter- und Nutzerseite,
- Erweiterung von Sprachspielkompetenz in der Auseinandersetzung mit differierenden kulturellen Ausdrucksformen und Erfahrungsweisen in einer multikulturellen Gesellschaft.

Freizeitpädagogik mit Bezug zu verschiedenen ausserschulischen Feldern im Wohnumfeld, auf Reisen und in neuen Erlebnis- und Wissenswelten musste sich aufgrund der Dynamik der erlebnisorientierten Lernorte teilweise neu erfinden und eine Serviceorientierung aufnehmen. Erkenntnisse der Kultursoziologie haben diese Modernisierung befördert. Eine entwickelte Erlebnisgesellschaft mit vielen Optionen nötigt zu den Fragen: Wie wollen wir leben? Welche Möglichkeiten bereichern meinen Alltag? Und was müsste man dafür lernen? Das subjektive Erleben wird insgesamt wichtiger und bestimmt den neuen Rahmen.

### 3. Experience Economy der erlebnisorientierten Lernorte

Eine Blaupause für die Interpretation von erlebnisorientierten Dienstleistungen lieferte das 1999 erschienene Buch von Pine und Gilmore zur «Experience Economy». Hier steht ganz klar die gesteigerte Wertschöpfung durch erlebnisorientierte Serviceleistungen im Mittelpunkt. Neue Konzepte für Themenwelten, Shopping u. a. setzen auf eine Inszenierung von Erlebnisräumen, in die man eintauchen kann. Die komplexen Szenarien (mit aktiven und passiven Beteiligungsoptionen) sollen Besucher anregen und Erinnerungen an die dort erlebten emotional bewegenden Momente stimulieren. Die Erlebnisökonomie umfasst in diesem Sinne mehr als einfache Serviceleistungen. Es geht um kognitive und emotionale Aspekte, die durchaus Lernerlebnisse nach sich ziehen können. Und in einer letzten Stufe ihres ökonomischen Modells prognostizieren die Autoren eine «Transformation» als Zielsetzung und versprechen nicht nur flüchtige Eindrücke als neues Produkt, sondern auch eine selbstgesteuerte und durch Beratung und Begleitung gestützte persönliche Entwicklung. Rezipiert wurde dieser Ansatz beispielsweise im Rahmen einer Analyse erlebnisorientierter Lernorte der Wissensgesellschaft (Nahrstedt u. a. 2002, 102 ff.). Für die Betrachtung der besonderen Dienstleistungen von Museen, Themenparks oder Zoos kam dieser Ansatz gerade recht, ebenso für eine Untersuchung des grundlegenden Arrangements der neuen Lernorte. Aufgespannt wird nach Pine und Gilmore ein Erlebnisraum mit einer aktiven oder passiven Beteiligung sowie kognitiven und emotionalen Aspekten. Unterhaltung, Bildung, Ästhetik und Eskapismus sind dabei mögliche Ausformungen des konkreten Erlebnisraums. Einer in diesem Rahmen agierenden Freizeitpädagogik geht es um die Schaffung vielfältiger sinnlich anregender Szenarien im Überschneidungsbereich von Bildung und Freizeit. Das Erleben der Besucher wird zum zentralen Moment, und Eintauchen oder Aufnehmen erscheinen als zwei mögliche Handlungsalternativen. Thematisiert wird durch Pine und Gilmore auch die Entwicklung authentischer Erlebnisräume im Sinne einer stimmigen Theaterinszenierung. Metaphern wie «Rolle» und «Bühnenbild» werden für die analytische und strategische Bestimmung des professionellen Handelns in Kontexten der Erlebnisökonomie herangezogen. Freizeitpädagogik wurde hier neu aufgefasst als ein Ansatz,

der eine Gegenwelt der Selbsterfahrung und der Entwicklung der Sinne schafft, Orte der inszenierten Gemeinschaft auf Zeit anbietet und emotionale Orientierung und selbstgesteuertes Lernen ermöglicht. Erkennbar ist eine Funktionalisierung pädagogischer Ansätze im Sinne einer erlebnisorientierten Inszenierung von Freizeiteinrichtungen. Zugleich bleibt aber eine Ausrichtung auf eine gewisse Widerständigkeit und Eigenlogik, die Selbsterfahrung und selbstgesteuertes Lernen erst möglich macht. Freizeitpädagogik wird tendenziell zu einer erlebnisorientierten Pädagogik mit verschiedenen Elementen: Arrangement, Information, informelle Beratung, Animation und Event sowie Führung und Workshop als darauf aufbauende Formen eines strukturierteren Lerngeschehens. Selbstgesteuertes, informelles Lernen durch die Nutzer bleibt jedoch die nicht hintergehbare Basis einer solchen Vorstellung von pädagogischen Arrangements im Freizeitsektor. In einer entwickelten Erlebnisgesellschaft muss sich Freizeitpädagogik der Ambivalenz eigener Ansätze als neue Art der erlebnisorientierten Dienstleistung und einer den Nutzern zugewandten Lernförderung bewusst sein.

#### **4. Singularisierung der Freizeit**

Grundlegende Entwicklungen der Erlebnisgesellschaft thematisiert der Ansatz von Andreas Reckwitz zu einer «Singularisierung» der Gesellschaft (vgl. Reckwitz 2017). Dies betrifft Individuen, Produkte und Dienstleistungen gleichermaßen als Gegenentwurf zu einer industriegesellschaftlichen Standardisierung. Das Interesse an einzigartigen Erlebnissen wächst weiter und stimuliert entsprechende Erlebnisszenarien in der Freizeit. Für Reckwitz ist es eine typische Struktur der Spätmoderne auf der Basis einer stark angewachsenen kreativen Klasse mit akademischer Bildung und eines Wertewandels hin zu Selbstentfaltungs- und Selbstverwirklichungsbedürfnissen. Freizeitpädagogik kann in diesem Rahmen als kreative Dienstleistung mit Bezug zu besonderen Erlebnissen verstanden werden. Es geht um individualisierte Angebote für eine Klasse, die zunehmend an Selbstfindung, Entwicklung eigener Kreativität und eines an Besonderheiten orientierten Lebensstils ausgerichtet ist. Erkennbar sind eine Intensivierung der Erlebnisorientierung und eine Kopplung an den

Wandel der Sozialstruktur: Für eine akademisch gebildete Mittelschicht entwickelt sich eine Orientierung an (besonderen Erlebnissen) zum tragenden Lebensmoment. Es geht darum, emotional berührt zu werden und sich der Freizeitwarenwelt des Besonderen zu bedienen: einmalige Reiseziele, besondere Orte, inspirierende, den Alltag bereichernde Begegnungen etc. Welche Rolle spielt die Freizeitpädagogik in dieser breit entwickelten Erlebnisgesellschaft? Denkbar ist, dass sie als Teil einer Kultur- und Kreativwirtschaft fungiert und den immer neuen Hunger nach einmaligen, das Lebensgefühl bereichernden Erlebnissen bedient, sich also der Marktlogik unterwirft. Insofern hätte man es hier mit einer soziologisch gewendeten Theorie der «Experience Economy» zu tun. Lernevents, Bildungsreisen mit besonderem Anspruch, Räume der Selbsterfahrung im Rahmen einer freizeitorientierten Weiterbildung sind mögliche Konzepte, die sich an eine akademisch gebildete und relativ gut abgesicherte neue Mittelschicht wenden. Allerdings, darauf weist die Studie von Reckwitz auch hin, ist eine Orientierung an einer Selbstverwirklichungskultur nicht unproblematisch. Zu hohe Erlebnisansprüche bergen in sich auch Enttäuschungsrisiken, eine Identitätsbildung und eine Vergemeinschaftung mit Ausrichtung auf Selbstentfaltung und sozialen Erfolg erscheint fragil. Auch eine im Kontext der Freizeitpädagogik schon früh thematisierte Verdichtung der Zeit und eine Beschleunigung der Alltagserfahrungen können hier als negative Begleiterscheinungen vermutet werden.

Gleichzeitig zeichnet sich eine stärkere Spaltung der Gesellschaft ab, nicht nur eine Differenzierung der Milieus auf horizontaler Ebene. Mit dem Aufstieg einer kreativen Klasse der akademisch gebildeten Mittelsicht ist zugleich die Ausbildung einer neuen Dienstleistungsklasse mit geringen Ressourcen und Entfaltungsmöglichkeiten verbunden. Der (Fahrstuhl des Wohlstandes) geht für die einen in der gesellschaftlichen Hierarchie nach oben, für die anderen aber nach unten. Die untere soziale Klasse hat nichts von einer Singularisierung oder einer Ästhetisierung der Lebenswelt. Sie schlägt sich so durch. Für sie geht es um ökonomische Notwendigkeiten, aber auch um Teilhabe und die Etablierung einer angemessenen Lebensqualität. Ist damit ein «Ende der Illusionen» (z. B. vom gemeinsamen Aufstieg aller) verbunden, wie Reckwitz (2019) in einem Band mit kritischen Essays herausstellt? Und kann eine kritische Freizeitpädagogik



der wachsenden Spaltung der Gesellschaft entgegenwirken? Die entwickelte Erlebnisgesellschaft in der Spätmoderne hat ein doppeltes Gesicht. Einerseits haben sich die Möglichkeiten der Selbstverwirklichung in der Freizeit weiter vervielfacht. In den Zeiten vor der Corona-Pandemie gab es neue Höhepunkte bei den Besucherzahlen erlebnisorientierter Einrichtungen, bei Reisen und Kultur. Dennoch könnten sich Tendenzen einer neuen Ausgrenzung verfestigen. Die relative Armut bestimmter Bevölkerungsgruppen und damit der Ausschluss von vielen Konsummöglichkeiten ist wieder stärker zu thematisieren. Die Problematik der Partizipation und Emanzipation ist gegenüber allzu einfachen Szenarien einer pädagogisch unterfütterten Erlebnisgesellschaft hervorzuheben. Eine vielfältige Landschaft erlebnisorientierter Lernorte mit öffentlicher Förderung bietet dafür passende Ansatzpunkte und sollte im Sinne einer gesellschaftlichen Verantwortung niedrigschwellige Angebote bereithalten. Immerhin geht es auch um kulturelle Vielfalt, um die Teilhabe von Menschen mit Beeinträchtigungen und einen gewissen Ausgleich durch Freizeiterfahrungen. Unterschiedliche soziale Milieus mit ihren Freizeitmustern und Wertorientierungen gilt es dabei zu berücksichtigen.

Der sozialpolitische Anspruch an eine im Wohnumfeld oder in Wissenswelten agierenden Freizeitpädagogik wird wachsen. Als Teil einer dynamischen Kultur- und Kreativwirtschaft könnte Freizeitpädagogik zudem neue Lösungen für gesellschaftliche Problemlagen stimulieren und an ältere Konzepte einer soziokulturellen Animation anknüpfen. Freizeit ist damit ein gutes Beispiel für die von Reckwitz beobachteten doppelgesichtigen Tendenzen der Singularisierung in spätmodernen Erlebnisgesellschaften hin zu einmaligen Produkten und emotionalen Erlebnissen, aber auch einer stärkeren Spaltung der Gesellschaft. Eine tiefergehende Rezeption des Ansatzes aus pädagogischer Sicht steht noch aus. Im Sinne der Bezugstheorie erscheint nicht nur die Seite der besonderen und damit attraktiven Freizeitdienstleistungen relevant. Zugleich sind Tendenzen einer drohenden Ausgrenzung und einer Verstetigung prekärer Lebensverhältnisse ohne Zugang zur bunten Vielfalt der Freizeitwelt zu sehen.

## 5. Didaktische Modelle für außerschulische Lernorte

Während die gesellschaftstheoretischen Ansätze neue Orientierungen im Kontext des sozialen Wandels aufzeigen, konzentrieren sich didaktische Modelle für außerschulische Lernorte auf eine Analyse und die konzeptionelle Planung des Lerngeschehens. Überlegungen hierzu finden sich im gleichnamigen Projekt an der Hochschule Bremen (vgl. Brinkmann, Freericks, und Wulf 2017). Damit kommen vor allem die in hybriden Lern-Erlebniseinrichtungen (wie Themenwelten, Zoos und interaktiven Museen) verankerten eigenständigen Lernformen und Ansätze in den Blick. Einzelne Szenarien in diesen außerschulischen Lernorten, in denen Besucher etwas erleben, sich aktiv etwas aneignen oder an einem Lerngeschehen teilhaben, lassen sich gut beschreiben. Die daraus gewonnenen Dimensionen für eine Gestaltung des Lerngeschehens können auch strategisch für die Planung eingesetzt werden. Die Verknüpfung zu komplexen Modellen für außerschulische Lernorte zeigt die didaktischen Möglichkeiten dieses Sektors. Wissenswelten und Netzwerk-Events mit ihrer eigenen Dynamik eröffnen hier neue Chancen, Schülerinnen und Schüler für Themen zu begeistern. Es geht um mehr als nur einfache Schulbesuche. Die didaktische Gestaltung von Lern-Erlebnisszenarien ist eine eigene Herausforderung, ebenso die Berücksichtigung von Brücken zu formalen Bildungssystemen. Neben den klassischen Eckpunkten eines didaktischen Modells wie Inhalte, Lernende und Vermittler kommen dabei der Ort und die Zeit als relevante (und auch gestaltbare) Randbedingungen ins Spiel. Eine gelingende Didaktik macht den Lernort zu einem emotional bedeutsamen erlebnis- und lernförderlichen Arrangement und umfasst in vielen Wissenswelten die Möglichkeit zur selbstgesteuerten Erkundung. Als gestalteter Raum wird er nicht zuletzt Gegenstand einer Szenografie mit grosser Nähe zu künstlerischen Ansätzen und zum Museumsdesign. Die verfügbaren Zeitfenster für die Nutzung von Lern-Erlebnis-Szenarien im außerschulischen Bereich gilt es ebenfalls zu berücksichtigen. In der Regel geht es um wenige Stunden oder einige Tage. Hiermit ist eine Verdichtung des Erlebens verbunden. Zugleich kann von einer zeitlich flexiblen Beschäftigung mit den Themen und Inhalten ausgegangen werden.

Die Erkenntnisse aus der Analyse verschiedener außerschulischer Lernorte verweisen auf zwei wesentliche Stränge für die Entwicklung von Lehr- und Lernformen in außerschulischen Settings: Zum einen werden traditionelle Lernformen transformiert und an den neuen Kontext angepasst. Auch in außerschulischen Lernorten gibt es Workshops mit einem unterrichtsähnlichen Konzept oder Vorträge, die eher an Frontalunterricht erinnern. Hier ist an eine unterhaltsame Rahmung zu denken und an eine Verknüpfung mit anderen Teilen des Arrangements zu komplexeren Modellen. Auf der anderen Seite entwickeln sich originäre Lernformen, die auf den Grundstrukturen außerschulischer Lernorte basieren (z. B. sinnliches, selbstgesteuertes und in weiten Teilen informelles Lernen). Sie lassen sich durch folgende didaktische Feindimensionen näher kennzeichnen: Eine wichtige Rolle spielt der Grad der Mediatisierung, beispielsweise durch Videoprojektionen, interaktive Lernstationen oder Computersimulationen. Erfahrungen in außerschulischen Lernorten können stark medial vermittelt oder unmittelbar sein. Unmittelbare Erfahrungen ermöglichen Szenarien in der Natur oder die Begegnung mit historischen Objekten. Wichtig erscheint zudem der Grad der Selbststeuerung der Lernenden und ihre Beteiligung am Lerngeschehen. Hier ist an eine aktive Erkundung von Lernlandschaften zu denken oder auch die Beteiligung an Experimenten, die exemplarische Erforschung von Zusammenhängen und die interaktive Nutzung von Angeboten. Ähnlich wie beim Ansatz der Experience Economy spannt sich so ein Raum aus aktiver Aneignung und rezeptiver Aufnahme auf. Die Art der Wissensvermittlung kann dabei eher strukturiert nach einer bestimmten Systematik erfolgen oder im Rahmen der Selbststeuerung der Besucher auch konstruktivistisch angelegt sein. Das Design von Themenwelten kann funktional sein oder auf das Erzählen von Geschichten fokussiert werden (narrativer Ansatz). Schliesslich spielt auch die Art der emotionalen Involvierung eine Rolle. Zu unterscheiden ist zwischen einer eher unterhaltsamen Ausrichtung und einer auf emotionale Betroffenheit zielenden Emotionalisierung von Lernarrangements. Ein einzigartiger, singulärer Erlebnisraum entsteht durch die Kombination der einzelnen Elemente und ein Wechselspiel von Grundfunktionen und individuellen Lernoptionen. Insgesamt lässt sich erkennen: Die entwickelte Erlebnisgesellschaft braucht ausgearbeitete didaktische Modelle

für die Analyse des Lerngeschehens im ausserschulischen Bereich und die Gestaltung von attraktiven Angeboten. Sie sind auch eine Grundlage für eine Kooperation unterschiedlicher Bildungseinrichtungen. Freizeitpädagogik kann sich dabei heute auf angepasste traditionelle Ansätze der Vermittlung und die originären Möglichkeiten der vielfältigen Erlebniswelten stützen.

## 6. Digitalisierung von Wissenswelten

Als grosser gesellschaftlicher Trend durchzieht die Digitalisierung aktuell viele Lernorte der Freizeitbildung. Die Studie «Wissenswelten 3.0» an der Hochschule Bremen versuchte hier wichtige Entwicklungen abzubilden (vgl. Brinkmann, Freericks, und Theile 2018). Dabei zeichnet sich einerseits eine Optimierung von Erlebnisszenarien ab. Sie können heute durch eine virtuelle Realität mit Simulationen und interaktiven Informationssystemen angereichert werden. Die Ausstellungskonzeptionen und damit der Rahmen für eine Freizeitpädagogik im Museum oder im Science Center verändern sich. Erkennbar sind eine stärkere Emotionalisierung und eine erweiterte interaktive Beteiligung und damit insgesamt ein grösseres Erlebnispotenzial. Typisch dafür erscheint die Inszenierung eines grossen Saurierskeletts im Naturkundemuseum in Berlin. Über eine Einspielung auf eine einfache VR-Brille wurde der riesige Saurier quasi zum Leben erweckt und konnte im realen Museumsraum in Aktion betrachtet werden. Eine Veränderung von Ausstellungskonzepten geschieht auch im Zusammenspiel mit neuen individualisierten Informations- und Orientierungsmedien. Die Besucher bewegen sich nun, unterstützt durch ihre eigenen Kommunikationsgeräte, durch das Lern-Arrangement, bekommen eventuell passende Zuspieldungen mit Ton und Video, können über das eigene Gerät Eingaben machen oder Erlebnisse dokumentieren sowie Bilder und Texte versenden. Freizeitpädagogik als eine breiter angelegte erlebnisorientierte Pädagogik könnte diese Vermittlungsebene des interaktiven und teilweise virtuellen Arrangements neu durchdenken und mit bestücken. Die didaktische Gestaltung wäre als eine Aufgabe anzunehmen. Zugleich können Lernelemente zur Qualität von Freizeiterlebniswelten generell beitragen.

Andererseits ist die Entwicklung von digitalen Parallelwelten erkennbar, deren Nutzung auch ohne einen Besuch in der Erlebniswelt möglich erscheint. Diese neuen Welten dienen nicht nur dem Marketing, sondern schaffen virtuelle Strukturen, die sich in den Zeiten der Corona-Pandemie als besonders wertvoll erwiesen haben. Digitale Angebote, wie ein Video-Tutorial, stimmen auf einen Besuch im Kunstmuseum ein, stehen aber auch für sich. Ein digital verfügbares, multimediales Museumsmagazin dient der Verbreitung von Inhalten und Themen. Zudem öffnen sich die ›Wände der Institution‹ für eine Nutzung der Datenbestände und einen kreativen Umgang mit dem Fundus an Bildern, Kunstobjekten und Geschichten. Eröffnet werden Recherchemöglichkeiten und die Option, bestimmte Daten für eigene Zwecke zu nutzen. Hinzu kommen im Sinne einer breiteren Partizipation eine Beteiligung von Besuchern an der Sammlung von Datenspuren (z. B. im Naturkundemuseum), die Aufbereitung der Bestände durch eine Kontextualisierung und die Produktion von Erschließungsmedien gemeinsam mit den Besuchern (beispielsweise im Haus der Geschichte in Bonn). Freizeitpädagogik im Museum sieht sich hier mit neuen Instrumenten, Kanälen und Strukturen konfrontiert. Sie sollte auch digitale Parallelwelten bespielen können, schafft Zugänge für verschiedene Zielgruppen und nähert sich der Medienpädagogik an. Die entwickelte Erlebnisgesellschaft mit ihren virtuellen Möglichkeiten fordert die Freizeitpädagogik neu heraus. Im Zusammenspiel von digital optimierten Erlebnisszenarien und einer gesteigerten Interaktivität eröffnen sich neue Lernchancen.

## **7. Thematisierung und Emotionalisierung als grundlegendes Muster**

Am Beispiel der Entwicklung grosser Freizeit- und Erlebnisbäder lässt sich sehr gut das allgemeine Muster der Thematisierung und Emotionalisierung von Angebotsstrukturen in der Freizeit nachvollziehen. Die Studie «Erlebnisbad 2030» (vgl. Brinkmann, Freericks, und Theile 2016) liess erkennen: In diesem Freizeitsektor werden attraktive hybride Szenarien mit hohem Wohlfühlfaktor geschaffen. Im Sinne des Soziologen Andreas Reckwitz geht es um singuläre Orte mit einer besonderen Ausstrahlung.

Erlebnisse werden beispielsweise durch Grenzüberschreitungen zu musealen Konzepten, die Einbeziehung von Pflanzen und Tieren sowie die Integration von Gastronomie und Events gestärkt. Der Stundenausflug in ein traditionelles Schwimmbad wandelt sich zu einem Kurzurlaub in einem funktionalen und zugleich erlebnisfördernden Baderesort. Die Architektur bietet emotional ansprechende Räume, die Wohlfühlen und Entspannung signalisieren und in ihrer Thematisierung auf eine transkulturelle Verschmelzung von Badekulturen verweisen. Zugleich werden informelle Lernanregungen zu kulturellen Themen oder im Bereich der Gesundheitsbildung möglich. Freizeitpädagogik agiert hier in einem komplexen Szenario mit gesteigerter Emotionalität, bedient auch die Erwartungen an ein besonderes Freizeiterlebnis, allein oder in geselliger Runde mit Freunden und Familie. Sie schafft die Szenarien mit oder trägt durch personale Vermittlung und Beratung zu ihrem Gelingen bei. Das thematisierte Arrangement hat dabei ein viel stärkeres Gewicht als früher. Die Grundfunktionen eines Schwimmbads müssen nach wie vor gegeben sein. Hinzu kommen aber ästhetische Erlebnisse oder Verweise auf regionale Kulturen und Badetraditionen ebenso wie kulturelle Schemata aus arabischen, asiatischen oder anderen Kontexten. Hierin liegen auch die informellen Lernanregungen begründet, die in der Studie «Erlebnisbad 2030» herausgestellt wurden. Die Exklusivität bestimmter Angebote verstärkt jedoch auch die gesellschaftliche Spaltung in eine erlebnisorientierte neue Mittelschicht mit ihren Ansprüchen und eine wachsende soziale Gruppe von Menschen in prekären Lebenslagen. Wie dem entgegengesteuert werden könnte, ist eine freizeitpolitisch relevante Frage.

Emotionale Thematisierungen durchziehen in vielfältiger Weise die entwickelte Erlebnisgesellschaft. Auch der moderne Zoo arbeitet mit einer Inszenierung von Lern-Erlebnislandschaften, ermöglicht Begegnungen mit Tieren hautnah und schafft Begeisterung durch eine thematische Rahmung (Länder, Kontinente, kulturelle Besonderheiten). Erkennbar ist auch eine Vielfalt von Sporterlebniswelten. Museale Inszenierungen und emotional berührende Markenwelten sind hier ebenso verbreitet wie Einrichtungen, die Szenebedürfnisse bedienen oder eine Fun-Orientierung aufweisen. Das in der entwickelten Erlebnisgesellschaft erfolgreiche Muster einer Thematisierung und Emotionalisierung ist heute in vielen

Freizeitfeldern zu finden. Kritisch ist einzuwenden: Konsumorientierte Haltungen in der Freizeit werden auch durch entwickelte emotionale Szenarien bedient und verstärkt. Ein Erlebnisdesign auf der Basis von Klischees und kulturellen Schemata (z. B. Länderthemen) verdeckt eine tiefergehende Auseinandersetzung. Was wäre jedoch die Alternative: ein wenig inspirierendes Museum mit vielen Texten, ein einfaches Sportbad oder ein nüchterner Tierpark mit Käfigen statt Themenwelten? Die Ansprüche der Nutzer an den emotionalen Mehrwert der Besuche haben sich parallel zur Ausdifferenzierung der Angebote verändert. Eine an der Gestaltung und ihrer produktiven Aneignung durch die Nutzer mit beteiligte Freizeitpädagogik hat es in der Hand, auch in diesem Rahmen thematische Impulse zu setzen und benachteiligten Gruppen eigene Zugänge zu ermöglichen.

## **8. Ausdifferenzierung des Berufsfeldes Freizeit**

Immer schon im Blick der Freizeitpädagogik war die Entwicklung des Berufsfeldes Freizeit. Die Hoffnungen richteten sich zunächst auf einen neuen Typus von Personal, eben den «Freizeitpädagogen», mit idealerweise akademischer Qualifikation (Nahrstedt u. a. 1982, vgl.). Demgegenüber zeigen aktuellere Analysen eine Ausdifferenzierung von Berufsbildern. «Freizeit- und Themenparks im Umbruch» ist in diesem Sinne eine Studie zur Berufsfeldentwicklung in der entwickelten Erlebnisgesellschaft (vgl. Brinkmann, Freericks, und Theile 2019). Angekoppelt an die wachsende Komplexität des Berufsfeldes (Fahrgeschäfte, Gastronomie, Themenhotels und Events) entwickelt sich ein breites Spektrum an Funktionen und Aufgaben. Eine Anwendung des Europäischen Qualifikationsrahmens erscheint sinnvoll, um die unterschiedlichen Kompetenzen und Ebenen herauszuheben. Erkennbar sind auch verschiedene Berufsbilder: Parkleitung, Parkgestaltung, Technik oder Marketing. Freizeitpädagogik agiert hier in einem Aufgabenbereich nah an den Besuchern: Betreuung, Vermittlung, Führung und Kommunikation umschreiben pragmatisch den Sektor. Hierbei geht es um Zugang zu Erlebnissen, um Ermunterung und Rahmung eines Besuchs. Ein Zusammenspiel mit anderen Sektoren (Events, Marketing oder Parkdesign) ist typisch. Die entwickelte Erlebnisgesellschaft fordert hier die Spezialistin oder den Spezialisten mit Blick für die ganze Erlebniswelt

und einer affektiven Nähe zum jeweiligen Erlebnisprodukt. Zugleich wirken unterschiedliche Herausforderungen auf die Akteure und die Angebotsgestaltung ein: demografischer und sozialer Wandel, wachsende interkulturelle Vielfalt, voranschreitende Digitalisierung, eine «Eventisierung» der Freizeit (vgl. Gebhardt 2015) mit immer mehr kommerzialisierten Veranstaltungen und das Auftreten neuer Sicherheitsrisiken und Krisen. Hier geht es um die Entwicklung angepasster Strategien, die die Möglichkeiten einer digitalen Betriebsorganisation und die Erweiterung der Erlebnismöglichkeiten durch virtuelle Systeme aufgreift, zugleich aber einen integrativen Raum mit grosser Toleranz für unterschiedliche Lebensformen, Kulturen und Besuchskonstellationen bereithält. Innovationskraft und Offenheit bezogen auf neue Erlebnisbedürfnisse, emotionale Stärke in Krisenzeiten und ein vernetztes, über den eigenen fachlichen Rahmen hinausgehendes Denken sind gefordert. Eine entwickelte Erlebnisgesellschaft erfordert professionelles Handeln und ausgearbeitete Strategien auf verschiedenen Ebenen der Leistungserstellung. Freizeitpädagogik ist hier ein Ansatz im Zusammenspiel mit anderen Konzepten.

## **9. Wie könnte sich die Freizeitpädagogik weiterentwickeln?**

Freizeitpädagogik in der entwickelten Erlebnisgesellschaft kann sich auf die Makrotheorie einer «Singularisierung der Gesellschaft» mit gesteigerten Bedürfnissen nach affektiven, das Selbst unterstützenden Produkten berufen. Sie ist nicht zuletzt ein Teil von Angeboten und Arrangements, die besondere emotionale Momente vermitteln sollen (auf Reisen, im Freizeitpark oder bei Events). Es ist ein nicht immer klar zu identifizierendes Berufsbild, Ansätze dafür finden sich aber in vielfältigen Sektoren. Pragmatisch kann sie als eine erlebnisfördernde und erlebnisorientierte Pädagogik für unterschiedliche Zielgruppen verstanden werden. Dabei ist der Erlebnisbegriff als ein tragendes Konstrukt neu zu hinterfragen: Was ist ein Erlebnis heute? Welche Brücken gibt es zu Erfahrung und Lernen? Für eine Freizeitpädagogik in der entwickelten Erlebnisgesellschaft erscheint ein Agieren in thematisierten und emotionalisierten Szenarien nicht ungewöhnlich. Im Gegenteil: Dadurch eröffnen sich Chancen, Besucher auf



eine neue Art zu erreichen, sie für Themen zu gewinnen. Sie muss ihre didaktischen Modelle immer wieder prüfen, eigenständige, an die jeweiligen erlebnisorientierten Lernorte angepasste Formen entwickeln und insgesamt eine wertorientierte Ausrichtung entlang globaler Problemlagen und Entwicklungsziele entwerfen. Zugleich zeichnet sich eine Integration digital optimierter Erlebnisszenarien in verschiedene Felder der Freizeit ab, und Freizeitpädagogik neuer Art muss digitale Parallelwelten mit bedenken und mit bedienen können. Insofern wachsen die Ansprüche an die Medienkompetenz der Akteure und die Entwicklung hybrider Szenarien.

Eine alleinige Orientierung an einer Ästhetisierung der Lebenswelt und einer Erschließung postindustrieller Leerräume würde zu kurz greifen, um eine Freizeitpädagogik zu begründen. Als eine erlebnisorientierte Pädagogik, die pragmatisch in vielen Feldern der entwickelten Erlebnisgesellschaft zu Hause ist, entfaltet sie eine neue Sichtbarkeit. Es geht um eine Entwicklung angepasster didaktischer Modelle, u. a. für Wissenswelten, Themenparks oder Erlebnisbäder. Bildung und Freizeit zusammen zu denken, ist dabei nach wie vor ein guter Grundsatz. Die Entwicklung von Erlebnisfähigkeit, die Entfaltung der Sinne und eine Schaffung von Impulsen zur Wahrnehmung globaler Problemlagen kommen hinzu. Ein Ankerpunkt sind die vielfältigen erlebnisorientierten, ausserschulischen Lernorte, die heute als Partner einer formalen Bildung fungieren können. Vieles spricht dafür, die frühen Ansätze der Freizeitpädagogik nicht über Bord zu werfen, sondern die Konzepte an neue Rahmenbedingungen pragmatisch anzupassen. Hierfür scheinen folgende Aspekte bedeutsam:

- Erhalt eines breiten Spektrums erlebnisorientierter Lernorte,
- wertorientierte Rahmung durch globale Ziele der nachhaltigen Entwicklung,
- Stärkung des partizipativen Ansatzes und Abbau von Barrieren für eine Teilhabe,
- Moderation von Lernprozessen informeller Art und Kooperation mit anderen Bildungssektoren,
- Entwicklung besonderer, «singulärer» Erlebnisräume zur Selbsterfahrung und Gemeinschaftsbildung.

Damit sind Prozesse der Entgrenzung freizeitpädagogischer Konzepte und eine neue Bescheidenheit verbunden. Viele Felder können zu Lernfeldern werden und Anstöße vermitteln. Zugleich muss ein umfassender und weitreichender Bildungsanspruch, orientiert an den Idealen der Aufklärung, zurückgenommen werden. Neue Sichtweisen aufzuzeigen, punktuelle Lernimpulse zu geben und einer strukturellen Benachteiligung von bestimmten Bevölkerungsgruppen im Kleinen entgegenzuarbeiten, bleiben jedoch auch in Zukunft wichtige Aufgaben.

## Literatur

- Brinkmann, Dieter, Renate Freericks, und Heike Theile. 2016. *Erlebnisbad 2030 : Analyse der Entwicklungen und Trends der Freizeit- und Erlebnisbäder*. Bremen: Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V. <https://doi.org/10.26092/ELIB/144>.
- Brinkmann, Dieter, Renate Freericks, und Heike Theile. 2018. *Wissenswelten 3.0: eine explorative Untersuchung von Entwicklungsmöglichkeiten im Bereich der wissenschaftsorientierten Ausstellungs- und Bildungshäuser – mit besonderem Fokus auf Trends der Digitalisierung und einem Wandel des Lernverhaltens*. Bremen: Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V. <https://doi.org/10.26092/elib/145>.
- Brinkmann, Dieter, Renate Freericks, und Heike Theile. 2019. «Freizeit- und Themenparks im Umbruch: Berufsfeldorientierte Fallstudien zu den Herausforderungen im 21. Jahrhundert». Bremen: Hochschule Bremen. <https://media.suub.uni-bremen.de/handle/elib/3559>.
- Brinkmann, Dieter, Renate Freericks, und Denise Wulf. 2017. *Didaktische Modelle für außerschulische Lernorte*. Bremen: Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V. <https://doi.org/10.26092/elib/143>.
- Fromme, Johannes, und Renate Freericks. 1997. «Freizeit, Bildung und die Ästhetisierung des Alltagslebens». In *Freizeit zwischen Ethik und Ästhetik: Herausforderungen für die Pädagogik, Politik und Ökonomie*, herausgegeben von Johannes Fromme und Norbert Meder, 79–94. Jugend, Erziehung, Gesellschaft. Neuwied: Luchterhand.
- Fromme, Johannes, und Norbert Meder, Hrsg. 1997. *Freizeit zwischen Ethik und Ästhetik: Herausforderungen für die Pädagogik, Politik und Ökonomie*. Jugend, Erziehung, Gesellschaft. Neuwied: Luchterhand.
- Gebhardt, Winfried. 2015. «Feste, Feiern und Events. Die etwas andere Freizeit». In *Handbuch Freizeitsoziologie*, herausgegeben von Renate Freericks und Dieter Brinkmann, 415–29. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-01520-6\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-658-01520-6_16).

- Nahrstedt, Wolfgang. 1974. *Freizeitpädagogik in der nachindustriellen Gesellschaft*. Kritische Texte zur Sozialarbeit und Sozialpädagogik. Neuwied: Luchterhand.
- Nahrstedt, Wolfgang. 1990. *Leben in freier Zeit: Grundlagen und Aufgaben der Freizeitpädagogik*. Erziehungswissenschaft. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Nahrstedt, Wolfgang, Dieter Brinkmann, Heike Theile, und Guido Röcken. 2002. *Lernort Erlebniswelt. Neue Formen informeller Bildung in der Wissensgesellschaft*. Bd. 20. IFKA-Schriftenreihe. Bremen: Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V. <https://doi.org/10.26092/ELIB/253>.
- Nahrstedt, Wolfgang, Jürgen Sandmann, Hans Lefebber, Brigitte Lentz, und Egon Schewe, Hrsg. 1982. *Der Freizeitpädagoge Freizeitberatung – Animation – Freizeitadministration*. Opladen: Westdeutscher Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-3-663-01844-5>.
- Opaschowski, Horst W. 1996. *Pädagogik der freien Lebenszeit*. 3. Aufl. Opladen: Leske + Budrich.
- Pine, B. Joseph, und James H. Gilmore. 1999. *The experience economy: work is theatre & every business a stage*. Boston: Harvard Business School Press.
- Reckwitz, Andreas. 2017. *Die Gesellschaft der Singularitäten: zum Strukturwandel der Moderne*. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Reckwitz, Andreas. 2019. *Das Ende der Illusionen: Politik, Ökonomie und Kultur in der Spätmoderne*. 1. Aufl. Edition Suhrkamp 2735. Berlin: Suhrkamp.
- Schulze, Gerhard. 1992. *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. 2. Aufl. Frankfurt am Main: Campus.