

Benjamin Bühne

Aktive Freizeitgestaltung und Persönlichkeitsentwicklung

**Eine psycho-soziale Analyse am Beispiel
von „Geocaching“ mit Jugendlichen**

Benjamin Bühne

Aktive Freizeitgestaltung und Persönlichkeitsentwicklung: Eine psycho-soziale Analyse am Beispiel von „Geocaching“ mit Jugendlichen

ISBN: 978-3-8428-3216-9

Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2012

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und der Verlag, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

© Diplomica Verlag GmbH

<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2012

Gliederung

1	Einleitung	9
2	Literatur- und Forschungsstand	11
3	Geocaching	13
3.1	Die Anfänge des Spiels	14
3.2	Die technischen Voraussetzungen	16
3.3	Die verschiedenen Arten und Spielweisen	19
3.4	Das Verstecken	24
3.5	Das Finden	25
3.6	Der typische Spieler.....	27
4	Geocaching mit Jugendlichen	31
5	Geocaching – Dimensionen der Persönlichkeitsentwicklung	35
5.1	Persönlichkeitsentwicklung durch Geocaching als Spiel	35
5.2	Persönlichkeitsentwicklung durch Geocaching als Mediennutzung.....	39
5.3	Persönlichkeitsentwicklung durch Geocaching als Freizeitaktivität	41
5.4	Persönlichkeitsentwicklung durch Geocaching als erlebnisorientierte Outdoor-Aktivität	48
5.4.1	Erleben und Lernen	49
5.4.2	Untersuchte Auswirkungen	51
6	Geocaching – Dimensionen der Entwicklungsunterstützung bei Jugendlichen	55
6.1	Entwicklungsunterstützung bei der Lösung von jugendlichen Entwicklungsaufgaben.....	56
6.1.1	Das Denkmodell der Entwicklungsaufgaben.....	56
6.1.2	Die Entwicklungsaufgabe: Umbau der sozialen Beziehungen	58
6.1.3	Die Entwicklungsaufgabe: Identitätsarbeit leisten	59

6.1.4	Die Entwicklungsaufgabe: Entwicklung einer eigenen Weltanschauung	60
6.2	Entwicklungsunterstützung durch die Befriedigung von für Jugendliche typischen Entfaltungsbedürfnissen	62
6.3	Entwicklungsunterstützung durch die Möglichkeit der Aneignung sozialer Räume.....	66
6.4	Entwicklungsunterstützung durch die Passung zu Themen und Lebenseinstellungen heutiger Jugendlicher.....	69
6.4.1	Das Jugendlichen wichtige Thema ‚Globalisierung‘	69
6.4.2	Das Jugendlichen wichtige Thema ‚Klimawandel‘.....	71
6.4.3	Einige Jugendlichen wichtige Lebenseinstellungen	72
6.5	Entwicklungsunterstützung durch kompetente Entwicklungsbegleitung	75
7	Resümee und Schussfolgerungen.....	79
8	Literaturverzeichnis, Internetquellen, Abbildungsverzeichnis.....	81

Geocaching Glossar

Häufig vorkommender Begriffe

Cache	Behälter, meist in Form einer Dose
Cacher	Kurzform für: Geocacher
Difficult (1-5)	Schwierigkeitsgrad des Geocaches
Final	Ziel bei einem Geocache mit mehreren Stationen oder Rätseln
Geocache	Versteck mit meist einer Dose
Geocacher	Person die geocaching betreibt
Geocoin	Münze mit einer auf www.geocaching.com registrierten Nummer
GPS	Global Position System
GPS-Gerät	Zeigt den aktuellen Standpunkt an sowie das angegebene Ziel (in Koordinaten)
Listing	Die Internetseite des einzelnen Geocaches
Logbuch	Ein dem Geocache beigefügtes kleines Heft oder ein Zettel, auf dem der Finder sich einträgt
Muggel	Person, die kein Geocaching betreibt (und von dem Spiel nichts weiß)
Owner	Besitzer eines Caches oder eines Travelbugs bzw. Geocoins
Reviewer	Freiwillige Prüfer eines Geocaches, bevor er veröffentlicht wird
Tauschgegenstand	Kleine Gegenstände, die zum Tauschen im Cache liegen oder für diesen Grund mitgeführt werden
Trackables	Über www.geocaching.com verfolgbare Seriennummer, die auf Gegenstände wie Travelbugs und Geocoins geprägt ist
Terrain (1-5)	Bodenbewertung des Geocaches
Travelbug	Plakette mit einer auf www.geocaching.com registrierten Nummer
www.geocaching.com	Amerikanische Geocaching Seite (auch in anderen Sprachen verfügbar)

1 Einleitung

Ein Spiel hat in den letzten Jahren enorm viele begeisterte Anhänger¹ gewinnen können, national, international und in der Jugendarbeit: Geocaching – eine Art ‚Schnitzeljagd mit technischer Unterstützung‘, die im nächsten Kapitel ausführlich beschrieben wird. Es macht enorm Spaß und „macht was mit uns“ – so formulieren es Mitspieler immer wieder.

Das ist die eigene Erfahrung des Autors dieser Studie. Insbesondere bestätigten dies auch die Jugendlichen, mit denen er im Rahmen der Evangelischen Jugendarbeit Geocaching als Freizeitgestaltung anbot und durchführte.

Ist Geocaching ein **sinnvolles** Angebot in der Jugendarbeit?

Erfüllt es die Voraussetzungen für staatliche Förderung, nämlich: „Jungen Menschen sind die zur Förderung ihrer Entwicklung erforderlichen Angebote der Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen“ (Sozialgesetzbuch VIII, Kinder- und Jugendhilfe, § 11(1), zitiert nach NomosGesetze 2011, S. 1774)? Wenn Geocaching die Persönlichkeits**entwicklung** Jugendlicher fördert, würde es damit sowohl sinnvoll sein, als auch diese Voraussetzungen erfüllen.

Aus diesen Überlegungen und den praktischen Erfahrungen des Autors ergibt sich die Leitfrage dieser Studie: **Inwiefern kann Geocaching die Persönlichkeitsentwicklung Jugendlicher fördern?**

Folgende Hypothesen sollen dabei überprüft werden:

1. Geocaching ist **allgemein** persönlichkeitsfördernd, weil es in bestimmten Bereichen wissenschaftlich formulierte und belegte Bedingungen erfüllt. (Dem wird im Kapitel 5 nachgegangen.)
2. Geocaching ist insbesondere **für Jugendliche** persönlichkeitsentwicklungsfördernd, weil es wissenschaftlich belegten Erkenntnissen über die Besonderheit dieser Altersstufe gerecht wird. (Das ist Thema in Kapitel 6.)

In der Arbeit wird versucht, diese Hypothesen literaturanalytisch zu belegen. Die Vorgehensweise dabei ist, dass die Freizeitaktivität Geocaching jeweils in

¹ Aus Gründen der Lesbarkeit wird in dieser Studie für sämtliche geschlechtsspezifischen Ausdrücke grundsätzlich die männliche Form gewählt, sie ist jedoch geschlechtsneutral zu verstehen, sofern es nicht ausdrücklich anders vermerkt ist.

theoretische bzw. wissenschaftlich bearbeitete Zusammenhänge (Spiel, Mediennutzung, Freizeitgestaltung, Erlebnispädagogik) gestellt wird, um aus der dazu vorliegenden Literatur abzuleiten, welche Merkmale/ Voraussetzungen/ Kriterien Geocaching erfüllen müsste, um persönlichkeitsfördernd wirken zu können.

In Kapitel 6 wird ein Perspektivwechsel vorgenommen, indem die Jugendlichen selbst fokussiert werden. Die Eingrenzung des Themas auf diese Gruppe macht eine intensivere Beleuchtung dieser Altersstufe und ihrer Besonderheiten erforderlich. Es wird ermittelt, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse es zurzeit über ‚Jugendliche‘ heute (2011), ihre Persönlichkeitsentwicklung, ihre Bedürfnisse, ihre Probleme, Themen und Lebenseinstellungen gibt, aus denen abgeleitet werden kann, *wie* Geocaching ihre Persönlichkeitsentwicklung unterstützen kann.

Um der Leitfrage nachzugehen muss zunächst das Spiel Geocaching genau erklärt werden (Kapitel 3) und es muss definiert werden, um welche Spieler es hier geht, nämlich um Jugendliche (Kapitel 4). Dann wird Geocaching allgemein in die theoretischen Zusammenhänge von Spiel (Teil 5.1), Medienpädagogik (Teil 5.2), Freizeitpädagogik (Teil 5.3) und Erlebnispädagogik (Teil 5.4) gestellt, um herauszufinden, welche der dort formulierten Kriterien es in welcher Weise erfüllt. Anschließend wird die Leitfrage auf Jugendliche in ihrer spezifischen Persönlichkeitsentwicklungsphase eingegrenzt (Kapitel 6). Kann Geocaching bei der Lösung *jugendlicher* Entwicklungsaufgaben helfen (Teil 6.1)? Welchen *jugendlichen* Entfaltungsbedürfnissen wird es gerecht (Teil 6.2)? Was ermöglicht es gerade Menschen **ihres** Alters (Teil 6.3)? Welche **ihrer** Themen und Lebenseinstellungen berührt es (Teil 6.4)?

Weil Geocaching in der Jugendarbeit von Mitarbeitern begleitet wird, die die Entwicklung von Jugendlichen fördern wollen und sollen, wird anschließend der Frage nachgegangen, ob es Kriterien für diese Begleitung gibt, die die selbsttätige Entwicklung Jugendlicher unterstützen (Teil 6.5).

Zum Schluss wird in einem Resümee (Kapitel 7) eine zusammenfassende Antwort auf die Leitfrage dieser Studie formuliert.

2 Literatur- und Forschungsstand

Zum Thema Jugend waren sehr aktuelle Informationen zu finden, insbesondere was das Freizeitverhalten und die Lebenssituation betrifft. Auch für den Medienbereich, der sich ständig verändert, gibt es sehr aktuelles Material, insbesondere im Internet.

Empirische Forschungen über Jugendliche bedienen sich häufig Fragebögen (Shell, JIM-Studie, Fengler 2007). Dieses Instrument ermöglicht zwar klare statistische und tendenzielle Erkenntnisse, allerdings kann es Unterschiede geben zwischen dem, was Jugendliche auf Fragen antworten, und dem, was wirklich ist. Ein Fragebogen kann außerdem nur ermitteln, was er erfragt, nichts darüber hinaus.

Die hier noch zur Darstellung kommenden empirischen Forschungen zur Erlebnispädagogik entsprechen nicht den Standards empirischer Sozialforschung: Sie untersuchten teilweise nur kleine Gruppen, haben Teilnehmer nie nach Zufallsprinzipien ausgewählt und sie haben nie Kontrollgruppen zum Vergleich gebildet. Das schränkt ihre Aussagekraft ein.

Auffällig erschien, dass sich der Konstruktivismus in seiner Sichtweise auf Kinder, wie sie sich spätestens mit der Einführung der Bildungspläne für die Kindertagesstätten 2005/2006 pädagogisch durchgesetzt hat, bisher kaum auf die Sichtweise auf Jugendlichen übertragen wurde. Vorschulkindern wird zugetraut, ihre Entwicklung selbst zu steuern, selbst zu lernen, ihre eigene Welt selbst zu konstruieren, dem Begleiter kommt dabei lediglich eine ‚kokonstruktive‘ Rolle zu (vgl. Gisbert 2004, S. 75). Jugendliche dagegen werden eher unter dem Aspekt der Pädagogisierung gesehen. Das gilt für die Erlebnispädagogik, wo es schwierig war, Material über ‚Erleben‘ zu finden, aber eine Fülle über *Erlebnispädagogik* vorlag. Das gilt ebenfalls für den Medienbereich. Hier vertreten lediglich zwei Autoren (Hurrelmann, Kübler) die Sicht des sich selbst sozialisierenden Jugendlichen, viele andere wollen Jugendliche hauptsächlich vor den Gefahren des Internets schützen.

Auch Literatur zum Thema ‚Jugend als Transition‘ war kaum zu finden. Hier drängt sich ebenfalls der Vergleich zu Vorschulkindern auf, wo allein über die Transition vom Kindergarten zur Grundschule eine Fülle von Material vorgelegt

wurde (vgl. Griebel/ Niesel 2004). Einzelheiten, die in der Transition vom Kind zum Erwachsenen eine Rolle spielen oder zu ihrem Gelingen beitragen, sind offenbar bisher kaum erforscht. Das überrascht insofern besonders, als aus der Pharmakologie bekannt ist, dass zum Beispiel bestimmte Medikamente bei Erwachsenen im Vergleich zu Kindern gegenteilig wirken. Ab wann und warum bewirkt derselbe Stoff plötzlich im Körper sogar genau das Gegenteil? Ähnliches könnte für psychische Bereiche gelten. Auch die Hirnforschung und Neurobiologie hat sich viel mit der frühen Kindheit beschäftigt, mit Jugendlichen dagegen anscheinend so gut wie gar nicht.

Diese Arbeit bezieht Literatur ein, die bis Dezember 2011 erschienen ist. Angesichts der rasanten Wissensvermehrung im Themenbereich ‚Jugend‘ und ‚Medien‘ unterliegen die dargestellten Inhalte möglicherweise zum Teil schnellen Veränderungen.