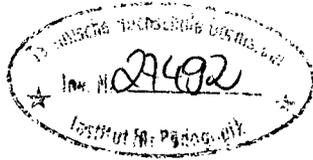


# Lernort Erlebniswelt

Neue Formen informeller Bildung in der  
Wissensgesellschaft

Wolfgang Nahrstedt, Dieter Brinkmann  
Heike Theile, Guido Röcken



Endbericht des Forschungsprojektes:  
Erlebnisorientierte Lernorte der Wissensgesellschaft  
Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung  
(bmb+f)

<b>Inhaltsübersicht</b>	<b>Seite</b>	
0	Kurz - Zusammenfassung der Ergebnisse	1
1	Zielsetzung, Gegenstand und Fragestellungen des Projektes	12
2	Forschungsstrategie und Methoden	21
3	Gesellschaftliche Bedeutung und wirtschaftliche Dynamik von Erlebniswelten	38
4	Erlebnisorientierte Lernorte der Wissensgesellschaft: Grundlagen für eine Theorie der Erwachsenen- und Weiterbildung „außerhalb genuiner Bildungseinrichtungen“	60
6	Strukturanalyse des Angebots	245
7	Fazit: Zusammenfassung der Ergebnisse	356
8	Ausblick und Perspektiven für Bildungspolitik und Bildungsforschung	379
	Anhang	387
	Literatur	413
	Autoren	433

<b>Inhalt</b>	<b>Seite</b>	
<b>0</b>	<b>Kurz-Zusammenfassung der Ergebnisse</b>	<b>1</b>
<b>0.1</b>	<b>Gegenstand und Zielsetzung des Forschungsprojektes</b>	<b>1</b>
<b>0.2</b>	<b>Forschungsmethoden:</b>	
	<b>Perspektiven der Anbieter und Nutzer</b>	<b>2</b>
<b>0.3</b>	<b>Ergebnisse des Projektes</b>	<b>3</b>
<b>0.4</b>	<b>Grundtypen erlebnisorientierter Lernorte</b>	<b>4</b>
0.4.1	Unterhaltungs-, wissens- und marketingorientierte Lern-Erlebniswelten	4
0.4.2	Erlebnis-Orientierung - Ausgangsbasis: Emotionales Lernen	4
0.4.3	Freizeit in der Wissensgesellschaft	5
0.4.4	Brücke zur Pädagogik: Erinnerbare Gefühlszustände	5
0.4.5	Mehrdimensionaler Erlebnisraum	5
<b>0.5</b>	<b>Neue Formen der Lernförderung</b>	<b>6</b>
0.5.1	Dreistufige erlebnisorientierte Pädagogik	6
0.5.2	Ebenen erlebnisorientierten Lernens	6
0.5.3	Theoretische Ankerpunkte für eine Pädagogik erlebnisorientierter Lernorte	7
0.5.4	Entwicklung einer Experience Economy	7
0.5.5	Selbstgesteuertes Lernen und neue Zielgruppen	8
<b>0.6</b>	<b>Lernende in Erlebniswelten</b>	<b>9</b>
<b>0.7</b>	<b>Fazit</b>	<b>9</b>
<b>1</b>	<b>Zielsetzung, Gegenstand und Fragestellungen des Projektes</b>	<b>12</b>
<b>1.1</b>	<b>Ziel und Gegenstand der Studie</b>	<b>12</b>
<b>1.2</b>	<b>Hintergrund</b>	<b>14</b>
<b>1.3</b>	<b>Teilziele des Forschungsprojektes</b>	<b>15</b>

1.4	<b>Fragestellungen der Studie</b>	16
1.5	<b>Ausgangs-Hypothesen</b>	17
1.5.1	Hypothesen zu Teilaspekten	18
<b>2</b>	<b>Forschungsstrategie und Methoden</b>	<b>21</b>
2.1	<b>Untersuchungsdesign</b>	21
2.2	<b>Untersuchte Einrichtungen im Rahmen des ersten Projektjahres</b>	22
2.3	<b>Teilnehmende Beobachtung</b>	26
2.4	<b>Expertenbefragung</b>	27
2.5	<b>Auswertung von Materialien und Internetpräsentationen</b>	27
2.6	<b>Besucherbefragung im Rahmen des zweiten Projektjahres</b>	28
2.7	<b>Fachbeirat</b>	32
2.8	<b>Fachtagung „Lernen in Erlebniswelten“ in Hannover</b>	34
2.9	<b>Weitere Aktivitäten im Rahmen des Projektes</b>	36
<b>3</b>	<b>Gesellschaftliche Bedeutung und wirtschaftliche Dynamik von Erlebniswelten</b>	<b>38</b>
3.1	<b>Freizeit- und Erlebnisparks in Deutschland</b>	38
3.1.1	Angebotsvielfalt und Marktsättigung	38
3.1.2	Entstehung und Größenordnung der Freizeit- und Erlebnisparks	39
3.1.3	Freizeitparks und Themenparks: Bezeichnungen	40
3.1.4	Bedeutung für das Forschungsvorhaben	42
3.1.5 <sup>a</sup>	Betriebsformen	43
3.2	<b>Einnahmen und Finanzierung</b>	45
3.3	<b>Einzugsbereich</b>	47
3.4	<b>Auswirkungen auf die Region</b>	48
3.5	<b>Neuentwicklungen und –investitionen</b>	49

<b>3.6</b>	<b>Bildung als Marketinginstrument</b>	<b>51</b>
<b>3.7</b>	<b>Besucher von Erlebnis- und Freizeitparks</b>	<b>53</b>
3.7.1	Besucher (-zahlen)	54
3.7.2	Die Erlebniswelten mit den höchsten Besucherzahlen	56
3.7.3	Altersstruktur	57
<b>4</b>	<b>Erlebnisorientierte Lernorte der Wissensgesellschaft: Grundlagen für eine Theorie der Erwachsenen- und Weiterbildung "außerhalb genuiner Bildungseinrichtungen"</b>	<b>60</b>
<b>4.1</b>	<b>Ausdifferenzierung von Lernorten</b>	<b>60</b>
4.1.1	Historische Entwicklung	60
4.1.2	Grundlegende Lebens- und Lernbedürfnisse	61
4.1.3	Freizeit als Lernzeit	62
4.1.4	Intensivierung der Ausdifferenzierung seit der Industrialisierung	64
4.1.4.1	Neue Kunstwelten für die Freizeit	64
4.1.4.2	Entwicklung der Angebots- und Zeit-Dimensionen	66
4.1.5	Freizeit und Tourismus: Lernorte der Globalisierung und Glokalisierung	66
4.1.5.1	Wiedervereinigung	66
4.1.5.2	Tourismus: Verkürzung	67
4.1.5.3	Freizeitpark und Kurzurlaub: Zeitliche Verlängerung und Intensivierung	70
4.1.5.4	Kunstwelten statt Entfernung: Entfernungen werden unbedeutender	72
<b>4.2</b>	<b>Ausdifferenzierung der nachindustriellen Gesellschaft</b>	<b>72</b>
4.2.1	Schrittweiser Wandel	72
4.2.2	Informations- und Wissensgesellschaft	74
4.2.3	Konsum- und Dienstleistungsgesellschaft	74
4.2.4	Freizeit- und Erlebnisgesellschaft	75

<b>4.3</b>	<b>Verstärkte Differenzierung und erweiterte Integration in der Wissensgesellschaft</b>	<b>76</b>
4.3.1	Erweiterter Bildungsbegriff	76
4.3.2	Integration erlebnisorientierten Lernens	77
<b>4.4</b>	<b>Nachindustrielle Gesellschaft: Trennung von Beruf und Kultur</b>	<b>78</b>
4.4.1	Antinomie zwischen Rationalität und Hedonismus	78
4.4.2	Von der Freizeit- zur Erlebnisgesellschaft	79
<b>4.5</b>	<b>Lernorte</b>	<b>80</b>
4.5.1	Definition des Bildungsrates 1974	80
4.5.2	Pluralität der Lernorte	81
4.5.3	Lernort Studio	82
4.5.4	„Lernorte außerhalb genuiner Bildungseinrichtungen“ für Erwachsenen- und Weiterbildung	83
4.5.5	Erlebnisorientierte Lernorte	83
4.5.6	Lernbegriff der Lernorte	84
4.5.6.1	Erweiterung und Differenzierung	84
4.5.6.2	Lernbegriff des Lernorts Studio	87
<b>4.6</b>	<b>Entwicklung des Erlebnisbegriffs zu einer zentralen gesellschaftlichen Kategorie</b>	<b>88</b>
4.6.1	Erlebnis	88
4.6.2	Neue zentrale Kategorie	90
4.6.3	Relative Verselbständigung	90
4.6.4	Zeitliche Verlängerung	91
4.6.5	Erlebnisswelten	92
4.6.6	Emotionale Bildung	92
4.6.7	Orte emotionaler Bildung	93
4.6.8	Die Entwicklung erlebnisorientierter Lernorte	94
4.6.8.1	Rousseau als Ausgangspunkt (18. Jahrhundert)	94
4.6.8.2	Begründung der Geistes- und Geschichtswissenschaft (19. Jahrhundert)	95
4.6.8.3	"Pädagogik des Erlebens" (20. Jahrhundert)	96
4.6.8.4	Umbruch zur "Erlebnisgesellschaft" (1980er Jahre)	96
4.6.8.5	Erlebnisorientiertes Lernen	97

4.6.8.6	Dreigliedrige Lernstruktur	98
4.6.8.7	Erlebnisrationalität:	
	Rationalisierung erlebnisorientierten Lernens	99
4.6.9	Erlebnisorientierte Lernorte und Erlebnis-Ökonomie	100
4.6.9.1	Bildung und Ökonomie	100
4.6.9.2	Erlebnisorientierung als Suche nach Glück	102
4.6.9.3	Experience Economy: Vom Ausflug zum Kurzurlaub	102
4.6.9.4	Brücke zur Pädagogik: Erinnerungsbare Gefühlszustände	104
4.6.9.5	Vielfältiger Erlebnisraum	107
4.6.9.6	Legitimation erlebnisorientierter Lernorte	108
4.6.10	Struktur erlebnisorientierter Lernorte	110
4.6.10.1	Lernen zwischen Erlebnis und Konsum	110
4.6.10.2	Neue Formen selbstgesteuerten Lernens	111
4.6.10.3	"Explizite" und "implizite" Lernorte	111
4.6.10.4	Neue Erlebnisdidaktik	112
4.6.10.5	Stadtmarketing als Beispiel	114
<b>4.7</b>	<b>Lernförderung: Die neue Rolle der Pädagogik</b>	<b>115</b>
4.7.1	Pädagogik erlebnisorientierter Lernorte	115
4.7.2	Ansätze erlebnisorientierter Pädagogiken	118
<b>4.8</b>	<b>Lebenspädagogik: Erlebnis und Bildung bei Wilhelm Dilthey</b>	<b>121</b>
4.8.1	Erlebnis, Ausdruck und Verstehen	121
4.8.2	"Das Erlebnis und die Dichtung" (1905)	122
4.8.3	Wandel der „Gegenstände (...) und Gattungen“ mit den „universalen Stimmungen“	124
4.8.4	Erlebnisorientierte Lernorte: neue „universale Stimmungen“?	125
4.8.5	Erlebnis und Dichtung bei Goethe	126
4.8.6	Erlebnis und Bildung	127
4.8.7	"Das Erlebnis in der Pädagogik"	128
4.8.8	"Das Erlebnis und seine geschichtlichen Vorstufen"	129
4.8.9	Das Erlebnis als Bildungsmittel neben Erkenntnis und Arbeit	130
4.8.10	Freizeit-Erlebniswelten: Lernorte der Globalisierung?	131
4.8.11	„Das Prinzip der ‘nebenbei lernenden` Unterhaltung“	132

4.8.12	Konsequenzen für „Erlebnisorientierte Lernorte in der Wissensgesellschaft“	133
4.8.13	Bildung durch Interpretation: Didaktik erlebnisorientierter Lernorte (Fazit I)	134
<b>4.9</b>	<b>Handlungsorientierte Erlebnispädagogik</b>	<b>136</b>
4.9.1	Pädagogik der Erlebnisgesellschaft	136
4.9.2	Lernen durch Erleben, Erleben durch Handeln: Erlebnispädagogischer Dreischritt	137
4.9.3	Ganzheitlichkeit	138
4.9.4	Erlebnispädagogische Didaktik: "Anschluss" als Problem	139
4.9.5	Experimental Education	141
4.9.6	Experimental Education and Experience Economy	142
4.9.7	Zurück zum Denken: Kritik der Kritik	145
4.9.8	Kurzzeitpädagogische Alternative	146
4.9.9	Erweiterung des Theorierahmens	146
4.9.10	Erlebnispädagogik und Lebenspädagogik (Fazit II)	148
<b>4.10</b>	<b>Edutainment</b>	<b>152</b>
4.10.1	Edutainment und Erlebnis	152
4.10.2	Unterhaltung und Bildung	153
4.10.3	Steigendes Bedürfnis nach bildungsorientiertem Erlebnis	154
4.10.4	Fließender Übergang zwischen Unterhaltung und Bildung	157
4.10.5	Bildung als neuer Qualitätsfaktor	158
4.10.6	Verschmelzung: Pädagogik der Tainments	159
4.10.7	Thematisierung	159
4.10.8	„Erinnerbare (...) Gefühlszustände“ als Lernziel	160
4.10.9	Erlebnis - Shopping - Bildung: Dreistufige Pädagogik der Tainments (neue Erlebnispädagogik?)	160
4.10.10	Ansätze erlebnisorientierter Pädagogiken (Fazit III)	161
<b>4.11</b>	<b>Einrichtungsspezifische Ansätze erlebnisorientierter Pädagogik</b>	<b>163</b>
4.11.1	Museumspädagogik	163
4.11.1.1	Bedeutung für das Forschungsvorhaben	163

4.11.1.2	Erlebnisorientierte Ansätze der Museumspädagogik	164
4.11.1.3	Museale Elemente in Erlebniswelten	166
4.11.1.4	Das pädagogische Handeln im Museum als Modell	167
4.11.1.5	Das Museum auf dem Wege zu einem erlebnisorientierten Lernort	169
<b>4.12</b>	<b>Zoo Hannover: Vom „pädagogisch-didaktischen Zeigefinger“ zum „unterhaltsamen Infotainment“</b>	<b>172</b>
4.12.1	Neuanfang	172
4.12.2	Prinzip Thematisierung: Gefühlpädagogik	172
4.12.3	Prinzip Verschmelzung: Handlungspädagogik	173
4.12.4	Prinzip Arrangement: Animation zu selbstgesteuertem Lernen	173
4.12.5	Prinzip Segmentierung: Differenzierung der Themen	173
4.12.6	Methodisch-didaktische Angebote	174
4.12.7	Neue Erlebnispädagogik?	175
<b>4.13</b>	<b>Pädagogik der Science Centers</b>	<b>176</b>
4.13.1	Science Centers	176
4.13.2	Entstehung und Entwicklung	176
4.13.3	Theoretische Grundlagen	177
4.13.4	Lernen durch erlebnisorientiertes Handeln	179
4.13.5	Science Center und Experience Economy	180
4.13.6	Weiterbildung auch für Schüler und Lehrer	181
4.13.7	„Ganzheitlicher“ Ansatz zwischen Museum und Erlebnispark?	182
<b>4.14</b>	<b>Mobilität lernen durch Inszenierung: Pädagogik der Autostadt</b>	<b>183</b>
4.14.1	Lernen: Neuartiges Instrument der Kundenbindung	183
4.14.2	Kritische Auseinandersetzung mit Mobilität als Perspektive	183
4.14.3	„Lernintensiver Vermittlungsansatz“	184
4.14.4	Zielgruppe	184
4.14.5	Modell für erlebnisorientierte Thematisierung von Zukunftsfragen	185
<b>4.15</b>	<b>Fragen auf dem Weg zu einer erlebnisorientierten Pädagogik</b>	<b>186</b>

4.15.1	Lernanregungen durch unbeantwortete Fragen?	186
4.15.2	Zu enger kognitiver Lernbegriff?	186
4.15.3	Erlebnisorientierte Lernsysteme?	187
4.15.4	Edutainment: Einstieg in eine Pädagogik erlebnisorientierter Lernorte?	188
4.15.5	Mobilität und Globalisierung: Themen einer Pädagogik erlebnisorientierter Lernorte?	188
4.15.6	Pädagogik des Übergangs zur Wissensgesellschaft?	190
4.15.7	Neue Weiterbildung für neue Zielgruppen?	190
4.15.8	Erlebnisorientierte Didaktik	192
<b>4.16</b>	<b>„Ganzheitliches“ Konzept für eine erlebnis- orientierte Pädagogik“? (Fazit IV)</b>	<b>192</b>
4.16.1	Verbindung von emotionalem mit aktionalem und kognitivem Lernen	192
4.16.2	Lebens- und Erlebnispädagogik als grundlegende Ausgangspunkte	194
4.16.3	Ebenen erlebnisorientierten Lernens und Lehrens	194
4.16.4	Dreistufiges Modell einer erlebnisorientierten Pädagogik	198
<b>5</b>	<b>Strukturanalyse des Angebots</b>	<b>200</b>
<b>5.1</b>	<b>Angebots-Dimensionen im Überblick</b>	<b>200</b>
<b>5.2</b>	<b>Selbstverständnis der Anbieter und Einrichtungstypen</b>	<b>201</b>
5.2.1	Wissensorientierte Lern-Erlebniswelt	202
5.2.2	Unterhaltungsorientierte Lern-Erlebniswelt	203
5.2.3	Marketingorientierte Lern-Erlebniswelt	205
<b>5.3</b>	<b>Thematisierung als verbindendes Band</b>	<b>206</b>
<b>5.4</b>	<b>Analyse einzelner Angebots-Elemente</b>	<b>207</b>
5.4.1	Fahrgeschäfte	207
5.4.2	Gestaltete Landschaft und Tierpräsentationen	212
5.4.3	Märchen-, Comic- und Phantasiewelten	213
5.4.4	Shows	214
5.4.5	Events	215

5.4.6	Familienorientierung und spezielle Kinderspielbereiche	215
5.4.7	Erlebniskonsum: Gastronomie und Shop	217
5.4.8	Kurzurlaub im Erlebnispark (Beherbergung)	218
<b>5.5</b>	<b>Spezielle Lernelemente</b>	<b>219</b>
5.5.1	Museale Elemente	220
5.5.2	Experimentelle Arrangements	221
5.5.3	Sinnes-Erfahrungsfeld	221
5.5.4	Erlebnispark-Schule	222
5.5.5	Museumspädagogischer Dienst	225
5.5.6	Besonderer Lernservice	227
<b>5.6</b>	<b>Vorherrschender Lernmodus</b>	<b>228</b>
<b>5.7</b>	<b>Lernformen</b>	<b>229</b>
5.7.1	Unmittelbares Erleben	230
5.7.2	Informelle Beratung und Animation	233
5.7.3	Organisierte Führung	233
5.7.4	Texttafeln	234
5.7.5	Schülerbogen	234
5.7.6	Schüler-Rallye-Bogen	237
5.7.7	Orientierungsplan und Broschüren	239
5.7.8	Interaktives Experimentieren und Erkunden	239
5.7.9	Multimediale Informationssysteme	241
<b>5.8</b>	<b>Erlebnisorientierte Didaktik:</b>	
	<b>Vorläufiges Fazit der Angebotsanalyse</b>	<b>242</b>
<b>6</b>	<b>Lernende in Erlebniswelten</b>	<b>245</b>
<b>6.1</b>	<b>Ansatz der Analyse</b>	<b>245</b>
<b>Teil I: Stellenwert von Lernaspekten in Erlebniswelten</b>		
<b>6.2</b>	<b>Erlebnis- und Lernwelten</b>	<b>246</b>
6.2.1	Erstbesucher und Wiederholungsbesucher	250
6.2.2	Lern- Unterhaltungs- und Konsumorte für alle Altersgruppen?	250

6.2.3	Formaler Bildungsabschluss und "neue Eindrücke"	254
6.2.4	Lernort für Familien, Freunde, Schüler	254
6.2.5	Zwischenfazit	257

## **Teil II: Lernebenen in Erlebniswelten**

<b>6.3</b>	<b>Lernen erlebnisfördernder Disziplin (Lernebene 1)</b>	<b>258</b>
<b>6.4</b>	<b>Lernen erlebnisorientierter Selbstorganisation (Lernebene 2)</b>	<b>260</b>
<b>6.5</b>	<b>Emotionales Lernen in Erlebniswelten (Lernebene 3)</b>	<b>267</b>
6.5.1	Zentrale Kategorie	267
6.5.2	Die Bedeutung der "Spannung" für das Gesamterlebnis	272
6.5.3	Zwischenfazit	275
<b>6.6</b>	<b>Kommunikatives Lernen in Erlebniswelten (Lernebene 4)</b>	<b>277</b>
6.6.1	Enge Verbindung mit emotionalem Lernen	277
6.6.2	Unterschiede zwischen den Besuchergruppen	278
6.6.3	Fotografieren als Ausdruck des Gemeinschaftserlebens	283
<b>6.7</b>	<b>Thematisches Lernen in Erlebniswelten (Lernebene 5)</b>	<b>284</b>
6.7.1	Unterschiedlicher Stellenwert	284
6.7.2	Wissenserweiterung durch das Erlebnis-Arrangement	285
6.7.3	Verknüpfung mit früheren Erfahrungen	290
6.7.4	Interesse an einer Vertiefung des Themas	292
6.7.5	Bewertung der Lernmöglichkeiten aus Besuchersicht	296
6.7.6	Nutzung von Informations-Medien	299
6.7.7	Weitere gewünschte Informationen und Medien	300
<b>6.8</b>	<b>Vorläufiges Fazit</b>	<b>303</b>

## **Teil III: Strukturdaten zur Besucherschaft in Erlebniswelten**

<b>6.9</b>	<b>Alter, Geschlecht, Bildung, Beruf und familiäre Situation</b>	<b>304</b>
6.9.1	Altersgruppen	304
6.9.2	Geschlecht	305
6.9.3	Bildungsabschluss	305

6.9.4	Berufliche Stellung	307
6.9.5	Familiäre Situation	308
6.9.6	Motive für den Besuch der Erlebniseinrichtung	309
6.9.7	Erlebnisbild vom Besuch	311

#### **Teil IV: Touristische Dimension**

<b>6.10</b>	<b>Aufenthaltsdauer, Einzugsgebiet, Infrastruktur und Service</b>	<b>315</b>
6.10.1	Besuchsgründe für Erlebniswelten	315
6.10.2	Die Dauer der Aufenthalte	317
6.10.3	Das Einzugsgebiet der untersuchten Erlebniswelten	320
6.10.4	Von der Planung bis zur Anreise	321
6.10.5	Gesamtbewertung von Erlebniswelten und Service-Qualität	325
6.10.6	Die Touristische Dimension der untersuchten Erlebniswelten	326

#### **Teil V: Ergebnisse und Konsequenzen: Zusammenfassung der Auswertung**

6.11.1	Bedeutung und Struktur des Lernens (Teil I)	330
6.11.1.1	Freizeiterlebniswelten als Lernwelten	330
6.11.1.2	Erlebnis-, Lern und Konsumwelten	330
6.11.1.3	Unterschiedliche Lernprofile	331
6.11.1.4	Unterschiedliche Typen von Freizeiterlebniswelten	331
6.11.1.5	Lernen und Besuchergruppen	331
6.11.2	Lernebenen (Teil II)	332
6.11.2.1	Lernen erlebnisfördernder Disziplin (Lernebene 1)	332
6.11.2.2	Lernen erlebnisorientierter Selbstorganisation * (Lernebene 2)	333
6.11.2.3	Emotionales Lernen in Freizeiterlebniswelten (Lernebene 3)	335
6.11.2.4	Kommunikatives Lernen in Freizeiterlebniswelten (Lernebene 4)	337

6.11.2.5	Thematisches Lernen in Freizeiterlebniswelten (Lernebene 5)	339
6.11.3	Lernende in Freizeiterlebniswelten (Teil III)	343
6.11.3.1	Strukturdaten	343
6.11.3.2	Besuchermotivation	344
6.11.3.3	Erlebnisbild der Besucher „Alternative zum Alltag“	345
6.11.4	Touristische Dimension (Teil IV)	347
6.11.4.1	Verlängerung, Intensivierung und Hybridisierung der Lernzeit	347
6.11.4.2	Besuchsgründe	347
6.11.4.3	Aufenthaltsdauer	348
6.11.4.4	Einzugsgebiet	349
6.11.4.5	Fazit	350
6.11.5	Begriff und Struktur des Lernens in Freizeiterlebniswelten (Gesamt-Fazit)	350
6.11.5.1	Lernbegriff	350
6.11.5.2	Lernende in Freizeiterlebniswelten	353
6.11.5.3	Freizeiterlebniswelten als Orte informeller Bildung der Wissensgesellschaft	354
6.11.5.4	Abschließende Forderung: Integration in das Netz anerkannter Lernorte	355
<b>7</b>	<b>Fazit: Zusammenfassung der Ergebnisse</b>	<b>356</b>
<b>7.1</b>	<b>Das Projekt: Gegenstand, Zielsetzung, Vorgehen und Ergebnisse</b>	<b>356</b>
7.1.1	Neue Lernorte in der Wissensgesellschaft	356
7.1.2	Vorgehen im ersten Projektjahr: Perspektiven der Anbieter	358
7.1.3	Vorgehen im zweiten Projektjahr: Perspektive der Nutzer	359
7.1.4	Ergebnisse des Projektes	361

<b>7.2</b>	<b>Erlebnisorientierte Lernorte:</b>	
	Präzisierung der Lernstruktur	361
7.2.1	Lernen als Ausgangspunkt	361
7.2.2	Neue Lernorte erfordern eine neue Form der Lernförderung (neue Pädagogik)	364
7.2.3	Ebenen erlebnisorientierten Lernens	365
<b>7.3</b>	<b>Grundtypen: Unterhaltungs-, wissens- und marketingorientierte Erlebniswelten</b>	<b>367</b>
7.3.1	Ausgangsbasis: Emotionales Lernen	368
7.3.2	Erlebnis-Orientierung	369
7.3.3	Freizeit in der Wissensgesellschaft	369
7.3.4	Brücke zur Pädagogik: Erinnerungsfähige Gefühlszustände	370
7.3.5	Mehrdimensionaler Erlebnisraum	371
<b>7.4</b>	<b>Theoretische Ankerpunkte für eine Pädagogik erlebnisorientierter Lernorte</b>	<b>371</b>
7.4.1	Erlebnisorientiertes Lernen als nacherlebendes Verstehen "universaler Stimmungen"	372
7.4.2	Vom organisierten "exemplarischen Lernen" zum exemplarischen Erleben	373
7.4.3	Entwicklung einer Experience Economy	375
7.4.4	Selbstgesteuertes Lernen und neue Zielgruppen	375
<b>7.5</b>	<b>Lernende in Erlebniswelten</b>	<b>376</b>
<b>7.6</b>	<b>Fazit</b>	<b>377</b>
<b>8</b>	<b>Ausblick und Perspektiven für Bildungspolitik und Bildungsforschung</b>	<b>379</b>
<b>8.1</b>	<b>Konsequenzen für die Bildungspolitik: Grenzen des Lernens verschieben</b>	<b>379</b>
8.1.1	Lernen als Qualitätsfaktor von Erlebniswelten anerkennen	379
8.1.2	Qualität der Lernförderung steigern	379
8.1.3	Lernmotivation schaffen und Lernerfolge bestätigen	380
8.1.4	Vom Lern-Impuls zu Vertiefung und Reflexion	381

8.1.5	Verantwortung für informelle Bildung übernehmen	382
<b>8.2</b>	<b>Konsequenzen für die Bildungsforschung: Lernförderung präzisieren</b>	<b>383</b>
8.2.1	Umfassende Analyse der Lernstruktur von Freizeit-Erlebniswelten	383
8.2.2	Analyse gesellschaftlich wichtiger Lernbereiche der Wissensgesellschaft	384
8.2.3	Analyse der Lernstruktur von Besuchergruppen	385
8.2.4	Analyse von Qualifizierungsmöglichkeiten der Lernförderung	386
8.2.5	Ausblick und Perspektiven	386
	<b>Anhang</b>	<b>387</b>
	Fachbeirat	387
	Fragebogen der Besucherbefragung	388
	Lernhilfen in Erlebniswelten	410
	<b>Literatur</b>	<b>413</b>
	Verzeichnis der Abbildungen und Tabellen	427
	<b>Autoren</b>	<b>433</b>