

Zukunft : Freizeit : Lebensqualität

Soziokulturelle Animation im interdisziplinären Kontext ihrer Methodik und am Beispiel der Kinderstadt Mini-Salzburg

1. Faszination Spiel

Spielen ist ausprobieren, Grenzen überschreiten, strategisch handeln, kommunizieren, soziales Lernen, sich entwickeln, Selbstvertrauen gewinnen, Kräfte messen, sich einschätzen lernen, die Welt begreifen, Wissen erwerben, Zusammenhänge erkennen, Spaß und Abenteuer erleben, Rücksicht nehmen, sich bewegen, aktiv sein in eigener Regie, sich aufeinander verlassen.

Ein Kriterium faszinierender Spielangebote ist die Ermutigung zur Demokratie, die Möglichkeit der Mitbeteiligung und der Ausgleich jedweder Form von Benachteiligung. Bedürfnisse und Wünsche von Kindern und Jugendlichen ernst nehmen heißt, sie mitbestimmen lassen und ihnen eine Chance geben, ihre Lebensumwelt und damit ihre Lebensqualität zu verändern. In Konsequenz sorgen Partizipation, Vernetzung und Unterstützung von Kindern und Jugendlichen, Reagieren auf Trends und das Rückerobern verloren gegangener Spiel- und Lebensräume für ein konfliktfreieres Zusammenleben in einer Gesellschaft.

Diese und ähnliche Gedanken sind Triebfeder des Planens und Umsetzens von soziokulturellen Projekten, im Besonderen für Kinder und Jugendliche, darüber hinaus aber für alle Generationen. Seit Jahrzehnten entwickeln social-profit-Betriebe dazu neue Handlungsansätze und Methodenrepertoires. Im Salzburger Verein Spektrum wird ein Großteil dieser praxisrelevanten Handlungsansätze im Projektbüro für soziokulturelle Animation, welches die Drehscheibe und Zukunftsschmiede des Vereins darstellt, entworfen. Hier ist klar, dass die weitere Entwicklung von Spiel und soziokultureller Animation immer ein Auge auf die Zukunft von Bildung und Schule, Freizeit-, Kultur- und Sozialpädagogik werfen und sich in deren unmittelbarer Abhängigkeit und Wechselwirkung manifestieren wird.

2. Historische Abklärung des Begriffs der soziokulturellen Animation

Soziokulturelle Arbeit begründet die Notwendigkeit offener pädagogischer Situationen und animativer Methoden sowie Handlungskompetenzen aus den Ergebnissen der kritischen Analyse einer Gesellschaft, in der die Bedeutung des Freizeitbereichs sowohl in quantitativer als auch in qualitativer Hinsicht wächst (vgl. Popp 2003). Neben emanzipatorischen Anliegen zur Demokratisierung der Kultur steht die Forderung nach einer Öffnung etablierter Kulturinstitutionen und einem Zugang für breiteste Bevölkerungsschichten immer noch im Vordergrund. Während im Handlungsansatz der Sozialraumorientierung die Aneignung ein zentraler Begriff ist, steht im handlungstheoretischen Diskurs der Freizeitpädagogik der oft missverstandene Begriff der Animation¹ im Mittelpunkt. Seit den fünfziger Jahren wird der Begriff in Frankreich als Bezeichnung für bestimmte soziale und kulturelle Aktivitäten gebraucht, durch einen Professionalisierungsschub und dem damit verbundenen Aufbau einer eigenen Identität verbreitet sich der Begriff der soziokulturellen Animation – wenn auch unterschiedlichst aufgefasst - auf internationaler Ebene.

Einer der wenigen, der in der Diskussion um die Suche nach den Wurzeln den französischen Ansatz der Animation aufgreift und gleichzeitig mit den freizeit-, sozial- und kulturpädagogischen Spannungsfeldern verknüpft, ist Reinhold Popp. Anlässlich der Vor-

¹ Eine enge Definition von Animation ist jene der abwechslungsreichen Unterhaltung bestimmter Gruppen und Gesellschaften, z. B. führen in Clubs der Reiseveranstalter Animatoren diese Aufgabe hauptberuflich aus. Davon grenzt sich die soziokulturelle Animation deutlich ab.

und Rückschau „30 Jahre mobile Animation“ weist Popp 2002 in München² auf die Dynamik hin, die sich mit der Verbreitung der soziokulturellen Animation als Schlüsselbegriff und der Öffnung in alle Bereiche der Schul-, Freizeit- und Kulturpädagogik sowie der Sozialen Arbeit manifestiert.

In den verschiedenen Ländern und Kulturkreisen finden die Diskussionen bis zum heutigen Tag weitgehend unabhängig voneinander statt. Deshalb darf man gespannt sein, welche Initiativen und Vernetzungen von Organisationen, der Fachwelt und verwandten Disziplinen unternommen werden, um den Diskurs lebendig und innovativ zu gestalten. Ganz im Sinne der soziokulturellen Animation!

3. Definitionen

Ausgehend von der 1973 veröffentlichten Formulierung des Europarats in Straßburg über einen aktivierenden Animationsbegriff findet man die soziokulturelle Animation in der Literatur einerseits durch Definitionen, andererseits durch essayistische Beiträge beschrieben.

„Animation ist jener Antrieb für das geistige, physische und emotionale Leben der Menschen in einem Gebiet oder in einer Gemeinde, der sie bewegt, einen größeren Spielraum von Erfahrungen sich anzueignen; durch die sie in ein höheres Maß an Selbstverwirklichung, selbst Ausdruck erlangen und das Bewusstsein, zu einer Gemeinschaft zu gehören, auf deren Entwicklung sie einen Einfluss ausüben können. Ein Stimulus dieser Art erwächst selten spontan in der modernen städtischen und ländlichen Gesellschaft und er muss als etwas, das zu den normalen Lebensumständen des Alltags dazutritt, geschaffen werden.“

Als eine weitere von vielen hier auch ein Auszug aus der Definition von Moser u. a. 1999, die mit ihrem Buch „Soziokulturelle Animation. Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze.“ wohl eines der umfassendsten Werke zum Thema überhaupt veröffentlichten:

„Soziokulturelle Animation ist eine soziale Aktion, welche sich in verschiedenen Aktivitäten ausdrückt, abhängig von den sozialen, kulturellen und politischen Bedingungen und Möglichkeiten der betroffenen Bevölkerung. Diese Aktion zielt darauf ab, die betroffenen Gruppen zu strukturieren und aktivieren, um die von diesen Gruppen beabsichtigten sozialen Veränderungen zu erreichen. Die Teilnahme beruht auf Freiwilligkeit, und die Aktion findet auf der Basis demokratischer Strukturen statt. Die Mittel der Aktion sind Methoden der aktivierenden Pädagogik, welche die Mitbeteiligung stimulieren.“ (Moser u.a., S. 14).

Integration und Partizipation, Vernetzung auf Basis von Eigenständigkeit und Selbstorganisation, Bedürfnisorientierung, Vielfalt kultureller Ausdrucksformen aller Beteiligten, Konfliktbearbeitung und –lösung unter Beachtung präventiver Gesichtspunkte, Lebensqualität und Wohlbefinden mit Bezug auf die verschiedenen Lebensbereiche und Innovation sind Schlagworte der soziokulturellen Animation. Der Erfolgsfaktor der Methode liegt in der Verknüpfung von Animation – Partizipation - Demokratie. Soziokulturelle Animation stellt somit eine Gegenbewegung zur vorherrschenden Konsumideologie dar und versucht in fast allen Bereichen des Lebens aktivierende Schritte zum Wiedererlangen von Selbstbestimmung zu setzen. (vgl. Popp 2003)

4. Merkmale und Ziele

Obwohl Aktivitäten auch auf Arbeit, Schulung, Betreuung oder Bildung/Erziehung ausgerichtet sein können, spricht die soziokulturelle Animation Menschen primär in ihrer Freizeit an. Opaschowski 1996 definiert Leitprinzipien animativer Angebote und beschreibt die

² Der Vortrag lief unter dem Titel „Kontexte mobiler Spielanimation. Mobile Spielanimation im Spannungsfeld zwischen Freizeitpädagogik, Kulturpädagogik und Sozialpädagogik“.

Grundsätze in wichtigen Bereichen. Demnach zeichnen sich soziokulturelle Angebote durch Offenheit und niederschwellige Zugangsbedingungen für alle aus. Das betrifft die Erreichbarkeit des Ortes (öffentlicher Raum), die Offenheit des Angebotes und den Aufforderungscharakter zur aktiven Teilnahme. Weitere Qualitätsmerkmale sind (vgl. z. B. Oelschlägel 2001) die theoretische und praktische Orientierung an der Lebenswelt der Menschen, Generationen- und Zielgruppenorientierung, die Vernetzung von sozialer und Kulturarbeit bzw. ihren relevanten Einrichtungen, Betonung von Selbsthilfe, Eigenaktivität und Handlungsmöglichkeiten und die Einmischung in – vorwiegend lokale – Politik.

Darüber hinaus ist „soziales Lernen“ – ob im Alltag eines Kinder- und Jugendzentrums oder im Projektzusammenhang - ein Hauptaugenmerk soziokultureller Arbeit. Soziales Lernen erfordert, anders als verschiedene andere Entwicklungsaspekte, weniger die konkrete Unterstützung von Erwachsenen, im Gegenteil, es bedarf einer eigenständigen, von der Erwachsenenwelt relativ unabhängigen Kinderwelt: Kinder brauchen peer groups für ihre soziale Entwicklung. Erwachsene müssen den Kindern Freiräume gewähren, in denen sie unkontrolliert ihren eigenen Interessen nachgehen, ihre Beziehungen knüpfen und ihre eigenen Regeln aufstellen können. Das Aushandeln gegenseitiger Ansprüche, die Durchsetzung oder Hintanstellung eigener Bedürfnisse gilt als Kennzeichen der Beziehungen zwischen Gleichaltrigen. Der Austausch und das Ausbalancieren unterschiedlicher Positionen stellen wichtige Anreize für die sozial-kognitive Entwicklung dar. Diesen Raum will und muss die soziokulturelle Arbeit bieten, denn gerade für Kinder aus problembelasteten Familien sind Schule und Spielräume die Lebensräume, in denen sie soziale Kompetenzen erwerben können. Auch in dieser Hinsicht kann soziokulturelle Arbeit als Ausgleich von Ressourcen und als Vernetzungsvehikel verstanden werden.

5. Partizipation als Schlüsselbegriff der soziokulturellen Animation

Im Kontext der soziokulturellen Animation gibt es einen immer wiederkehrenden Schlüsselbegriff, der fast schon als „Zauberwort“ in verschiedensten Bedeutungen zu Grunde liegt und im Lauf der Jahre einen Paradigmenwechsel erlebt hat. Ursprünglich in der Politologie als „*Teilnahme an politischen Entscheidungsprozessen*“ beheimatet, beherrschten in den 60er und 70er Jahren die Begriffe „*Mitbestimmung*“ und „*Demokratisierung*“ das Geschehen der Szene. Erst in den 90er Jahren ersetzen „Partizipation“ und „Beteiligung“, vor dem Hintergrund einer allgemeinen Politikverdrossenheit und eines gesellschaftlichen Wandels, die vorher angeführten Begriffe.

Beteiligung heißt, Kinder und Jugendliche ernst zu nehmen und ihnen keine Alibi-Demokratie anzubieten. Sie sind fähig, sich mit politischen, planerischen und zukunftsorientierten Themen auseinander zusetzen. Ihre Beteiligung sollte deshalb selbstverständlich sein. Partizipation bedeutet dabei nicht „Kinder an die Macht“ oder „Kindern das Kommando“:

„Partizipation heißt, Entscheidungen, die das eigene Leben und das Leben der Gemeinschaft betreffen, zu teilen und gemeinsam Lösungen für Probleme zu finden. Kinder sind dabei nicht kreativer, demokratischer oder offener als Erwachsene, sie sind nur anders, und bringen aus diesem Grunde andere, neue Aspekte und Perspektiven in die Entscheidungsprozesse hinein.“ (Schröder 1995, S. 14).

Wie Partizipation im Alltag umgesetzt wird, ist auch eine Frage des Settings gegenüber der Adressatenschaft. Hier gilt es, immer wieder neue Varianten zu entwickeln, es gibt keine endgültigen Erfolgsrezepte. Unterschiedliche Formen der kinder- und jugendgerechten Mitbeteiligung finden in den stationären Einrichtungen sowie in Projekten des social-profit-Betriebs Spektrum ihre praktische Umsetzung. In den Kinder- und Jugendzentren wird Partizipation beispielsweise bei Hausversammlungen, niederschweligen Projektangeboten oder in der Einbeziehung in die Programmplanung, Angebotsorte und Öffnungszeiten spürbar. Mitbeteiligung bei mobilen Spielbusangeboten wird durch aktive Einbindung und die Veränderungsmöglichkeiten erlebt: Das „Provisorische“ hat Raum. Soziokulturelle Angebote

sind kein gestyltes, fertiges Programm, der kontinuierliche Entwicklungsprozess und der bis zuletzt offene Verlauf mit immer neuen Strukturen lassen das Spiel flexibel und lebendig bleiben. Das entspricht den Denkweisen und Arbeitsmethoden von Kindern und Jugendlichen. Besonders sichtbar wird diese unmittelbare und ständige Mitgestaltungsmöglichkeit in einem umfassenden Partizipationsprojekt, im Großgruppen-Planspiel Kinderstadt Mini-Salzburg.

6. Kinderstadt Mini-Salzburg: Ein soziokulturelles Modellprojekt

6. 1. Was ist eine Kinderstadt?

Ein Kinderspiel? Ein Freizeitvergnügen der besonderen Art? Eine Simulation der Realität? Die Verwirklichung von „Kinder an die Macht“? Chaostage? Nein. Aus pädagogischer Sicht ist Mini-Salzburg in erster Linie ein innovatives Spielangebot - „Festspiele“ für Kinder und Jugendliche sozusagen - in dem sich Leben und Arbeiten, Freizeitvergnügen und Lernen, Realität und Fiktion, Politik und Kultur in verschiedensten Facetten vermischen.

Im Sommer 2003 wurde Mini-Salzburg nach dem Münchner Vorbild erstmals in der Salzburger Eisarena und einem weitläufigen Außenbereich des Volksgartens veranstaltet. Mini-Salzburg ist eine von Erwachsenen entwickelte und organisierte Modellstadt, in der Kinder Einrichtungen und Ereignisse wieder finden, die sie aus dem Stadtleben kennen, von denen sie aber im Normalfall ausgeschlossen sind: Stadtregierung und Wahlen, Arbeitsmarktservice, Bank, Universität oder Werkstätten. Die Kinderstadt zählte an 13 Öffnungstagen zu Schulschluss und Ferienbeginn mehr als 5000 EinwohnerInnen zwischen 7 und 14 Jahren, täglich stürmten mehr 1000 junge BürgerInnen ihre Stadt. Dazu kamen etwa 2000 Erwachsene: Eltern, LehrerInnen, Fachpublikum, Neugierige und PassantInnen. Die Betreuung übernahmen 50 diplomierte SozialarbeiterInnen, PädagogInnen und StudentInnen aus dem Team des Vereins Spektrum mit Unterstützung von MitarbeiterInnen verschiedener Partnerorganisationen aus dem Kultur-, Bildungs- und Sozialbereich.

6. 2. Das Besondere am Projekt

Die Idee zu Mini-Salzburg kommt aus der bayrischen Metropole, in welcher „Mini-München“ bereits Generationen ein Begriff ist. Das Besondere an Kinderstädten ist der große Spielraum und die Eigenständigkeit, Selbstverständlichkeit und Ernsthaftigkeit, mit der die jungen Akteure an das Spiel herangehen. Kinder sind kompetente Persönlichkeiten und machen Mini-Salzburg drei Wochen lang zu einem Stück Jugendkultur, das für alle zugänglich, erreichbar und bezahlbar ist.

Spielraum, der in dieser Zeit normalerweise nicht zur Verfügung steht, wird aktiviert, neben zahlreichen stadtteilorientierten Programmen stellt Mini-Salzburg ein ereignishaftes, mehrwöchiges Angebot an einem zentralen Ort dar, das jungen Menschen vielfältige Beteiligungsmöglichkeiten am sozialen und kulturellen Leben der Gemeinde bietet. Mini-Salzburg versteht sich als wesentlicher Beitrag, Kindern ein in der Öffentlichkeit beachtetes Forum zu bieten, in dem öffentlicher Raum für Spiel nutzbar gemacht wird, Orte (zurück)erobert und Spiel, Raum, Zeit und Zeug angeboten werden. Das entspricht einem Leitsatz der soziokulturellen Animation: Sie will, vor allem in Städte, die immer weniger Spielraum bieten, fantasievolles, pädagogisch wertvolles, kooperatives und integratives Spiel bringen. Sie bietet notwendige Substitute für verloren gegangene Spielräume und inszeniert „Spielanlässe“.

Für die Stadt Salzburg bedeutet ein Projekt wie Mini-Salzburg außerdem die Chance, anknüpfend an den Jugendkongress und andere Aktionen, sich als kinder- und jugendfreundliche Stadt zu profilieren. Die spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema Stadt, insbesondere der eigenen, bietet für junge SalzburgerInnen die Gelegenheit, ihr unmittelbares Lebensumfeld aus einem neuen Blickwinkel kennen zu lernen und ermöglicht

eine Identifikation mit *ihrer* Stadt, in Mini-Salzburg gestalten sie ihre Spielwelt inmitten ihrer Lebenswelt.

6. 3. Kinderrechte, Partizipation, politische Bildung und Jugendkultur

Die UN-Kinderrechtskonvention bietet besonders in Artikel 28 (Recht auf Bildung), 31 (Recht auf Spiel [...] sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben) und in Artikel 13 (Recht auf freie Meinungsäußerung) die Handlungsgrundlage für die Realisierung von Projekten, bei denen Mitbeteiligung oberstes Prinzip ist. Gerade Projekte wie die Kinderstadt setzen diese juristischen Formulierungen in eine kindgerechte Praxis um. Die Kinder erleben ein Stück Erwachsenenwelt: Ein Planspiel wie „Mini-Salzburg“ simuliert komplexe Prozesse mit vielen Akteuren und vermittelt politische Struktur- und Institutionszusammenhänge. Es versetzt die TeilnehmerInnen in eine fiktive Situation und bietet ein hohes Maß an Lerntransfer durch erlebte Erfahrungen. Die Stadtregierungen beispielsweise treffen Entscheidungen über die Höhe der Steuern, den Umgang mit Arbeitslosigkeit und bearbeiten Anträge und Wünsche der BürgerInnen. Selbstverständlich übernehmen sie auch Repräsentationsaufgaben und führen Gespräche mit PolitikerInnen aus Stadt und Land. Zentrales Moment des gesamten Projekts bleibt aber das Spiel. Mini-Salzburg macht einfach Spaß und bringt lebendige Jugendkultur in die Festspielstadt.

6. 4. Die Zukunft von Mini-Salzburg

Im Sommer 2005 veranstaltet der Verein Spektrum Mini-Salzburg ein zweites Mal: Wie bisher will man die Spielstadt mit ExpertInnen aus den verschiedensten Bereichen gestalten und zählt auf das gewonnene Vertrauen der Sponsoren, die im Sinn der Kinderrechte, der politischen und wirtschaftlichen Bildung, der Partizipation und der Förderung sozial- und kulturpädagogischer Angebote das Projekt unterstützen. Danach gilt es, denn Blick in die weitere Zukunft zu richten:

Die Kinderstadt 2007, 2009 oder 2011 sollen keine Reproduktionen werden, sondern neue Aspekte miteinfließen und eine kontinuierliche Weiterentwicklung erkennen lassen. So wie Mini-München oder die Bozener Kinderstadt soll Mini-Salzburg mittelfristig alle zwei Jahre zum kommunalen, kulturpädagogischen Repertoire mit hoher Akzeptanz bei Bevölkerung, Politik, Verwaltung und Presse gehören. Begonnene Handlungsstränge werden fortgesetzt, innovative Entwicklungslinien entworfen. Für die nächsten Salzburger Kinderstädte spielen folgende Überlegungen eine Rolle:

- Pointierung politischer Aktivitäten – Pläne aus Mini-Salzburg erfordern strukturelle Konsequenzen in der realen Lebenssituationen und im Alltag der Kinder
- Kulturarbeit verstärken – lebendige Kinderkultur als Basis für Kinder unterschiedlicher Herkunft, unterschiedlichen Geschlechts und unterschiedlicher Schicht
- „Maxi-Salzburg“ nimmt Notiz von „Mini-Salzburg“ – auf Kinderbedürfnisse vermehrt aufmerksam machen
- Impulse geben für andere freizeitpädagogische Angebote auf kommunaler Ebene, für die soziokulturelle Stadtteilarbeit und für die Arbeit des Verein Spektrum
- weitere Vernetzung

Die Durchführung einer Kinderstadt ist ein Schritt dazu, Kinder am kulturellen, politischen und wirtschaftlichen Geschehen zu beteiligen, ihre Ideen und Wünsche zu erfahren und in die Realität umzusetzen. Durch die Erfahrung mit Engagement etwas bewirken zu können, wird bei Kindern sowohl Interesse für Politik als auch die Identifikation mit dem demokratischen Gemeinwesen gefördert. Politische Zusammenhänge und Entscheidungen werden lebendiger und durchschaubarer. Diesen Prozess, der noch in Kinderschuhen steckt, gilt es weiter voranzutreiben. Neuerliche Veranstaltungen werden eine Kontinuität erzeugen, die Kindern zeigt, dass ihre Wünsche ernst genommen werden; damit geht die Forderung einher, eine permanente Partizipation von Kindern im Stadtleben zu erreichen und Veränderungen zu bewirken, die über den Erfolg einer einmaligen Veranstaltung

hinausgehen. Beteiligungsprozesse mit Kindern und Jugendlichen müssen sich außerhalb der Mini-Salzburg-Kulisse etablieren und damit für Kinder Vorteile erzeugen, die über die unmittelbare Aktionszeit hinausreichen.

Erste Auswirkungen des Projekts sind aber bereits spürbar: Durch die Netzwerkarbeit wurden Kontakte (re)aktiviert, die zukünftige Projekte fördern. Und: Über die Verankerung in den Budgets ist vor allem eine atmosphärische gelungen, womit ein wichtiger Schritt in Richtung der Etablierung außerschulischer und freizeitpädagogischer Praxis als eigenständiger Bereich erfolgt. Mini-Salzburg steht für hohen Spielwert und ist eine Zukunftsperspektive der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Sie schafft Akzeptanz für die Alltagsarbeit in den Kinder- und Jugendzentren, sie präsentiert das Handwerkszeug, das zur Gestaltung optimaler Rahmenbedingungen hilfreich ist. Bedürfnisorientierte Umsetzung von Kinderinteressen (anstatt dauerhafter Problemfixierung), die Orientierung an der Gruppe (weniger am Individuum), an sozialen Räumen (anstatt der Schaffung von Gettosituationen) sowie die Betonung präventiver Maßnahmen sind Grundvoraussetzungen für freizeitpädagogisches Handeln in der offenen, soziokulturellen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, die in der Kinderstadt beispielhaft weiter entwickelt werden wird.

7. Bedeutung der soziokulturellen Animation in Zukunft

Der Handlungsansatz der soziokulturellen Animation hat besonders im Hinblick auf die Konsumorientierung der Freizeitgesellschaft Entwicklungspotential und Notwendigkeit. Freizeit nimmt in den westlichen Industriegesellschaften quantitativ zu, Qualität und Selbstbestimmung aber bleiben oft auf der Strecke. Eine weitere Problematik liegt im Zugang jener Bevölkerungsgruppen, die dem unteren Einkommensdrittel zugerechnet werden und sich viele qualitätsvolle Angebote nicht (mehr) leisten können. Damit kommt der soziokulturellen Animation eine gesellschaftspolitische Komponente zu, die nochmals untermauert, wie unabhkömmlich ein interdisziplinärer Diskurs mit der Sozialen Arbeit, aber auch Schule, Spiel- und Kulturpädagogik ist und welche kompensatorischen Aufgaben ihr zukommen (vgl. Popp 2003).

Hier liegt auch eine Chance der Freizeitpädagogik: Alles, was mit „Freizeit“ zu tun hat, ist in unserer Gesellschaft positiv konnotiert. Während viele Einrichtungen der Sozialen Arbeit damit kämpfen Negativimages abzuwehren und positive Berichterstattung zu erwirken, sind die Medienreaktionen bei Festen, Events oder Aktionen - wie es die Kinderstadt ist - zahlreich, überschwänglich, lobend und werden darüber hinaus als erfreuliche Initiative der Stadt beschrieben. Darin liegt eine wichtige Voraussetzung für anerkannte, von der Bevölkerung akzeptierte Freizeitarbeit.

Die (Mit-)Finanzierung aus öffentlicher Hand ist auch in Zukunft notwendig, Sponsoring aus der Wirtschaft kann Etatlücken nicht schließen, auch wenn es angesichts der immer leerer werdenden öffentlichen Kassen für Initiativen aller Art scheinbar als wirksames Heilmittel angesehen wird. Sponsoring soll da anfangen, wo der öffentliche Auftrag erfüllt ist: Es ist Aufgabe von Bund, Land und Stadt dafür zu sorgen, dass sozial- und kulturpädagogische Aktivitäten eigenständig bleiben. Gerade die Tatsache, dass Spiel und Freizeit immer stärker in die Hand profitorientierter Kampagnen und der Freizeitindustrie geraten, rufen die öffentliche Hand auf den Plan. Mit Beispielen wie Mini-Salzburg erreichen social-profit-orientierte FreizeitgestalterInnen eine Professionalität, die Konsumtempeln, Vergnügungsparks und Mega-Kinos etwas entgegenzuhalten haben, denn diese anspruchsvollen, soziokulturellen Projekte spielen sich außerhalb der Alltagsroutine ab und forcieren neue Ziele auf neuen Wegen. Im Unterschied zur produktorientierten Projektarbeit in Wirtschaft und Verwaltung zählen hier am Schluss nicht nur Effizienz und Zielerreichung, sondern die Erlebnisqualität aller Beteiligten, die stimulierende Wirkung auf das Gemeinwesen oder der mit dem Projekt verbundene Lernprozess (vgl. Hongler/Willener 1998).

8. Literaturverzeichnis / Quellen

Brenner, G.: Stichworte. Offene Kinder- und Jugendarbeit. In: Deutsche Jugend, 47. Jg., Heft 12. Weinheim 1999.

Burgstaller, P. / Schuster, T.: Spielanimation zwischen kommunaler Förderung und kommerziellen Interessen. In: Grüneisl G. / Knecht G. / Zacharias W. (Hg.): Mensch und Spiel. Der mobile "homo ludens" im digitalen Zeitalter 2001 plus. S. 152 – 153, Unna 2001.

Burgstaller, P.: Erst die Arbeit, dann das Spiel? Soziokulturelle Projekte im Schulalltag. In: Spielmobilszene 16, 1/2004, S. 11 – 13.

Burgstaller, P.: Festspiele? Fest spielen! Soziokulturelles Modellprojekt Kinderstadt „Mini-Salzburg“. In: NOEO. Wissenschaftsmagazin Salzburger Bildungs- und Forschungseinrichtungen. 01/2004, 16 – 19.

Deinet, U. / Sturzenhecker B. (Hg): Handbuch der offenen Jugendarbeit. Münster 1998.

Fuchs, M.: Neue Bildungskonzeptionen und Kulturpädagogik. In: Kulturpolitische Gesellschaft e.V. / Kulturpädagogische Kooperative Köln (Hg.): Kulturlandschaft Stadt. Neue Urbanität und Kulturelle Bildung. Hagen 1990.

Fromme, J.: Offene Kinderarbeit zwischen Risiko- und Erlebnisgesellschaft. In: offene Spielräume 4/1995.

Gillet, J.C.: Animation. Der Sinn der Aktion. Verlag Soziales & Kulturelles Lernen. Luzern 1998.

Grüneisl, G.: Die Kunst der Inszenierung.
In: Grüneisl, G. / Knecht, G. / Zacharias, W. (Hg.): Mensch und Spiel. Der mobile „homo ludens“ im digitalen Zeitalter, 2001 plus. S. 12 – 15. Unna 2001.

Grüneisl, G. / Zacharias, W.: Die Kinderstadt. Eine Schule des Lebens. Handbuch für Spiel, Kultur, Umwelt. Hamburg 1989.

Hongler, H. / Willener, A.: Die Projektmethode der soziokulturellen Animation. Luzern 1998.

Krisch, R.: Über die pädagogische Aufschließung des Stadtraumes: Sozialräumliche Perspektiven von Jugendarbeit. In: Liegle, L. / Treptow R. (Hg.) Zur Neubestimmung des Bildungsbegriffs in der Pädagogik der frühen Kindheit und in der Sozialpädagogik. Lambertus Verlag, 2002.

Lüttringhaus, M.: Stadtentwicklung und Partizipation. Fallstudien aus Essen Katernberg und der Dresdener Äußeren Neustadt. Beiträge zur Demokratieentwicklung von unten Nr. 17, Bonn 2000.

Mierendorff, J.: Partizipation im Kinderjahr. Der Kinderkongress in Halle/Saale. In: Prengel, A. (Hg.): Im Interesse von Kindern? Forschungs- und Handlungsperspektiven in Pädagogik und Kinderpolitik. Weinheim, München 2003. S. 269 – 286.

Moser, H. / Müller E. u.a.: Soziokulturelle Animation. Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze. Luzern 1999.

Oelschlägel, D.: Soziokulturelle Gemeinwesenarbeit. In: Hinte, W. / Lüttringhaus, M. / Oelschlägel, D. (Hg.) Grundlagen und Standards der Gemeinwesenarbeit. Münster 2001, S. 223 – 231.

Opaschowski, H. W.: Einführung in die Freizeitwissenschaft. Opladen 1994.

Opaschowski, H. W.: Pädagogik der freien Lebenszeit. Opladen 1996.

Palentin, C./Hurrelmann, K. (Hg.): Jugend und Politik. Ein Handbuch für Forschung, Lehre und Praxis. 2. Auflage. Neuwied, Kriftel 1998.

Popp, R./Schwab, M. (Hg.): Pädagogik der Freizeit. Baltmannsweiler 2003.

Popp, R.: Pädagogik der Freizeit und Soziale Arbeit. In: Popp Reinhold/ Schwab Marianne (Hg.) Pädagogik der Freizeit. Baltmannsweiler 2003.

Popp, R.: Soziokultur und Stadtteilarbeit, Festschrift des Verein Spektrum, Salzburg 1993.

Popp, R.: Soziokulturelle Gemeinwesenarbeit im Spannungsfeld zwischen Kulturarbeit und Sozialarbeit. In: Stadtteilkultur für alle. Salzburg, 1991.

Schröder, R.: Kinder reden mit! Beteiligung an Politik, Stadtplanung und Stadtgestaltung. Belz 1995.

Schuster, T.: Die Grundzüge soziokultureller Stadtteilarbeit – anhand ausgewählter Projektbeispiele. In: Sozialpädagogik und Jugendarbeit im Wandel. Auf dem Weg zu einer lebensweltorientierten Jugendförderung. Wissenschaftliche Reihe VJZ, Bd.1. Wien 1999.

Spierts, M.: Balancieren und Stimulieren: methodisches Handeln in der soziokulturellen Arbeit. Luzern 1998.

Sturzenhecker, B.: Prävention ist keine Jugendarbeit. Thesen zu Risiken und Nebenwirkungen der Präventionsorientierung. In: Sozialmagazin, Heft 1/2000.

von Spiegel, H.: Offene Arbeit mit Kindern – (k)ein Kinderspiel. Münster 1997.

Wilhelmstätter, K.: Verein "Spektrum" Freizeit – Kultur - Soziales - eine freizeitpädagogische Modelleinrichtung in Salzburg. In: Popp, R. / Zellmann, P. (Hg): Jahrbuch der Freizeitwissenschaft 1998. Baltmannsweiler 1998.

Zacharias, W.: Kulturpädagogik. Kulturelle Jugendbildung. Eine Einführung. Opladen 2001.

9. Fotos

Fotoarchiv Verein Spektrum

10. Daten zu den AutorInnen

DSA Mag. Thomas Schuster ist Geschäftsführer des social-profit-Betriebs Spektrum in Salzburg und wissenschaftlicher Mitarbeiter des FH-Studiengangs „Soziale Arbeit“.

DSA Mag^a Petra Burgstaller ist Leiterin des Projektbüros für soziokulturelle Animation des Verein Spektrum und der Kinderstadt „Mini-Salzburg“.

Kontakt:

Verein Spektrum

Schumacherstraße 20

5020 Salzburg
page: www.spektrum.at
mail: info@spektrum.at