

ZUKUNFT:LEBENSQUALITÄT – im Spannungsfeld zwischen Beruf & Freizeit

Vortrag im Rahmen der 4. Internationalen Werktagung „Europa jugendfrei?
widerspruch:macht:hoffnung“, Brixen, 05.09.2007

Sehr geehrte Damen und Herren

Ich leite das am FH-Campus in Salzburg situierte *Zentrum für Zukunftsstudien*.

Dieses Forschungszentrum beschäftigt sich

- sowohl mit der wissenschaftlichen Analyse gesellschaftlich bedeutsamer Entwicklungen (derzeit vor allem mit dem Problembereich „*Zukunft:Lebensqualität*“)
- als auch mit der wissenschaftlichen Begleitung von Innovationsprozessen.

Unter Zukunftsforschung verstehen wir „die wissenschaftliche Befassung mit möglichen, wahrscheinlichen und wünschbaren Zukunftsentwicklungen („Zukünften“) und Gestaltungsoptionen sowie ihren komplexen Voraussetzungen in Vergangenheit und Gegenwart“. (Kreibich 2005, S. 36)

Im Gegensatz zu jenen Trend-Guru's, die vor allem den Unterhaltungswert der Zeitgeist-Magazine steigern, weiß die *wissenschaftliche* Zukunftsforschung, dass es gar nicht möglich ist, die Zukunft vorherzusagen, weil es nämlich die Zukunft gar nicht gibt! In Wahrheit gibt es nur „Zukünfte“, also mehrere Szenarien, wie sich unsere Gesellschaft in der Zukunft entwickeln könnte.

Welche Szenarien realisiert werden, hängt weniger von den ForscherInnen sondern vielmehr von der Gestaltungskraft gesellschaftlicher, wirtschaftlicher und politischer Interessensgruppen ab.

Im Hinblick auf diesen Gestaltungsbedarf werde ich in der folgenden Stunde einige ausgewählte zukunftsorientierte Überlegungen zu folgenden Themen zur Diskussion stellen:

- Präzisierung des weiten Begriffs „Lebensqualität“
- Zukunft:Zeitbudget. Wertewandel im Spannungsfeld zwischen Beruf & Freizeit
- Zukunft:Beruf:Lebensqualität
- Zukunft:Freizeit:Lebensqualität.
- Mit einigen Anmerkungen zu einer zukunftsfähigen Bildungspolitik werde ich dann meinen Vortrag abschließen.

Präzisierung des weiten Begriffs „Lebensqualität“

„*Lebensqualität*“ ist ein sehr vielschichtiger Begriff. Unter dem Stichwort Lebensqualität werden Urlaubsreisen gebucht, Lebensmittel angepriesen, Privatpensionsverträge abgeschlossen, Hobbies gepflegt, Haubenrestaurants besucht, Einfamilienhäuser gebaut oder aber Zufriedenheit und Glück empirisch gemessen.

Eine Begriffsabgrenzung ist daher notwendig und schwierig zugleich.

Im wissenschaftlichen Kontext bemüht man sich darum, das Konzept der Lebensqualität zu operationalisieren.

Gemeinsamer Nenner der meisten modernen Definitionen von Lebensqualität ist die zusammenschauende Betrachtung von materiellen und immateriellen Werten sowie objektiven und subjektiven Komponenten von Wohlstand.

Unser Zentrum für Zukunftsstudien vertritt ein *Lebensqualitäts*-Konzept, das von quantitativen und qualitativen Aspekten der Befriedigung von Grundbedürfnissen ausgeht, also Befriedigung von Bedürfnissen

- nach den notwendigen Ressourcen für den materiellen Wohlstand (Einkommen, Wohnen, Arbeitsbedingungen, Gesundheit, Bildung, Umwelt,...)
- nach sozialer Identität und Zugehörigkeit (Familie, Nachbarschaft, Freundschaften, Kontakte am Arbeitsplatz)
- nach Beteiligung, Selbstverwirklichung, Persönlichkeitsentwicklung, sinnvoller Arbeits- und Freizeitgestaltung.

Lebensqualität ist übrigens auch ein wichtiger Begriff im Kontext der aktuellen EU-Nachhaltigkeitsstrategie, die am 16. Juni 2006 von den Staats- und Regierungschefs der EU beschlossen wurde.

Zukunft: Zeitbudget. Wertewandel im Spannungsfeld zwischen Beruf & Freizeit

In den Ländern der sog. *Ersten Welt*, also auch in den meisten Ländern Europas, hat sich das Verhältnis zwischen beruflich gebundener Zeit einerseits und außerhalb des Berufs verbrachter Zeit andererseits im Laufe des vergangenen 20. Jahrhunderts in einem fast unglaublichen Ausmaß verschoben.

Diese Entwicklung hängt zum kleineren Teil mit der kollektiven Verkürzung der Berufszeit, zum größeren Teil jedoch mit der gigantischen Verlängerung der durchschnittlichen Lebenszeit-Erwartung zusammen.

Könnte der Durchschnittsbürger bzw. die Durchschnittsbürgerin zu Beginn des 20. Jahrhunderts mit einer Lebenszeit von knapp 50 Jahren rechnen, so hat sich die durchschnittliche Lebenserwartung bis heute zu Beginn des 21. Jahrhunderts um etwa 30 Jahre(!) auf knapp 80 Lebensjahre verlängert. Die Tendenz ist bekanntlich steigend. Immerhin wird jedes zweite heuer geborene Mädchen den Beginn des 22. Jahrhunderts erleben!

Als statistischer Richtwert für die steigende Lebenserwartung gilt ein Plus von etwa 2 Monaten pro Jahr, also jedes 6. Jahr 1 zusätzliches Lebensjahr.

Gleichzeitig hat sich der Anteil der Berufszeit an der gesamten Lebenszeit deutlich reduziert, eine Tendenz, die sich offensichtlich kontinuierlich fortsetzt.

Heute beträgt die in Beruf und Schule verbrachte Zeit im gesamten Lebensverlauf höchstens 70.000 Stunden. Das sind etwa 10 % der gesamten Lebenszeit!

Dies bedeutet übrigens auch, dass wir in dem knappen Zehntel der beruflich gebundenen Lebenszeit die finanzielle Wertschöpfung für die übrigen 9 Zehntel des Lebens erarbeiten müssen!

Denn mehr als 90% der Lebenszeit werden außerhalb des Lebensbereichs „Beruf“ gestaltet. In diese 90% fällt freilich auch der relativ große Zeitbudgetanteil der *Schlafzeit*.

Zeit & Raum

Ca. 75% unserer Lebenszeit werden in der *Wohnung* und im *direkten Wohnumfeld* gestaltet. Die Wohnung ist nicht nur Ort für's Essen und Schlafen sondern das wichtigste Zentrum für Wohlbefinden und Lebensqualität.

Nur ca. 25% unserer Lebenszeit beziehen sich auf Raumeinheiten außerhalb dieses „Reviere“:

- Etwa 10% entfallen
 - auf den jeweiligen Standort des *Arbeitsplatzes* sowie
 - (in Phasen der Aus- bzw. Weiterbildung) auf den Standort der jeweiligen *Bildungseinrichtung*.
- Etwas mehr als 11 - 12% sind nicht-beruflichen bzw. nicht-bildungsbezogenen Aktivitäten an Standorten außerhalb des Wohnumfelds gewidmet, z.B. Einkäufen im Shopping-Center, Sport im Fitness-Center, Freizeit im Naherholungsgebiet, ...
- Für touristische Aktivitäten werden übrigens selbst von jener Hälfte der Bevölkerung in den Ländern der sog. Ersten Welt, die überhaupt Urlaubsreisen durchführen, höchstens 3-4% des gesamten Lebenszeitbudgets benötigt!

Fortschreitender Wertewandel im Spannungsfeld zwischen Beruf und Freizeit

Trotz der gigantischen Verlängerung des außerhalb des Berufs verbrachten Zeitbudgets gibt es – im Gegensatz zu manchen diesbezüglichen Schlagzeilen – bei seriöser Betrachtung der einschlägigen Daten keinen Grund zu der Annahme, der *Beruf* würde in der Zukunft, z.B. bis 2027, völlig bedeutungslos werden und wir würden auf eine *hedonistische Freizeitgesellschaft* zugehen.

Richtig ist freilich, dass der Lebensbereich *Beruf* schon heute seine zentrale Bedeutung im Leben der meisten Menschen verloren hat und weiter verliert. Die Zeiten, in denen die Mehrheit der Menschen glaubwürdig sagen konnte „Wir leben um zu arbeiten“, und die spärliche Freizeit überwiegend der Erholung für den Beruf dienen musste, sind längst vorbei.

Insgesamt betrachtet hängen Lebenszufriedenheit und Lebensglück für eine wachsende Zahl von Menschen vermehrt von Erfolgserlebnissen auch außerhalb des Berufs ab. Der vielleicht wichtigste Trend der ersten Jahrzehnte unseres 21. Jahrhunderts besteht also in einem tiefgreifenden Wertewandel im Hinblick auf den *selbstbewussten, möglichst selbstbestimmten und subjektiv befriedigenden Umgang* mit der *gesamten* Lebenszeit!

Die materielle Basis dieses Wertewandels besteht im Anwachsen der folgenden 4 „Budget“-Typen:

- 1) ZEITBUDGET: Noch nie in der Menschheitsgeschichte hatte der Großteil der Mitglieder einer Gesellschaft ein so beachtliches Lebenszeit-Budget (ca. 710.000 Stunden) zur Verfügung und kam dem *beruflich* bzw. *schulisch* gebundenen Teil des Lebenszeitbudgets ein vergleichbar geringer quantitativer Stellenwert zu.
- 2) RAUMBUDGET: Noch nie in der Menschheitsgeschichte stand dem Großteil der Bevölkerung die Ressource „Raum“ in vergleichbarem Ausmaß sowie in vergleichbarer Form zur Verfügung:
 - in Form von qualitativem Wohnraum,
 - in Form von vielfältig nutzbarer Infrastruktur,
 - in Form der – durch schnelle und bequeme Verkehrsmittel – technisch ermöglichten Mobilität u. a. auch zu weiter entfernten Raumeinheiten.
- 3) WISSENSBUDGET: Noch nie in der Menschheitsgeschichte stand einem ähnlich großen Anteil der Bevölkerung eine vergleichbare Menge an Wissen sowie eine vergleichbare technische Möglichkeit des Zugriffs auf dieses Wissen zur Verfügung.
- 4) GELDBUDGET: Noch nie in der Menschheitsgeschichte stand einem so großen Teil der Bevölkerung – jedenfalls in den Gesellschaften der sog. Ersten Welt – ein vergleichbar großes Ausmaß an finanziellen und materiellen Ressourcen zur Verfügung.

Auf der Basis dieser 4 „Budget-Typen“ wächst also seit einigen Jahrzehnten das Bedürfnis nach – aber auch die Fähigkeit zu – einer möglichst souveränen, selbstgesteuerten und subjektiv befriedigenden Gestaltung des ZEITBUDGETS - mit Hilfe der Ressourcen GELD, RAUM und BILDUNG sowie mit dem Ziel einer möglichst hohen **Lebensqualität**.

Bis weit in das vergangene 20. Jahrhundert hinein konnte das Lebensgefühl des Großteils der Menschen – frei nach Shakespeare – mit dem Sinnspruch „Die ganze Welt ist Bühne“ ausgedrückt werden. Denn die Rollen für das Spiel des Lebens waren weitgehend fremdbestimmt vordefiniert, ja VOR-geschrieben – im doppelten Sinne des Wortes.

Unter den Lebensbedingungen unserer Multioptionsgesellschaft wird sich in der Zukunft vielleicht ein abgewandeltes Sprichwort einbürgern: „Die ganze Welt ist ein Workshop“. Denn vielfach werden die fertigen Drehbücher fehlen und die aufeinander folgenden Szenen müssen immer wieder phantasievoll und kreativ erarbeitet werden.

Der Wunsch nach **Lebensqualität** bezieht sich aber mit steigender Tendenz keineswegs – wie in früheren Lebensentwürfen – nur auf den Lebensbereich der sog. „Freizeit“ sondern auf die *gesamte Lebenszeit*, also auch auf die *Berufswelt*, zu deren Zukunft ich Ihnen in den nächsten Minuten einige Gedanken präsentieren werde:

Zukunft: *Beruf*:Lebensqualität

Über die Zukunft der Berufswelt wird nicht nur in diversen Zeitgeist- und Lifestyle-Magazinen sondern auch im Bereich der Wissenschaft viel geschrieben.

Dabei wird vielfach vergessen, dass die meisten der publizierten Trends nur für den privilegierten Raum der sog. Ersten Welt gelten; und auch da nur für die relativ gesicherte berufliche Situation der Mehrheit der ArbeitnehmerInnen und nicht für die in den nächsten Jahrzehnten wahrscheinlich eher noch schlechtere Arbeitssituation der sog. „working poor“, also jener Menschen, die unter der Armutsgrenze leben, obwohl sie Arbeit haben.

Wir reden hier auch nicht von der Arbeitswelt der Minen und Steinbrüche in Afrika, Asien oder Lateinamerika. Wir reden weiters nicht davon, dass voraussichtlich auch in den kommenden 2 Jahrzehnten höchstens 10% der Weltbevölkerung in sozio-ökonomischer Sicherheit leben werden und dass es derzeit keine Anzeichen für etwas Ähnliches wie einen Welt-Marshall-Plan gibt, also für ein weltweit wirksames Entwicklungskonzept gegen die Armut und für die Schaffung der bis 2027 *zusätzlich* benötigten 1 Milliarde Arbeitsplätze für jene Menschen, die in den nächsten 20 Jahren neu auf den Arbeitsmarkt kommen! Bekanntlich wächst ja die Weltbevölkerung jeden Tag um 250.000 Menschen. (Kreibich 2005, S. 40)

In der Arbeitswelt, die wir in den wirtschaftlich und demokratiepolitisch hochentwickelten Ländern in den nächsten Jahrzehnten schrittweise verlassen, ist also der größte Teil der Länder und der Menschen auf dieser Welt noch gar nicht angekommen!

Nach diesem kurzen Ausflug in die wenig erfreulichen Perspektiven des globalen Arbeitsmarkts, wende ich mich wieder der im weltweiten Vergleich außerordentlich privilegierten Berufswelt unserer Breiten zu.

Für dieses „Minderheitenprogramm“ der globalen Arbeitswelt lässt sich bekanntlich ein besonders wichtiger Megatrend erkennen:

Das sog. „Normal-Arbeitsverhältnis“ verliert den Charakter der Normalität

Das sog. Normal-Arbeitsverhältnis – also die für die Länder der sog. Ersten Welt bis vor 2 Jahrzehnten typische sozial abgesicherte Vollzeitanstellung – wird 2027 nur mehr für etwa 40% der Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer Realität sein. (In den 70er Jahren konnten sich immerhin noch 90% der Erwerbstätigen über diesen Beschäftigungstypus freuen, heute sind es noch ca. 55%!)

Für mehr als die Hälfte der Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer werden bekanntlich in mittelfristiger Zukunft zeitlich befristete Jobs – gefolgt von Phasen der Arbeitslosigkeit bzw. Arbeitssuche – der Normalfall sein. In vielen Fällen wird die Existenz nur durch den Zweitjob neben dem Teilzeitarbeitsplatz zu sichern sein.

Noch häufiger als heute wird dieser Arbeitnehmer-Typus im Sinne eines verstärkten „Job-Nomadentums“ den Wohnort wechseln müssen. Dies wird übrigens auch erhebliche Konsequenzen für den Immobilienmarkt haben.

Für die privilegierte Minderheit der sozial abgesicherten Vollzeitbeschäftigten wird die Arbeit deutlich intensiver und psychisch belastender als heute. Gleichzeitig wird die *selbständige* Gestaltung der Arbeitszeit ein wesentliches Kennzeichen dieses privilegierten Mitarbeiter-Typus sein.

Für die übrigen 60% der weniger privilegierten Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer wird ein Arbeitsklima dieser Qualität eher die seltene Ausnahme sein. Für diese Zielgruppe gilt weiterhin der Leitsatz „Erst die Arbeit, dann das Spiel“. Selbstverwirklichung wird für diesen überwiegenden Teil der Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer erst nach Erledigung des bzw. der Jobs stattfinden.

Neben diesem existenzsichernden und stark flexibilisierten *primär-ökonomischen* Bereich des Berufslebens könnte sich – insbesondere für die weniger privilegierte Mehrheit der Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer – immer stärker ein Typus von Arbeit entwickeln, der als *sekundär-ökonomisch* bezeichnet werden kann.

In diesen Bereich – in der Grauzone zwischen Nachbarschaftshilfe und Schwarzarbeit – würden u.a. die Erfüllung diverser handwerklicher oder kaufmännischer Funktionen auf der Basis von unentgeltlichen Gegenleistungen oder von geringer Bezahlung ebenso fallen wie die Mithilfe bei der Selbstorganisation von Einrichtungen und Angeboten der Sozial- und Kulturarbeit sowie die Erfüllung einfacher pflegerischer und haushaltstechnischer Betreuungsfunktionen im Verwandten- und Bekanntenkreis.

In diesem Zusammenhang wird vielleicht auch das heute noch stark umstrittene *Grundeinkommen* in mittelfristiger Zukunft ein interessantes Modell für die Existenzsicherung großer Bevölkerungsteile darstellen.

Ein weiterer wichtiger Trend im Bereich der Arbeitswelt besteht im rasanten **Bedeutungszuwachs der sog. Dienstleistungsberufe.**

Eine starke Popularisierung der Diskussion über die sog. „Dienstleistungsgesellschaft“ fand in Mitteleuropa – und insbesondere auch im deutschsprachigen Raum – im letzten Jahrzehnt des vergangenen Jahrhunderts vor allem durch die von einigen sog. Trendforschern und von manchen Medien propagierte (vermeintliche) Vorbildwirkung der amerikanischen Arbeitsmarktgesetze statt. (Rust 1998, an dessen zukunftsorientierte Überlegungen aus der Studie „Österreich 2013“ ich mich auch im folgenden Teil des *berufsbezogenen* Kapitels anlehne).

Statt einer fundierten und differenzierten Auseinandersetzung mit der Zukunft des außerordentlich vielfältigen Dienstleistungssektors wurde den Deutschen und Österreichern unterstellt, es fehle ihnen an einer „Kultur des Dienens“.

Billigjobs, sog. „Mc-Jobs“, in den Nischen der Konsumwelt und der persönlichen Dienste wurden so im Fundus der vorurteilsbelasteten Massen-Mythen zum Leit-Bild für eine zukunftssträchtige Entwicklung der Berufswelt.

Richtig ist dabei, dass in diesem Job-Segment – abgesehen von bereits realisierten Ideen (wie z.B. Pizza-Service, Sushi-Express, Mitfahr-Zentralen oder Baby-Sitting) mit einiger Kreativität noch eine Vielzahl von kleinen und kleinsten Marktlücken bedient werden kann.

Diesem Teil des Dienstleistungssektors kommt jedoch gesamtwirtschaftlich nur marginale Bedeutung zu. Die Zukunftsmusik spielt in ganz anderen Segmenten.

In diesem Zusammenhang sollte unbedingt beachtet werden, dass auch in der Zukunft die sog. **Primär-Dienstleistungen** die zentrale Rolle bei der Entwicklung des gesamten Dienstleistungssektors spielen werden, wobei wir zwischen *technischen* und *nicht-technischen* Primär-Dienstleistungen unterscheiden können:

Die **technischen Primär-Dienstleistungen** (z.B. Software-Entwicklung, Datenverarbeitung, Dienstleistungen im Bereich der Nachrichten-, Bildungs-, Bau-, Holz-, Öko-, Mobilitäts- und Reise-Technologie, Verkehrs- und Transportlogistik, technische Servicedienste, ...) sind mit der industriellen Produktion untrennbar verbunden. Diese Verbindung zwischen Produktion & Dienstleistung muss in einem wissenschaftlich fundierten Diskurs über die *technischen* Primär-Dienstleistungen in aller gebotenen Deutlichkeit betont werden, da in der öffentlichen und veröffentlichten Meinung die Entkoppelung zwischen Industrie und Dienstleistung oft zu fatalen Fehleinschätzungen der zukünftigen Dienstleistungsentwicklung führt.

Dies ist etwa dann der Fall, wenn von manchen Trendforschern und Zeitgeist-Medien suggeriert wird, dass die „Industriegesellschaft“ zu Ende sei und nun das Zeitalter der „Dienstleistungsgesellschaft“ beginne.

Die Teilwahrheit dieser Aussage besteht darin, dass sich die Anzahl der Arbeitsplätze im Bereich der industriellen Produktion (im engeren Sinne) bekanntermaßen kontinuierlich reduziert. Missverständlich ist die Rede vom *Ende der Industriegesellschaft* dann, wenn der zweite Teil der Wahrheit verschwiegen wird, nämlich die Tatsache, dass die vielfältigen Dienstleistungen, die nur in Verbindung mit der industriellen Produktion existieren, nachhaltig expandieren!

Bei den **nicht technischen Primär-Dienstleistungen** (z.B. Bank- und Finanzdienstleistungen, Marketing und Werbung, Medien- und Öffentlichkeitsarbeit, Dienstleistungen im Messe- und Ausstellungswesen, Wissensmanagement, Forschung & Entwicklung) handelt es sich überwiegend um jene zukunftssträchtigen Dienstleistungen, die von den sog. „*Knowledge-Workers*“ erbracht werden und in besonderer Weise von den Herausforderungen der sog. „Wissensgesellschaft“ geprägt sind – wesentlich beeinflusst von unseren globalisierten Lebensbedingungen.

Über die vorher angesprochen 2 Typen von *Primär-Dienstleistungen* hinaus kommt den folgenden 5 *Dienstleistungstypen*, die oft auch als **Sekundär-Dienstleistungen** bezeichnet werden, eine besonders zukunftssträchtige Bedeutung zu:

- den vielfältigen Dienstleistungen in dem weit über den schulischen Sektor hinaus wachsenden Job-Segment „*Bildung / Ausbildung / Weiterbildung*“,

- den boomenden Dienstleistungen im *Gesundheits- und Sozialwesen*,
- den immer wichtiger werdenden *ökologischen* Dienstleistungen,
- den in einem tief greifenden Funktionswandel begriffenen Dienstleistungen der *öffentlichen Verwaltung* sowie
- den *freizeitbezogenen Dienstleistungen*, auf die ich in einem späteren Teil meines Vortrags noch genauer eingehen werde.

Nach den bisherigen Anmerkungen zu zukünftigen Entwicklungen im *beruflichen Sektor* werde ich im letzten Teil meines Vortrags auf einige bevorstehende und bereits heute erkennbare Wandlungsprozesse im riesigen Zeitbudgetbereich des *außerberuflichen* Lebens kurz eingehen.

Zukunft: Freizeit: Lebensqualität

Der Begriff „Freizeit“ floss erst kurz nach 1800 als Bezeichnung für das (*damals noch außerordentlich geringe*) *Zeitpotenzial der Wachzeit außerhalb von Beruf (und Schule)* in die Umgangssprache ein.

Heute macht die nicht beruflich (bzw. nicht schulisch) gebundene Wachzeit, alltags-sprachlich meist als "Freizeit" bezeichnet, bekanntlich bereits mehr als die Hälfte der statistischen Lebenszeit aus.

Selbstverständlich ist ein beachtlicher Teil der Freizeit nicht vollkommen frei gestaltbar sondern für mehr oder weniger befriedigende Alltagsaufgaben gebunden - z. B. für Haushalts- und Reparaturarbeiten, für Einkäufe, für Behördengänge, für familiäre und gesellschaftliche Verpflichtungen.

Freizeit präsentiert sich bei den verschiedenen Bevölkerungsgruppen sehr unterschiedlich. Während z. B. berufstätige Hausfrauen mit Kindern über ein besonders geringes *freizeitbezogenes* Zeitbudget verfügen, dürfen sich etwa SchülerInnen, StudentInnen oder PensionistInnen über ein beachtliches Freizeitbudget freuen.

Der *Club of Rome* hat bereits 1984 den *Bedeutungszuwachs des Lebensbereichs FREIZEIT* als einen der wichtigsten MEGATRENDS der Zukunft und als *eine der größten Herausforderungen* für die *Lebensqualität* der Menschen im 21. Jahrhundert erkannt. (Peccei 1984, S.4)

Freizeit als Job-Motor

„Neue Sehnsüchte prägen neue Märkte“. Mit diesem von H. Opaschowski entlehnten Slogan lässt sich der Motor für die Innovation im freizeitorientierten Dienstleistungssegment gut kennzeichnen. Offensichtlich verstärkt sich – nicht zuletzt in Anbetracht der bereits angesprochenen Freizeitentwicklung – bei einem kontinuierlich wachsenden Teil der Bevölkerung eine komplexe Bedürfnislage, die sich stichwortartig folgendermaßen umschreiben lässt: *aktiver leben & bewusster leben & gesünder leben & genussorientierter leben & geselliger leben*.

Kein Wunder also, dass schon heute die mit dem gesellschaftlichen Phänomen *Freizeit* zusammenhängenden vielfältigen Dienstleistungen sowohl *global* als auch *regional* beachtliche Wachstumsraten aufweisen.

Freizeitbezogene Unternehmen (einschließlich *Tourismus*) erzielen eine gigantische Wertschöpfung! In vielen europäischen Ländern liegt der Anteil der *Freizeitwirtschaft* (*einschl. Tourismus*) am Bruttoinlandsprodukt (BIP) bei ca. 16 -18%.

Ein entsprechender Anteil von Arbeitsplätzen steht im Spektrum der vielfältigen Berufe der sog. „Freizeitwirtschaft“ zur Verfügung, also in Form der Berufe der

Gastronomie, der Hotellerie, im Reisebürosektor, im Bäder-, Wellness- und Kurbereich, im Freizeit- und Gesundheitssport oder im weiten Feld der Vergnügungs- und Unterhaltungsbetriebe (von den Spielhallen bis zu den Kinos).

Dazu kommt noch eine Vielzahl von überwiegend freizeitorientierten Arbeitsplätzen, die im Bereich der wirtschaftsbezogenen Beschäftigten-Statistik gar nicht erfasst werden, z.B. Pädagoginnen und Pädagogen in ganztägigen Schulformen, in freizeitrelevanten Bereichen der Erwachsenenbildung oder in der Jugendarbeit, MitarbeiterInnen in gemeinnützig orientierten Teilen der Kulturarbeit oder des Sports, in öffentlichen Bädern, Parks, Spielplätzen, Eislaufenanlagen oder übrigens auch auf *Friedhöfen*, welche ja – zumindest für die Lebenden – vor allem eine vielfach unterschätzte Freizeitfunktion erfüllen.

Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Berufen, die zwar nicht „Freizeitberufe“ im engeren Sinne sind, in denen jedoch ein wesentlicher Teil der Funktionen mit den vielfältigen Ausprägungsformen des modernen Freizeitens eng verbunden ist. Dies gilt z.B. für die Medienbranche, für die boomende Spiele-Industrie, für wesentliche Teile des Handels – oder auch für die Polizei!

So paradox dies – auf dem Hintergrund des weit verbreiteten Alltagsverständnisses von „Freizeit“ – klingt: *Freizeit ist ein gigantischer Job-Motor!*

Sozialkapital Freizeit

Die Entwicklung moderner Sozialstaaten (vor allem im europäischen Raum) ist – in enger Verknüpfung mit dem Konzept der *sozialen Marktwirtschaft* – das wohl am stärksten unterschätzte Megaprojekt des vergangenen 20. Jahrhunderts.

Der Sozialstaat realisierte und realisiert sich als *Querschnittspolitik* in einer Vielzahl von Politikbereichen, z.B. Arbeitsmarkt- und Arbeitsschutzpolitik, Einkommens- und Konsumpolitik, Renten- bzw. Pensionspolitik, Gesundheitspolitik, Wohnungs- und Infrastrukturpolitik, Bildungs- und Kulturpolitik und natürlich in den Politikbereichen der Sozialhilfe, Behindertenhilfe und Jugendwohlfahrt, auf die der Sozialstaatsdiskurs in der öffentlichen & veröffentlichten Meinung unzulässigerweise meist reduziert wird. Vielfach wird jedoch völlig vernachlässigt, dass auch *FREIZEIT* in ihrer modernen (europäischen) Ausprägungsform sowohl in quantitativer-zeitbudgetärer Hinsicht als auch hinsichtlich vieler qualitativer Aspekte der Gestaltung dieses Zeitbudgets in besonderer Weise ein Ergebnis des Megaprojekts *Sozialstaat* ist.

Die Ausweitung der freien Zeit stellt offensichtlich ein „Kapital“ dar, das bisher in erster Linie *kommerziell* genutzt wurde und wird.

Das aus vielen Milliarden von Stunden bestehende Zeitbudget der sog. Freizeit stellt dagegen ein bisher viel zu wenig beachtetes „Kapital“ für den *sozialen Zusammenhalt* unserer Gesellschaft dar:

In Anbetracht eines – empirisch gut belegbaren – dramatischen Rückgangs der Bereitschaft zum ehrenamtlichen sozialen Engagement werden seit einigen Jahren jene Stimmen immer lauter, die einen Zugriff auf das „*Sozialkapital Freizeit*“, also auf das Zeitbudget der vielen Milliarden von Dispositionsstunden durch die Sozialpolitik fordern. Ehrenamtliches soziales Engagement im Rahmen der freien Zeit soll also die Rückbindung der privatisierten und kommerzialisierten Früchte der modernen Freizeitgesellschaft in den Sozialstaat ermöglichen. In diesem Sinne ist ein verstärkter staatlicher Zugriff auf das Sozialkapital der außerberuflichen Zeit in den kommenden Jahren sehr wahrscheinlich und möglicherweise auch unverzichtbar.

Besonders deutlich wurde und wird diese Forderung im Rahmen des Konzepts des „aktivierenden Sozialstaats“ erhoben.

In diesem Sinne erweist sich die Nutzung des derzeit noch weitgehend brachliegenden Potenzials der freizeitbezogenen Dispositionszeit, grundsätzlich als wichtige (vielleicht sogar unverzichtbare) Investition in die Zukunft.

Den damit verbundenen Chancen stehen allerdings auch einige Risiken gegenüber. Auf drei dieser Risiken möchte ich hier beispielhaft hinweisen:

- Die fachlich begründeten sowie z.T. auch berufsrechtlich definierten Grenzen jeder ehrenamtlich geleisteten Sozialen Arbeit (z. B. in der Pflege, in der psychosozialen Beratung,...) müssen sehr sorgfältig ausgelotet und hinreichend berücksichtigt werden. Sonst stehen Qualitätsstandards auf dem Spiel und werden ehrenamtliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in unzumutbare haftungsrechtliche Fallen gelockt!
- Die Motivation gerade auch für ehrenamtliches soziales Engagement muss im Hinblick auf die für alle Beteiligten des Hilfeprozesses gefährliche unbewusste psychischen Dynamik des „Helfersyndroms“ kritisch überprüft werden.
- Im Sinne des *Gender Mainstreaming*-Konzepts müssen alle Maßnahmen zur Förderung von ehrenamtlichem Engagement dahingehend überprüft werden, ob dadurch eine zusätzliche Belastung von Frauen, die ja schon derzeit den überwiegenden Teil der unbezahlten sozialen Tätigkeiten in Familie, Nachbarschaft und Gesellschaft ausüben, entsteht.

Übrigens sollte jenseits des moralisierenden „Lamentos über den Werteverfall“ (Beck 1997) nicht übersehen werden, dass der Rückzug eines wachsenden Bevölkerungsanteils aus Funktionen des freiwilligen Engagements – gerade auch mit sozialem Bezug – nicht nur negativ zu bewerten ist. Soziales Engagement befindet sich nämlich vom Übergang aus dem alten Wertesystem des Überlebens hin zum heute weit verbreiteten erlebnisorientierten Wertesystem auf dem Weg von der „Pflicht“ zur „Kür“! Dieser neue Typus der Freiwilligenarbeit ist mit dem von manchen Politikern angestrebten Typus des Ehrenamts, der letztlich nur dem Abbau des Sozialstaates dient, nicht kompatibel.

Aus demokratiepolitischen Gründen ist es übrigens wünschenswert, die Idee des Aktivierenden Staates nicht nur auf das Subsystem des sog. Sozialstaats bzw. auf die Frage des Ehrenamts zu reduzieren sondern das Verhältnis zwischen Staat und Zivilgesellschaft – mit besonderer Berücksichtigung der Stärkung von partizipativen Elementen – in den Vordergrund zu stellen.

Freizeit & Medien

Schon heute wird allein dem *Fernsehkonsument* im gesamten Lebensverlauf mehr Zeit gewidmet als der beruflichen Arbeit!

In der Zukunft werden nicht nur die *Konsumgewohnheiten* sondern auch die *kulturellen Ausdrucksformen* der Freizeitwelt von der allgegenwärtigen Medienpräsenz stark geprägt sein.

Es spricht allerdings Vieles dafür, dass die Multi-Media-Kids der Zukunft neben den - für sie selbstverständlichen - elektronischen Medien auch am Lesen von Büchern, Zeitschriften und Zeitungen Gefallen finden. Die Herausforderung der zukünftigen Medienpolitik besteht u.a. in der Förderung einer möglichst ausbalancierten Nutzung der vielfältigen Angebotsstruktur im Spannungsfeld zwischen „alten“ und „neuen“ Medien.

Eine zentrale Funktion im breiten Spektrum der informations- und unterhaltungsorientierten Dienstleistungsangebote wird den sog. *Neuen Medien* zukommen.

Die damit verbundene Möglichkeit, z.B. mit Hilfe des Internet eine Vielzahl von Informationen abzurufen bzw. eine Reihe geschäftlicher Erledigungen (wie Zahlungen, Bestellungen, ...) durchzuführen, ohne den *Indoor*-Bereich, die Wohnung verlassen zu müssen, wird den Trend zur Privatisierung bisher haushaltsfremder Dienstleistungen noch erheblich verstärken.

Der Stellenwert von *eCommerce* wird sich also weiter erhöhen – übrigens gerade auch im Bereich der Freizeit- und Tourismuswirtschaft (*eTourism*).

Im Problembereich „Freizeit & Neuen Medien“ lauert freilich auch eine Reihe von Gefahren, z.B.:

- Die neue Ungleichheit: Der Anteil der *männlichen* PC- und Internet-User ist nach wie vor etwa doppelt so hoch wie der Anteil der *weiblichen* Nutzerinnen. Das so wieso schon vielfach unterprivilegierte *untere Einkommens- und Bildungsdrittel* erweist sich auch im Bereich der PC- und Internet-Nutzung als signifikant benachteiligt. Nicht zu vernachlässigen ist auch das soziale Ungleichheitsproblem bezüglich der Nutzung der Kommunikationstechnologien im Spannungsfeld zwischen *Jung und Alt*.
- Die neue Unverbindlichkeit: Die neuen Kommunikationstechnologien fördern auch eine neue Kommunikationskultur, die sich mit den Schlagworten „COOL – SCHNELL – und vor allem: UNVERBINDLICH“ kennzeichnen lässt. Die sich ständig erweiternden Kommunikationstechnologien zwingen ihre Nutzerinnen und Nutzer, mit immer mehr Personen und Institutionen in immer kürzerer Zeit in Kontakt zu treten. „High Tech statt Human Touch?“ lautet die provokante Frage. (Siehe ausführlicher bei Opaschowski 2006, SS. 167 ff.)

Ein immer wichtiger werdendes Segment des Problembereiches „Freizeit & Medien“ ist übrigens auch der Markt für SPIELKONSOLEN.

Schon heute setzt die Gaming-Industrie weltweit fast 30 Milliarden US-Dollar um und kommt damit der Filmwirtschaft, die sich derzeit über einen Jahresumsatz von 45 Milliarden Dollar freuen kann, immer näher.

Derzeit dominieren allerdings wenig anspruchsvolle Kriegsspiele, Actionspiele und Autorennspiele, mit denen nach wie vor insbesondere der *jugendliche & männliche* Spielmarkt erreicht wird. Das angestrebte Wachstum wird wohl nur dann zu schaffen sein, wenn die Inhalte nicht – wie bisher – weit hinter den technischen Möglichkeiten zurückbleiben und wenn der Hoffungsmarkt „*Mädchen und Frauen*“ mit deutlich differenzierteren Spielideen angesprochen wird.

In Anbetracht dieser geradezu boomartigen Entwicklung des elektronisch gestylten Spielmarkts – und manchmal auch mit Blick auf die dümmlich-aggressiven Inhalte dieser Spiele – ist für einige Kulturkritiker und Oberlehrer wieder einmal der Untergang des Abendlandes nahe.

Bevor die Panik allzu heftig wird, sollten wir uns freilich daran erinnern, dass der Kampf der Generationen auf der *symbolischen* Ebene schon immer mit Hilfe jeweils zeitgeist-typischer Kulturgüter ausgefochten wurde – aus der Sicht der jungen Generation frei nach dem Motto „*Gut ist, was die Eltern schreckt*“.

Man glaubt es ja heute kaum noch, dass die ersten Wiener Walzer als sittenwidrig und die Gesundheit gefährdend galten oder dass noch in meiner Kinderzeit Filme mit Kusszenen ein „Jugendverbot“ verpasst bekamen.

Seit Elvis Presley, den Beatles, den Rolling Stones oder den Sex Pistols ist zwar die Schmerzgrenze der Elterngeneration deutlich angestiegen und gleichzeitig die Heftigkeit der intergenerativen Kulturkämpfe gesunken.

Dennoch sollte nicht übersehen werden, dass hinter den Warnungen vor den schädlichen Wirkungen des Internet oder der modernen Spielkonsolen auch eine zeitgeistige Ausprägungsform des Generationenkonflikts stecken kann.

Noch mehr als heute werden Medien aller Art in Zukunft unseren Alltag begleiten und zum Teil auch steuern.

So wird etwa das „Handy“ bereits mittelfristig nicht mehr nur zum Telefonieren dienen sondern wird Schritt für Schritt zur elektronischen Service-Zentrale für unsere Alltagsgestaltung, quasi ein elektronischer „Butler James“.

Butler James erkennt dann unsere Stimme und kennt unsere Vorlieben, verwaltet den Terminkalender, steuert die Haustechnik, vergleicht die Preise für Haushaltseinkäufe und bestellt online, checkt täglich das Fernseh-, Kultur- und Sportangebot, macht Vorschläge für unsere Freizeitgestaltung, liefert alle Daten für unsere Reise- und Urlaubsplanung, misst regelmäßig unser körperliches Wohlbefinden und berät uns in Gesundheits- und Ernährungsfragen. (Gaßner / Steinmüller 2005, S. 99 ff)

Freizeit im Spannungsfeld zwischen Konsum & Aktivität

Mehr Freizeit führt *nicht* unbedingt zu mehr *aktiver* Zeitgestaltung oder zu mehr sozialem Engagement.

Denn Freizeit ist insgesamt über weite Strecken *Konsumzeit*.

Im Vergleich zur dominanten Konsumorientierung im Freizeitbereich nimmt sich die eher auf Engagement und Aktivität bezogene Freizeitgestaltung (z.B. aktive Sportausübung, musizieren, ...) recht bescheiden aus.

Für fast jedes Bedürfnis scheint es ein entsprechendes und konsumierbares Waren- und Dienstleistungsangebot zu geben.

Der Freizeitkonsum entwickelt sich immer stärker weg vom bedarfsdeckenden *Versorgungskonsum* hin zu einem von Spiel & Spass geprägten *Erlebniskonsum*.

Die Auswahl der Konsumgüter in den Bereichen Hobby, Sport, Medien und Unterhaltung erfolgt offensichtlich in zunehmendem Maße nach deren Erlebniswert.

"Erlebnis" ist also ein Schlüsselbegriff der modernen Konsumwelt, wie dies der Kultursoziologe Gerhard Schulze in seinem berühmten Buch "Die Erlebnisgesellschaft" schon 1992 gut nachvollziehbar zeigte.

Konsequenterweise müssen sich zukunftsorientierte Dienstleistungsbetriebe (übrigens auch im Social-Profit-Bereich) als Organisationen präsentieren, deren Angebote und Dienstleistungen sowie deren soziales Klima einen ausgeprägten *Erlebnischarakter* aufweisen.

In diesem Sinne entwickeln sich immer neue und größere Märkte, die von der Logik der modernen erlebnisorientierten Freizeitökonomie geprägt sind

Somit wandelt sich auch die zukünftige Einkaufswelt Schritt für Schritt hin zur freizeitorientierten Erlebniswelt.

Die allerorts aus dem Boden schießenden Shopping Citys sind besonders markante Vorboten für diese Entwicklung. Diese Konsumtempel dienen ja schon heute nicht nur dem Einkauf mehr oder weniger notwendiger Güter sondern sind wichtige Treffpunkte, Kommunikationszentren und Spielplätze für Jung und Alt.

Spiel, Spass und Erlebniskonsum prägen auch die Logik und das Design moderner künstlicher Erlebniswelten – von *Disneyland* bis zu den vielfältigen *Themenparks*.

Bei dieser Gelegenheit sollten wir uns vielleicht auch daran erinnern, dass *Las Vegas* vor etwas mehr als einhundert Jahren mitten in der Wüste von Nevada gegründet wurde.

In dieser „Sin City“, wie Las Vegas auch genannt wird, wurde eine bisher weltweit unerreichte Benchmark für einen wirtschaftlich perfekt ausbeutbaren Mix aus Spiel, Spass, Entertainment und Erlebniskonsum gesetzt. Anfang der 60er-Jahre hatte das alte Ausbeutungskonzept gemeinsam mit der alten Form der amerikanischen Mafia ausgedient. Der uns allen aus Film und Fernsehen bekannte berüchtigte Gangsterboss Benjamin „Bugsy“ Siegel wurde mit ein paar gezielten Schüssen standesgemäß entsorgt. Die Anwesenheit der Syndikate schreckte den aufkommenden neuen Typus von Investoren ab. Auf den Ruinen des alten Zockerparadieses der alten Mafia bauten neue legendäre Milliardäre – wie z.B. Howard Hughes – eine beispiellose künstliche Erlebniswelt als Anziehungspunkt für *Familien*. Das Konzept ging voll auf. Immerhin hat Las Vegas pro Jahr fast 40 Millionen Besucher, die für Jahreseinnahmen in der Höhe von 8 bis 9 Milliarden Dollar sorgen.

Im Zeitalter der Eventkultur zeichnet sich der Bedeutungszuwachs derartiger künstlicher Erlebniswelten, die Opaschowski (2000) sehr treffend als „Kathedralen des 21. Jahrhunderts“ bezeichnete, ab.

Eine interessante Ausprägungsform der Verknüpfung von Freizeit & Konsum lässt sich in der sog. „Prosumenten“-Szene beobachten: Der von manchen Konsumforschern behauptete Trend vom *klassischen* Konsumenten hin zum neuen Typus des sog. *Prosumenten*, also zu einem Typus von Kunden, der sich eigenständig an der Produktion oder der Entwicklung von Produkten beteiligt, ist empirisch zwar feststellbar, jedoch keineswegs in der propagierten Dynamik.

Richtig ist allerdings, dass es – neben dem wohl auch in Zukunft sehr dominanten *klassischen* Konsumenten-Verhalten – eine kontinuierlich wachsende Minderheit der sog. *Prosumenten* gibt, die sich – abgesehen von der Heimwerker- und Selbstbaumöbel-Szene – vor allem in Verbindung mit *spielbezogenen* Produkten realisiert. In diesem derzeit noch sehr jungen und eher kleinen Marktsegment, das durch die aktive Einbeziehung von Kunden in die Produktinnovation gekennzeichnet ist („Innovation durch Interaktion“), gibt es ein nennenswertes Zukunftspotenzial (Kuom 2005, S. 578 f.): *Sony* hat etwa zur Weiterentwicklung der Software für die PlayStation eine Website installiert, auf der Kundinnen und Kunden Ideen für neue Spiele entwerfen konnten. Kurz nach der Freischaltung waren mehr als 10.000 Teilnehmer, deren z.T. radikal neue Ideen in innovative *Sony*-Produkte einfließen, auf der Website aktiv.

Ein weiteres Beispiel ist das „Lego User Group Network“, das von begeisterten Lego-Nutzern eingerichtet wurde, um mit einer speziellen CAD-Software komplexe neue Lego-Modelle aus Standard-Teilen zu konstruieren. Damit hat Lego bei einer kleinen aber sehr engagierten Fanclub-Szene die von vielen Unternehmen angestrebte Integration der berühmten „3 C“ (Community, Content, Commerce) geschafft: Eine wachsende Community kreiert immer spannenderen Content (ebd). Durch die Nutzung dieser Initiative auf der Lego-Homepage werden engagierte Konsumentinnen und Konsumenten zum integralen Bestandteil des Unternehmensangebots und damit zu „Prosumenten“.

Obwohl das zuletzt angesprochene „Prosumenten“-Konzept in gewisser Weise ein aktivierendes Element in der Konsumwelt thematisiert, dominiert selbstverständlich die klassische Konsum-Logik.

Kritisch betrachtet ist übrigens nicht diese Konsum-Logik *an sich* sondern vor allem die *Dominanz* der in unserem Wirtschafts- und Gesellschaftssystem zentralen Logik der Bedürfnisbefriedigung durch Konsum vor allem auch aus *demokratiepolitischer* Sicht problematisch.

Durch diese Dominanz des konsumorientierten Modells der Bedürfnisbefriedigung werden nämlich Menschen herangebildet, für die Probleme nicht durch (solidarische) Aktivität und Initiative lösbar erscheinen sondern durch Konsum von am Warenmarkt angebotenen Produkten bzw. Dienstleistungen.

Die Parole des Erlebniskonsums lautet nämlich: *"Wenn Du ein Bedürfnis hast, dann befriedige dieses durch den Einkauf des jeweiligen emotional aufgeladenen Konsumgutes."* So wohltuend dieses Befriedigungskonzept auch für uns alle immer wieder ist, so wenig darf die folgende für ein auf die aktive Beteiligung der Bürger angewiesenes demokratisches System unverzichtbare Parole in Vergessenheit geraten: *"Wenn Du ein Bedürfnis hast, dann engagiere Dich – möglichst gemeinsam mit anderen Bürgerinnen und Bürgern – und befriedige Dein Bedürfnis durch solidarische Aktivität"*.

Kompensatorische Demokratisierungskonzepte in Politik und Pädagogik müssten also in Zukunft diesen auf Engagement und Aktivität bezogenen Aspekt stärker betonen ohne die Verknüpfung von Freizeit & Konsum generell zu denunzieren.

„**Animation zur Partizipation**“ lautet die entsprechende Programmforderung, die sich übrigens auch in der Definition des Begriffs „Animation“ durch den Europarat findet.

In diesem Zusammenhang möchte ich nur kurz anmerken, dass ich das (leider viel zu wenig bekannte) in der europäisch-sozialstaatlichen Tradition verwurzelte Aktivierungskonzept der „soziokulturellen Animation“ (siehe Moser u.a. 1999) für theoretisch fundierter und methodisch ergiebiger halte als das ursprünglich aus der US-amerikanischen Bürgerrechtsbewegung der 1960er-Jahre stammende und unterdessen zum beliebig verwertbaren und parolenhaften Sozialmarketing-Programm verkommene „Empowerment“-Konzept.

Kompensatorisch orientierte Freizeitpolitik & -planung

In Anbetracht der konkurrenzlosen Dominanz der allgegenwärtigen Verknüpfung von Freizeit & Konsum kann die Vielfalt des Lebensbereichs „Freizeit“ nur durch eine kompensatorisch angelegte Freizeitpolitik und -planung abgesichert werden.

Das Ziel einer kompensatorisch angelegten Freizeitpolitik und -planung besteht in einem Netz von bedürfnisorientierten Angeboten und Möglichkeiten – im Spannungsfeld zwischen Konsum und Selbermachen.

Dieses Netz ist standortpolitisch betrachtet auf 2 Ebenen zu spannen:

- 1. Ebene: Die freizeitgerechte Wohnung: Immerhin werden mehr als 60 % der nicht beruflich gebundenen Lebenszeit im Bereich der Wohnung gestaltet. Die Wohnung ist also eigentlich das wichtigste Freizeitzentrum; eine bisher viel zu wenig beachtete Herausforderung für Wohnbaupolitik und Wohnungsplanung!
- 2. Ebene: Die freizeitgerechte Infrastruktur im Wohnumfeld und in der Gemeinde bzw. im Stadtteil: In diesem Planungs- und Gestaltungsbereich werden immerhin mehr als 15 % der nicht beruflich gebundenen Zeit verbracht. Das Angebot von vielfältiger und bedürfnisgerechter Infrastruktur für diesen Lebensbereich – von Sport und Spiel über Kunst und Kultur bis hin zu Bädern und Bibliotheken - ist überwiegend Aufgabe der Gemeinden.

Auf beiden Ebenen – in der *Wohnung* und im *Wohnumfeld* – müssen sich Freizeitpolitik und -planung an der Tatsache orientieren, dass sich die freizeitbezogenen Bedürfnisse immer stärker ausdifferenzieren. In dieser Situation sind phantasielose Einheitslösungen unangemessen.

Politik und Planung müssen sich vielmehr (in Anlehnung an Zacharias 2005) im Sinne einer „Sozialökologie der Freizeit“ entfalten.

Dieses Konzept geht bekanntlich davon aus, dass *Raum* eine wesentliche Ressource der Lebensbewältigung ist.

Auf der Basis dieses sozialökologischen Konzepts sollten Lebensräume und Lebenswelten in enger Kooperation zwischen *Politik* und *Pädagogik* in Form von Netzwerken organisiert werden, um so ein möglichst breites Spektrum an Freizeitangeboten zu knüpfen.

Am Beispiel der Freizeitaktivität „Spiel“ zeigen die in München und Salzburg realisierten Modelle einer „*Spiellandschaft Stadt*“ schon heute vor, wie sich in der Zukunft ein *sozialökologisch konstruiertes Netzwerk freizeitkultureller Infrastrukturangebote* praktisch umsetzen ließe.

Ich hoffe, dass ich mit den wenigen Anmerkungen nachvollziehbar zeigen konnte, dass sich die Herausforderungen im *Freizeitbereich* keineswegs auf Entscheidungen über die subjektive Auswahl aus dem breiten Spektrum von Hobbies, Sportarten oder Kulturangeboten reduzieren lassen, sondern „Freizeit“ vielmehr ein gesellschaftliches Phänomen von außerordentlich großer Bedeutung für Wirtschaft & Politik, für die Berufsentwicklung, für das menschliche Zusammenleben und die Lebensqualität ist! Trotz dieser Bedeutung haben sich WISSENSCHAFT & FORSCHUNG bisher in *Europa* vergleichsweise wenig um dieses *Mega-Phänomen* gekümmert, während im angloamerikanischen Raum die sog. „*Leisure Studies*“ an vielen Universitäten und Hochschulen vertreten sind.

Weiters brauchen wir eine europaweite Qualifizierungsoffensive im Bereich der *Aus- und Fortbildung von Expertinnen und Experten* für Freizeitplanung, Freizeitmanagement und Freizeitpädagogik!

Allzu viele Pädagoginnen und Pädagogen im schulischen und außerschulischen Bereich sowie im Bereich der Erwachsenenbildung verfügen über keine nennenswerte Qualifikation für freizeitbezogene Bildungsarbeit bzw. Animation.

Aber auch im Bereich der Freizeitplanung und des Freizeitmanagements in den fachlich zuständigen Ämtern und in den großen freizeitbezogenen Vereinigungen fehlen häufig die einschlägig qualifizierten Fachleute.

Sehr geehrte Damen und Herren

Aus den bisherigen Überlegungen ließe sich ein ganzes Bündel von zukunftsgestaltenden Maßnahmen ableiten. Mit Blick auf die stark *pädagogisch* orientierte Zielgruppe dieser Tagung werde ich aus diesem Bündel nur einen Aspekt herausgreifen und den Handlungsbedarf für eine zukunftsfähigen *Bildungspolitik* kurz skizzieren:

Zukunftsfähige Bildungspolitik – Lernziel *Lebensqualität*

Im Hinblick auf den bereits heute erkennbaren Bedeutungszuwachs des „*lebenslangen Lernens*“ ist zu bedenken, dass Bildung in mittelfristiger Zukunft nur mehr zum kleineren Teil in Schulen und Universitäten umgesetzt wird.

Bildungspolitik und Bildungsplanung müssen sich vielmehr zukünftig auch auf das Wissensmanagement in Unternehmen, auf die Nutzung von Datenbanken sowie auf das immer stärker individualisierte und modularisierte Bildungsangebot im *World Wide Web* – und insgesamt auf *freizeitbezogene Lernorte* – beziehen.

Schritt für Schritt wird wahrscheinlich schon in absehbarer Zukunft über die Pflichtschulbildung der ersten 8-9 Schuljahre hinaus die Aufgabe der Wissensvermittlung (im engeren Sinne) weitgehend aus der Schule ausgelagert und „individualisiert“ werden, wobei die europäisch-sozialstaatliche Tradition des von der öffentlichen Hand koordinierten und aus umverteilten Steuermitteln finanzierten Bildungswesens durch Instrumente wie Bildungsgutscheine, staatliche Akkreditierung und Qualitätssicherung u.ä. garantiert werden könnte.

Zur Unterstützung der individuellen Lernprozesse wird es wohl für die meisten Bildungsbereiche und für fast jedes Bildungsniveau qualitätsgesicherte und meist auch unterhaltsame EDV-Kurse geben.

Vielleicht sind in 15-20 Jahren auch die ersten halbwegs funktionierenden elektronischen Dolmetsch-Programme am Markt, welche die direkte Übersetzung einfacher gesprochener Texte in die wichtigsten Sprachen ermöglichen und nicht nur den herkömmlichen Sprachunterricht sondern auch die globale Kommunikation revolutionieren würden.

In den praktischen Fachgebieten, z.B. im Sport oder in den künstlerischen Fächern, könnten sich vielleicht die Sportvereine und Kultureinrichtungen als wichtige Knoten eines zukünftigen Bildungsnetzwerks profilieren.

Im Bereich der zwischenmenschlichen Kommunikation könnten zukünftig vielleicht die Einrichtungen und Angebote der außerschulischen Jugendarbeit eine deutlich erweiterte Funktion gewinnen.

Öffentliche Schulen und Universitäten könnten auf diesem Markt wissensorientierter Dienstleistungen zukünftig als Steuerungs-, Service- und Beratungszentren für die Nutzung der vielfältigen Angebote des bunten Bildungsnetzwerks sowie als Zentren für die Zertifizierung (=Prüfung + Zeugnisse) fungieren.

Zukunftsfähige Lernziele in einer auf viele Lernorte verteilten „Schule des Lebens“ beziehen sich nur mehr zum kleineren Teil auf Bildungs- und Erziehungsprozesse in der Kinder- und Jugendzeit sondern vielmehr auf den Erwerb der vielfältigen und im permanenten Wandel begriffenen *lebenslangen* Lebensqualität.

Gemessen an diesem hochkomplexen Handlungsbedarf sind die im Zusammenhang mit dem internationalen PISA-Vergleich gestellten Fragen geradezu lächerlich.

Wenn den Bildungsplanern nicht mehr einfällt als Krisenintervention für die Schule von gestern, sollten wir lieber schon heute beginnen, für die zukünftigen Herausforderungen des lebenslangen Lernens die bunte Bildungslandschaft von morgen neu zu erfinden.

In diesem Zusammenhang sollte übrigens nicht vergessen werden, dass sich die Zahl der älteren Erwachsenen in der *nachberuflichen* Lebensphase kontinuierlich erhöht. Die qualitätsvolle und befriedigende Gestaltung der freien Zeit im Allgemeinen und der nachberuflichen Lebensphase im Besonderen hängt letztlich davon ab, ob es einem jeweils betroffenen Menschen gelingt, Kompetenzen für einen selbst organisierten, selbst bestimmten, flexiblen, phantasievollen – also *spielerischen* – Umgang mit dem zur Verfügung stehenden Zeitbudget zu entwickeln.

Im Hinblick auf die Fähigkeiten zur flexiblen, phantasievollen und spielerischen Zeitgestaltung lehrt uns allerdings die sozialpsychologische Altersforschung, dass die diesbezüglichen Grundlagen in den vorhergehenden 3 Viertel des Lebens geschaffen werden müssen. Ist dies nicht gelungen, lassen sich die erforderlichen Kompetenzen in der Seniorenphase nur mehr schwerlich entwickeln.

„Lernziel:Lebensqualität“ als unverzichtbarer Faktor der Altersvorsorge: Darüber wurde bisher leider noch viel zu wenig diskutiert!

Sehr geehrte Damen und Herren. Ein guter Vortrag sollte *größere Sichtweiten* ermöglichen sowie zu *neuen*, manchmal auch *überraschenden Sichtweisen* animieren, vor allem wenn es um Fragen der *Zukunft* geht. Gleichzeitig sollte auch der *Unterhaltungswert* nicht zu kurz kommen.

Ich hoffe, dass mir dies in der vergangenen Stunde halbwegs gelungen ist.

Falls ich jedoch Ihren Erwartungen nicht entsprochen hätte, könnte ich mich wenigstens damit trösten, dass ich ja nur etwa den siebenhunderttausendsten Teil Ihrer kostbaren Lebenszeit beansprucht habe. Danke für Ihre Aufmerksamkeit.

LITERATUR

- BECK, U.: Kinder der Freiheit: Wider das Lamento über den Werteverfall. In: BECK, U. (Hg.): Kinder der Freiheit. Frankfurt a.M. 1997
- BURGSTALLER, P.: Zukunft: Spiel. Am Beispiel Kinderstadt „Mini-Salzburg“. Münster-Wien 2005
- FROMME, J.: Freizeitpädagogik. In: OTTO, H.U. / THIERSCH, H. / u.a. (Hg.): Handbuch der Sozialarbeit / Sozialpädagogik. Neuwied – Kriftel 2001
- GASSNER, R. / STEINMÜLLER, K.: Freizeit mit Agenten, Avataren und virtuellen Butlern. In: POPP, R. (Hg.): Zukunft: Freizeit: Wissenschaft. Wien 2005
- KREIBICH, R. / SOHR, S.: Visiotopia. Bürger entwerfen die Zukunft der Gesellschaft. Baden-Baden 2003
- KREIBICH, R.: Zukunftsforschung und Freizeitwissenschaft. In: POPP, R. (Hg.): Zukunft: Freizeit: Wissenschaft. Wien 2005
- KUOM, M.: Vom umworbenen König zum Kundschafter im virtuellen Raum der Wünsche. In: POPP, R. (Hg.): Zukunft: Freizeit: Wissenschaft. Wien 2005
- MOSER, H. / MÜLLER, E. / WETTSTEIN, H. / WILLENER, A.: Soziokulturelle Animation. Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze. Luzern 1999
- OPASCHOWSKI, H.W.: Kathedralen des 21. Jahrhunderts. Erlebniswelten im Zeitalter der Eventkultur. Hamburg 2000
- OPASCHOWSKI, H.W.: Besser leben, schöner wohnen. Leben in der Stadt der Zukunft. Darmstadt 2005
- OPASCHOWSKI, H.W.: Deutschland 2020. Wie wir morgen leben – Prognosen der Wissenschaft. Wiesbaden 2006
- OPASCHOWSKI, H.W. / PRIES, M. / REINHARDT, U. (Hg.): Freizeitwirtschaft. Die Leitökonomie der Zukunft. Hamburg 2006
- PECCEI, A.: Berichte an den Club of Rome. Der Weg ins 21. Jahrhundert. Genf 1984
- PRIES, M.: Freizeitpädagogik als eine Art Zukunftspädagogik. In: POPP, R. (Hg.): Zukunft: Freizeit: Wissenschaft. Wien 2005
- POPP, R. / SCHWAB, M. (Hg.): Pädagogik der Freizeit. Baltmannsweiler 2003
- POPP, R. (Hg.): Zukunft: Freizeit: Wissenschaft. Festschrift zum 65. Geburtstag von Univ.-Prof. Dr. Horst W. Opaschowski. Wien 2005
- POPP, R.: Freizeit und Spiel. Am Beispiel der Zukunftsdiskurse „Spiel & Konsum“ sowie „Spiel & Politik“. Deutsche Jugend. Zeitschrift für Jugendarbeit. Heft 11 / November 2006
- POPP, R.: Der Wert der Freizeit. In: BEYES, T. / KELLER, H. / LIBESKIND, D. / SPOUN, S. (Hg.): Die Stadt als Perspektive. Zur Konstruktion urbaner Räume. (Universität St. Gallen). Ostfildern 2006
- POPP, R. / SCHUSTER, T. / SCHWAB, M.: Animation zur Partizipation. (Werkstattbericht). Salzburg 2007
- REINHARDT, U.: Edutainment. Zwischen Bildung und Unterhaltung. In: POPP, R. (Hg.): Zukunft: Freizeit: Wissenschaft. Münster-Wien 2005
- RUST, H.: Österreich 2013. Eine Querschnittanalyse des Programmes Delphi Austria. BMfWV. Wien 1998 (unveröffentl. Forschungsbericht)
- SCHULZE, G.: Die Erlebnisgesellschaft. Frankfurt 1992
- SPIERTS, M.: Sozialkulturelle Arbeit in Holland. Luzern 1998

- STEINMÜLLER, K. / KREIBICH, R. / ZÖPEL, Ch (Hg.): Zukunftsforschung in Europa. Ergebnisse und Perspektiven. Baden-Baden 2000
- THIEL, F.: Alter(n) im Stadtteil. (Werkstattbericht). Salzburg 2007
- ZACHARIAS, W.: Zukunft:Spielekultur. Auf dem Weg zu ganzheitlichen Spiel- und Bildungslandschaften. In: POPP, R. (Hg.): Zukunft:Freizeit:Wissenschaft. Wien 2005