VI. Nic Nilsson, Stockholm/Wolfgang Nahrstedt, Bielefeld

Animation und Partizipation in Europa

Dieses Thema wurde auf dem 5. Kongreß der Europäischen Gesellschaft für Freizeit (elra) in Växjö (Schweden) am 17.5.1983 in einer Arbeitsgruppe mit 29 Teilnehmern diskutiert. Das waren rd. ein Viertel der Kongreßteilnehmern. Dies mag einen Hinweis auf die gegenwärtige Aktualität des Themas in Europa bedeuten. Die Teilnehmer der Arbeitsgruppe kamen aus 11 Ländern: Belgien, Bundesrepublik Deutschland, Dänemark, Frankfreich, Irland, Niederlange, Österreich, Polen, Schottland, Schweden. Der ursprünglich aus Frankreich stammende Begriff "Animation" war nun auch für die nördlicheren Länder Europas interessant geworden. Allerdings waren unter den Teilnehmern in der Arbeitsgruppe nur 7 Frauen. Eine demokratische Partizipation an der Animation ist für Europa offensichtlich noch nicht erreicht.

Die Diskussion konzentrierte sich mehr auf die Ziele und Probleme von Animation als auf Inhalte und Methoden: die aus dem Süden importierte Animations-Idee scheint z.Zt. in Nordeuropa mehr Hoffnungen hervorzurufen als bereits praktizierte Realität. Die Ergebnisse der Diskussion können in folgenden 10 Punkten zusammengefaßt werden:

1. Definition
Animation kann definiert werden als ein Ansatz, Menschen auf eine demokratische Weise zu aktivieren, ihre eigenen Interessen zu verwirklichen. Animation kann dabei gesehen werden als ein "Glied" zwischen Bevölkerung und Kultur in einer Gesellschaft großer Komplexität.

2. Ziele
Ziel von Animation ist "kulturelle Demokratie" und "Demokratisierung von Kultur". Die Bedeutung von "Kultur" schließt das Ziel "Überleben" mit ein. Der Vorgang der Animation vollzieht sich daher als ein "dialektischer" Prozeß. Animation kämpft an der "Front" des Überlebens und der Weiterentwicklung von Menschheit und Welt-Gesellschaft. Animation bemüht sich dabei, benachteiligte Gruppen in diesen Prozeß einzubeziehen.

3. Identität
Die "Krise" der Welt-Gesellschaft beinhaltet einen Wandel von Werten und Zielen. Ein neuer Bezugsrahmen für "Identität" ist zu entwickeln. Die kapitalistische Leistungs-

gesellschaft war gekennzeichnet durch eine einseitig strenge puritanische "Arbeitsethik". Gegenwärtig öffnet sich ein weites Spektrum zwischen Arbeitsethik und Freizeitethik als Grundlage für Identitätsentwicklung. Gesellschaftliche Minderheiten demonstrieren bereits eine neuartige Struktur von Identität und Lebensstil (z.B. junge Leute). Arbeitslosigkeit muß in diesem Rahmen auch als eine Chance in Richtung hin auf eine neue Gesellschaft gesehen werden. Das Beispiel des "Job-Sharings" kennzeichnet die Barrieren in diesem Prozeß des Wandels. In einigen Ländern Europas beginnen nun sogar Gewerkschafter und Sozialdemokraten "Job-Sharing" zu akzeptieren als eine positive Möglichkeit zur Reduzierung von Arbeitslosigkeit und Lebensqualität. Gewerkschafter und Sozialdemokraten müssen stärker als bisher Freizeit als ein wichtiges Medium der individuellen und gesellschaftlichen Entwicklung einschätzen lernen.

4. Animationsverfahren

Zumindest zwei Verfahren für den Beginn eines Animationsprozesses scheinen bisher entwickelt:

- Unterstützung der "ersten Stimme" in einem bestimmten Gebiet ("totes Gebiet"/"blindes Areal"). Animation durch Unterstützung/aktives Hinhören/Vermittlung von Informationen/Beratung.

- Stimulation von Aktivitäten aus einem gesellschaftspolitischen Konzept heraus durch zielgerichtete Gruppen, z.B. durch Künstler, die den "ersten Schritt" bewirken.

Faktisch kann Animation alle pädagogischen Verfahren bzw. Methoden einbeziehen wie "erziehen", "unterrichten", "beraten", "helfen zu entdecken" usw., die in der jeweiligen Situation und im Hinblick auf angestrebte Ziele Menschen helfen können, Möglichkeiten zur Verbesserung ihrer Situation zu erkennen.

5. Inhalte

Inhalte von Animation können sein:
- Musik und Bildende Kunst
- Entwicklung von Programmen für Freizeitzentren
- Unterstützung selbstorganisierter Jugendhäuser
- Verkehrsprobleme
- Formelle wie materielle Demokratisierung.

Eine systematische Übersicht über die Inhaltsgebiete der Animation erfordert eine Theorie der Freizeitgebiete und Freizeitverhaltensweisen, die zu verändern sind (Entfremdung der Freizeit, Familienkommunikation, Kooperation im Wohnumfeld, d.h. Nachbarschaft, Sicherheit des Freizeitverhaltens usw.).

6. Animationsbereiche

Animation kann erfolgen:

- im Interaktionsprozeß zwischen zwei oder mehr Personen (Animation als Bildungsprozeß)
- durch das Angebot von Freizeiteinrichtungen (z.B. Jugendzentren, Bürgerhäuser), Parks, Sportanlagen, Spielplätzen (Animation als Planung)
- durch Programme von Massenmedien (Massenkommunikation)
- durch Aktionen von Organisationen (Initiativgruppen, Bürgerinitiativen, Gewerkschaften, Parteien, Kirchen, usw.).

7. Tourismus

Der Tourismus gehört zu einem der neuen Freizeitbereiche. Eine zunehmende Zahl von "Animateuren" wird in diesem Bereich beschäftigt. Animation im Tourismus wird zu einer Aufgabe für Aus- und Weiterbildung. Ausbildung für den Bereich Tourismus erfordert die Auseinandersetzung mit kommerziell ausgerichteten Arbeits- und Anstellungsbedingungen. Dies ist für soziale und pädagogische Berufe neu. Freizeitforschung muß in Theorie und Praxis die Möglichkeiten und Barrieren für eine Humanisierung sozialer Dienste klären. Auch "kommerzielle" Animation muß zu einem "Agent sozialer Veränderung" werden.

8. Soziale Entwicklung

Animation erfolgt im Rahmen einer bestehenden Macht- und Konfliktstruktur der Gesellschaft. Animation erfolgt in der Dialektik zwischen sozialer Entwicklung und sozialer Kontrolle. Soziale Kontrolle erscheint gegenwärtig vor allem als eine "ideologische Kontrolle". Soziale Entwicklung erstrebt alle Gruppen der Gesellschaft zu befähigen, am kulturellen Prozeß teilzuhaben (kulturelle Demokratie). Sziale Kontrolle bedeutet, daß das Handeln der Menschen durch herrschende Machtgruppen manipuliert wird. Zwischen sozialer Kontrolle und sozialer Entwicklung kann Animation auf drei Ebenen angesiedelt werden:

- Animation als eine unbewußte "süße" (angenehme) ideologische Kontrolle: Animateure regen etwa Feste an, ohne zugleich zu reflektieren, daß sie dadurch manifeste Probleme verscheliern bzw. die "Freizeitausbeutung" der Bevölkerung im Interesse bestimmter Kaufleutegruppen fördern;
- Animation als Erweiterung des Feldes demokratischer Interaktionsstrukturen (z.B. selbstorganisierte Jugendzentren, Bürgerhäuser, Festgestaltung) innerhalb einer bestehenden Struktur sozialer Kontrolle;
- Animation als Kampf gegen den Kern (die Basis) sozialer Kontrolle.

9. Animateur, Sozialarbeiter, Lehrer

Der Animateur oder Freizeitpädagoge (leisure leader, recreation leader, leisure expert, fritidspedagog, fritidsledare) stellt einen neuen (pädagogischen) Beruf dar. Seine Aufgabe besteht in der Entwicklung sozialer Kreativität und kultureller Fähigkeiten über den Freizeitbereich. Der Animateur ist ein Pionier in der Entwicklung neuer Einstellungen, neuer Werthaltungen, einer neuen Identität in einer sich verändernden Gesellschaft. Die Rolle des Animateurs ist deutlich zu unterscheiden von der des Sozialarbeiters (Resozialisation) und der des Lehrers (Qualifikation), auch wenn sich die Rollensets überschneiden. Für eine Entwicklung der Rolle des Animateurs müssen Elemente der Rolle des Sozialarbeiters wie der des Lehrers verändert und in die des Animateurs transformiert werden. Der Lehrer-Rolle ähnlich ist der Animateur auf die Vermittlung kultureller Fähigkeiten gerichtet: er ist für eine Sache begeistert, er möchte etwas vermitteln. Animateur und Lehrer arbeiten in vielen Ländern zusammen in und nach der Schule. In manchen Ländern werden sie in denselben Institutionen ausgebildet (in der Bundesrepublik und neuerdings auch in Schweden z.B. an Pädagogischen Hochschulen bzw. Universitäten). Animateure gehören in der Regel der neuen Mittelschicht an. Ausbildung und Anstellung bedeutet für die Betroffenen häufig einen Schritt des sozialen Aufstiegs fort von einer Unterschicht-Position. Sie glauben sich selbst gesicherter (Rentenanspruch) und möchten die Gesellschaft weiterentwickeln. Tatsächlich aber dienen sie einer naiven Ausbalancierung des Konflikts zwischen unterer und oberer Schicht, wenn sie über kein kritisches Bewußtsein von ihrer eigenen Rolle verfügen. Schematisch kann diese Rolle in folgendem Schema dargestellt werden:

Unterschicht Partizipation	→	Mittelschicht Konfliktbalancierung	←	Oberschicht Herrschaft
Soziale Entwicklung		Soziale Integration durch Animation		Soziale Kontrolle

10. Ausbildung

Animateure müssen eine Ausbildung erhalten, die die angesprochenen Bereiche von Animation beinhaltet. Sie müssen ein Bewußtsein erlangen über ihre eigene Situation zwischen sozialer Entwicklung und sozialer Kontrolle (Punkte 8 und 9). Aber sie müssen ihre Tätigkeit auch mit Sinn und Hoffnung verbinden können. So muß ihnen vermittelt werden, daß Animation als ein Beitrag zur Erweiterung des Feldes demokratischer Interaktionsstrukturen (Ebene 2 in Punkt 8) bereits gesellschaftlich nutzvoll ist. Animateure verfügen offensichtlich aufgrund der Struktur ihres Tätigkeitsfeldes (Freizeit) über eine größere Handlungsfreiheit als z.B. Lehrer. Animateure sollten diese Freiheit nutzen.