

Das verändert alles, auch den Sportunterricht - Aufwachsen in einer digitalen Kultur

Manuskript / Prof. Dr. Tim Bindel

Vortrag am 19.2.2024 / Sportpädagogisches Café / Zentralstelle für Gesundheit und Bewegungsförderung

Literaturliste auf Anfrage / tbindel@uni-mainz.de

Einleitung

Der Begriff Kultur-Wandel spielt zurzeit im Bildungsdirskurs eine große Rolle. Die Bundesregierung definiert ihn so:

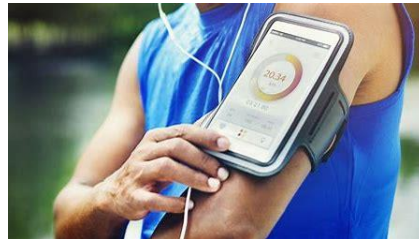
„Der Kultur-Wandel ist eine komplexe, dynamische und un abgeschlossene Entwicklung, die viel Bewährtes in Frage stellt.“

Wir stellen uns die Fragen:

Was wandelt sich im Sport?

Was ist das Bewährte, das hier in Frage gestellt wird?

Was hat Sportunterricht damit zu tun?



Technischer Fortschritt ist die Ursache für Kulturveränderung

Kapitel 1 – Aufwachsen in digitalen Kulturen

Jugendliche in Deutschland verbringen nach neuen Untersuchungen durchschnittlich 63 Stunden in der Woche online. Das bedeutet: 9 Stunden am Tag und meint quasi die komplette Freizeit. Wir müssen realisieren, dass es sich um etwas anderes als eine wählbare Freizeitbeschäftigung handelt. Es ist ein eigener neuer Lebensraum entstanden, der das Aufwachsen wie kein anderer technischer Einschnitt bisher prägt.

- a) Um welche technische Errungenschaft geht es?

Die Neuerung lässt sich auf das SMARTPHONE reduzieren, das den Zugang zum Internet in dreifacher Weise revolutioniert: mobile Nutzung, permanente Zugänglichkeit, multifunktionale Möglichkeiten

- b) Welche Lebensbereiche haben sich dadurch verändert?

Unterhaltung und Spielen

Erleben und Erlebtes teilen

Wissen und Vermittlung

Konsum und Besitz

Kommunikation und Sozialleben

c) Welche Kultur entsteht daraus und was ist für diese charakterisierend?

Man kann die Generation der Kinder und Jugendlichen am besten verstehen, wenn man die Kultur in der sie leben als On-demand-Kultur bezeichnet. Das bedeutet, dass die Befriedigung der Bedürfnisse auf Abruf geschehen kann. Anders als in den Generationen zuvor, ist das Warten und Vorbereiten auf etwas ein fremdes Verhalten geworden. Die On-demand-Kultur lässt sich charakterisieren durch:

- *den Wunsch nach schneller Bedürfnisbefriedigung*
- *die Notwendigkeit auf zahlreiche vorweggenommene Deutungen zu reagieren*
- *die Entbindung vom Fixierten*
- *das bildliche Teilen von Erleben*
- *die Zuwendung zu globalen Erscheinungen*
- *die Sichtbarkeit von kulturellen Sonderwegen*
- *die Bezugnahme zu einer kreativen Elite (Opinion-Leader)*



Das Smartphone als Instrument der raschen Bedürfnisbefriedigung

Kapitel 2 – Zwischen Wandel und Verlässlichkeit

Kultureller Wandel wirkt sich auf vormals gesicherte Kulturwerkzeuge aus durch rasche **Verdrängung**, **Veränderung** oder **Ergänzung** (Meyer-Drawe). Es geraten aus kulturtheoretischer Sicht zwei Größen in Bewegung.



Verlässlichkeiten sind die in Gemeinschaften (traditionell) abgesicherten Sinnebenen, Interessen- und Handlungsbereiche, die als Orientierung für individuelle Lebensführung dienen. Verlässlichkeiten werden systemisch etabliert oder gefördert und formen gemeinschaftliche Identität (familiär, regional, national...). (WIR-Dimension)

Bedürfnisse sind individuelle Verlangen nach einer bestimmten Sache, Handlungsweise oder Lebensführung. (ICH-Dimension)

Man kann von kollektiven Bedürfnissen sprechen und es entsteht die Frage, ob es auch im Sport so etwas wie jugendliche Bedürfnisse gibt, die mit Verlässlichkeiten des Jugendsports in Beziehung zu setzen sind.

Verlässlichkeiten werden assoziiert mit Tradition, fixierter und affirmativer Kultur und mit lokaler Inszenierung.

Wandel zeigt sich in Verbindung mit Diversität, Flexibilität, liberaler und wandelnder Einstellungen und Translokalität.

Mitunter stehen gemeinsame Verlässlichkeit und individuelle Bedürfnisse im Konflikt. Beispiele sind:

- das *Lesen von Büchern* versus das *Konsumieren von Kurzvideos*
- das *Wandern im Familienurlaub* versus die *Fokussierung auf das Internet im Ferienhaus*
- *traditionelle Wettkampfkulturen* versus *individuelle Wellbeing- und Leistungskulturen*

Kapitel 3 – Retro- und Neosport

Mit dem Siegeszug des Smartphones und der damit entstandenen On-demand-Kultur entwickelt und etabliert sich in den 2010er-Jahren eine Sportkultur, die den Bedürfnissen der neuen Kultur entspricht. Es sind weitestgehend kommerzielle Anbieter, die für junge Erwachsene und die „neue Jugend“ ein Sportangebot gestalten, das translokalen Trends gehorcht, flexibel wählbar ist, wenig Vorbereitung bedarf und individuell zu realisieren ist. Zu diesen neuen Angeboten gehören:

Soccerhallen, Boulderhallen, Fitness- und Wellbeing-Angebote; Skateparks und -hallen, Trampolinhallen, Freizeitsport-Apps, Obstacle-Runs und durch die Spielhersteller auch e-Sport-Möglichkeiten.

a) Neo-Jugendsport

Man kann diese ausgewählten Angebote als **Neo-Jugendsport** bezeichnen, der auf den individuellen Bedürfnissen der Nutzer*innen ansetzt. Das sind auch Ästhetisierung der Sporträume, Eventisierung, Fokus auf Körperlichkeit, Erlebnisse und dessen Dokumentationen und vor allem Flexibilität, Ad-hoc-Wählbarkeit und auch Ausstieg on-demand. Zusammenfassen kann man die Angebote unter den Schlagworten *Jugend-Spielplätze, Fitness- und Wellbeing und informeller Sport on-demand*.

b) Retro-Jugendsport

Dadurch werden v. a. im späten Jugendalter und im jungen Erwachsenenalter der **Retro-Jugendsport** ergänzt. Retro-Jugendsport setzt auf gemeinschaftliche Tradition und Verlässlichkeit, auf Fixation, dauerhaftes Engagement und Kontextualisierung in einer klassischen Sportgesellschaft. Beispiele hierfür sind der Leichtathletikverein, der Turnverein, der Schwimmverein etc.



Ninja-Warrior-Angebote sind Beispiel für Neo-Jugendsport

c) Wie kann man auf Neo-Jugendsport vorbereiten?

Neue Kulturen sind nicht gleich gesetzte Bestandteile im Sportunterricht. Zunächst gilt es, die damit in Zusammenhang stehenden Problematiken zu sondieren. Erstens: Viele der neuen Tätigkeiten sind recht voraussetzungsreich und die Bedürfnisse nach Erleben können erst befriedigt werden, wenn bestimmte Fertigkeiten und Fähigkeiten vorhanden sind. Etwas macht die Trampolinhalle nur Sinn, wenn man auch auf einem Trampolin sicher springen kann. Zweitens: Mitunter handelt es sich um kostenintensive Tätigkeiten. Während die Mitgliedschaft im Sportverein in vielen Bereichen erschwinglich ist, kostet die Teilnahme an einem Obstacle Run bereits eine beträchtliche Summe. Drittens: Manche der neuen Praktiken haben eine recht hohe Fluktuation und können bereits bald schon wieder irrelevant sein. Die Lösung kann dreistufig gestaltet sein.

Klasse 1 bis 6: Unnormierte Physical Literacy: Kinder auf variables Sporttreiben vorbereiten bei großer Betonung der Selbstbewegung.

Klasse 7 bis 10: Kompetenzen der Selbstgestaltung schulen

Klasse 1 bis 13: Urteilsfähigkeit schulen

d) Wie geht man mit Retrosport um?

Auch hier sind die Probleme zu fokussieren. Erstens: Retrosport muss für neue Kulturen Platz machen. Zweitens: Einige Inhalte scheinen mit Blick auf die Freizeiten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen tatsächlich irrelevant. Drittens: Die Ausbildung von Lehrkräften geschieht zu einem großen Teil aus traditionellen Sportkulturen heraus.

Die Lösung muss zum Teil aus der Lehrpraxis rausgenommen werden, denn es sind die organisierenden Ministerien, die die Curricula machen. Retrosport kann als Unterstützung traditioneller Sportkultur in der Schulkultur eine Rolle spielen. Weniger Ballsport und mehr Selbstbewegung wäre ein guter Kompromiss für eine Verhandlung zwischen Retro- und Neosport.



Retrosport in der Schule? Als Sicherung von Sporttraditionen in der Schulkultur

Kapitel 5 – Konkrete Fragen und Themen für den Sportunterricht

Es sind bereits einige der Neosport-Kulturen thematisch näher an den sportunterrichtlichen Diskurs gerückt, sodass eine konkrete Auseinandersetzung sinnvoll erscheint. Hier ausgewählt sind drei Themen.

a) **Ja... Mehr e-Sport! Oder?**

Die Diskussion um den e-Sport polarisiert. Bevor man sich auf die gängigen Argumente dafür oder dagegen einlässt, soll an dieser Stelle ein ganz eigenes Gegenargument angebracht werden, das dazu führen soll, den Neo-Sport vor seinem Einsatz zu prüfen.

Neue Kulturen – alte Ungerechtigkeiten!

e-Sport ist zu über 90 % männlich besetzt. Sollte ein neues Thema nicht mal mit den alten Ungerechtigkeiten aufräumen? Dasselbe mit Calisthenics oder Beach-Soccer... Vorsicht: Einige Neo-Sportkulturen sind geschlechtshomogen. Viele Fitness- und Wellbeing-Kulturen sind das nicht.

b) **Schönheit als Pädagogische Perspektive?**

Fitnesskulturen sind zu einem großen Teil an Körperlichkeiten und Normvorstellungen gekoppelt. Das sind jugendliche Problemwelten, die natürlich eine große pädagogische Rolle spielen. Allerdings kann man sie nicht affirmativ unterstützen; diskursiv über Schönheit sprechen – auch schwierig. Am besten man fokussiert die Perspektive Gesundheit oder Leistung. Mit einer Lehrerin oder einem Lehrer über Schönheit sprechen – keine gute Idee!

Neue Kulturen – ungeeignete Themen!

Auch Wagnis- und Risikokulturen sind mitunter problematisch in der Thematisierung. Hier ist viel Fingerspitzengefühl notwendig.

c) **Fast alle wollen rollen!**

In der Tat – in Studien zum Kinder- und Jugendinteresse rangiert das Skateboardfahren, oder Inlinern weit oben. Es wäre wirklich tolle, wenn Schulen hier einen Schwerpunkt setzen könnten. Aber es kommen sehr schnell bedenken (Kosten, Sicherheit). Wie räumt man sie aus? Nur als gemeinsame Anstrengung ist die Betonung und materielle Bereitstellung möglich. Also: Es muss eine Schulkultur her!

Neue Kulturen – gemeinsame Anstrengungen!