

Sektion 10 – Pädagogische Freizeitforschung und Sportpädagogik

Tagungen

Mit Unterstützung der Kommission „Pädagogische Freizeitforschung“ wurde im November 2018 der fünfte Freizeitkongress an der Hochschule Bremen durchgeführt. Mehr als 130 Teilnehmende diskutierten zwei Tage lang die Perspektiven einer digitalisierten Gesellschaft und die Auswirkungen auf Arbeit und Freizeit. 26 Referentinnen und Referenten, darunter zahlreiche Kommissionsmitglieder, sorgten für einen dichten Fluss an Informationen über neue digitale Assistenzsysteme, die Veränderung der Marketingkommunikation, neue Optionen für die Informelle Bildung und den Wandel in Museen und Erlebniswelten. In neun Foren wurde um mögliche Perspektiven für eine Freizeit 4.0 gerungen, wurden Argumente für utopische Hoffnungen, gespeist durch neue digitale Technologien, und Befürchtungen, bezogen auf einen Verlust an menschlichen Kompetenzen und eine Einschränkung der gesellschaftlichen Mitbestimmung, ausgetauscht.

Die Entwicklung von virtuellen (Parallel-)Welten war ein spannender Themenstrang des Kongresses. Hier überwogen die utopischen Hoffnungen, beispielsweise auf mehr Freizeit und Chancen für empathische Freizeitberufe, oder auf neue Formen des Spracherwerbs im Internet mit „lernfähigen“ Chatbots. Der zu jeder Zeit verfügbare Smart-Teacher, aber auch weitere Assistenten für die Buchung von Reisen, Hotels oder Verkehrsmitteln, werden unsere Lebenswelt binnen weniger Jahre durchziehen, so die Prognose. Chatbots könnten zu ernst zu nehmenden Dialogpartnern im Rahmen des informellen Lernens werden, so die These des einführenden Beitrags von Prof. Norbert Meder zu einem stark besuchten Workshop.

Im Themenblock „Kommunikation, Interaktion und Partizipation“ stellten Anbieter von Freizeitdienstleistungen neue Szenarien und Service-Strukturen vor. Jens Tanneberg vom Klimahaus Bremerhaven 8° Ost erläuterte das „World Future Lab“, eine multimediale Erlebnisstation zur Nachhaltigen Entwicklung und den Handlungsmöglichkeiten im Alltag. „Gestalte deine Zukunft“ ist hier die Botschaft, und Besucher können in der multimedialen Simulation proben, was ihr Handeln verändern kann. Die möglichen Folgen werden sofort sichtbar gemacht. Eine digitale Strategie, so scheint es, wird wichtiger für viele Erlebniswelten, Museen, Bildungshäuser oder Reiseunternehmen. Die neuen technischen Systeme ermöglichen darüber hinaus auch Menschen mit körperlichen Einschränkungen Chancen auf eine Teilhabe am gesellschaftlichen Leben, so Prof. Udo Wilken aus Hildesheim in seinem inspirierenden Beitrag, und eine Partizipation an vielen Freizeitangeboten. Lesehilfen und

Übersetzungsprogramme in Spezialsprachen für Menschen mit Beeinträchtigungen sind nur zwei Bereiche, in denen rasante Fortschritte zu erwarten sind.

Um Transformation und den Wandel von Selbstbildern ging es am zweiten Kongresstag. Die Möglichkeiten der Internetkommunikation auf zahlreichen Kanälen und mit hoher Dichte bestimmen offenbar zunehmend die Relevanzstrukturen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Sie bewegen sich in kommerzialisierten Räumen, reagieren auf einen nichtstofflichen Kontext der Netzwerke und Algorithmen mit ihrer personalisierten Werbung. „Gruselig“ ist eine Reaktion auf die Bildung von persönlichen Profilen aufgrund von Mediennutzungen, Kommunikationsinhalten oder Kaufakten im Internet. Gleichwohl erfolgt auch eine schnelle Anpassung junger Menschen an die schöne neue Welt von „Künstlicher Intelligenz“, ständiger Beobachtung und Informationskapitalismus, so Prof. Stefan Iske von der Otto-von-Guerecke-Universität Magdeburg. Wo bleibt eigentlich das Körperliche, beispielsweise im Tourismus, wenn alle Freizeitwünsche über das weltweite Netz abgedeckt werden können, oder eine „Selbstdarstellung“ im Urlaub viel besser über mediale Produkte und Plattformen gelingt als durch persönliche Begegnung und Erzählungen? Medienbildung und Freizeitforschung rücken etwas näher zusammen, war der Eindruck in der spannenden Plenumsdiskussion.

Der letzte Teil des Kongressprogramms thematisierte Forschungsfragen und Forschungsperspektiven für die weitere Begleitung des digitalen Wandels. Hierbei wurde die große Breite der Ansätze deutlich. Es könnte lohnend sein, sich genauer mit der Szene der Computerspieler und des „Game-based Learning“ zu befassen, wie von Prof. Johannes Fromme und Tom Hartig aus Magdeburg vorgeschlagen. Auch die weitere Analyse des Wandels von Museen und Wissenswelten in den Bereichen Vermittlung und Partizipation wäre anzustreben und wird an der Hochschule Bremen verfolgt. Ebenfalls zu nennen sind neuartige Aktionsraumanalysen oder auch Auswertungen von großen Datenmengen zu Freizeitnutzungen („Big Data“), wie in einem Parallelforum zum Oberthema „4punkt0 erforschen“ behandelt.

Nach all den intensiven Debatten, Präsentationen und Statements hieß es am Abend wie in den vergangenen Jahren „Der Kongress tanzt“. Diesmal war die Feier verbunden mit dem Jubiläum des „Internationalen Studiengangs Angewandte Freizeitwissenschaft“ an der Hochschule Bremen. Das Motto „20 Jahre Freizeitwissenschaft studieren“ gab den Rahmen für ein rauschendes Fest mit Ansprachen, Quiz, Essen und Trinken, Musik und guten Gesprächen bis tief in die Nacht.

In der Schlussbilanz zum fünften Bremer Freizeitkongress wurden fünf Herausforderungen an Freizeitplanung, Freizeitmanagement und Freizeitbildung hervorgehoben:

- Erlebnisräume digital und analog gestalten: partizipativ, kreativ und inspirierend

- virtuelle Vermittlungsformen ernst nehmen und neue Kommunikationskanäle für Netzreisende erschließen
- die utopischen Momente des digitalen Wandels bewahren: Muße statt digitale Dystopie!
- die Medienkompetenz stärken und eine kritische Reflexion der eigenen Mediennutzung fördern
- und eine forschungsbasierte Technikfolgenabschätzung für die digitale Freizeit 4.0 vorantreiben.

Prof. Renate Freericks, Studiengangsleiterin im „Internationalen Studiengang Angewandte Freizeitwissenschaft“, dankte für die Veranstalter allen Unterstützern und den vielen Helfern der Tagung. Es war die fünfte Konferenz einer Reihe mit spannenden Querschnittsthemen: Nachhaltige Freizeit- und Tourismusentwicklung, Wandel der Stadtkultur und immer auch Zukunftsforschung. Der 6. Bremer Freizeitkongress im Jahr 2020, dies wurde bei der internen Bilanz schon deutlich, könnte sich wieder stärker mit sozialen Themen befassen und das „Berufsfeld Freizeit“ mit seinen vielfältigen Facetten von Naturräumen, Events bis sozialer Kulturarbeit in den Blick nehmen. Im Rahmen der an den Kongress anschließenden Kommissionssitzung wurde der bisherige Vorstand für zwei Jahre wiedergewählt. Die Arbeit der Kommission soll mit Fachkonferenzen und einschlägigen Publikationen fortgesetzt werden.

Renate Freericks (Bremen) und Dieter Brinkmann (Bremen)