


Sport *on demand*


digitale und flexible Jugend



Prof. Dr. Tim Bindel

tbindel@uni-mainz.de

 *bindel_sportprof*

 *one and a half sportsmen*

13.11.2020

2. Fachgespräch des Forschungsverbundes
Kinder- und Jugendsport NRW

6 Punkte – 7 Folien – 23 Bilder

1. “Gib das doch ein...” – Generation Smartphone
2. Der digitale Leib
3. Neue Möglichkeiten im Jugendsport
4. Flexibel und digital – das Beispiel Fitnesskulturen
5. Jugendspielplatz – das Beispiel Trampolinhalle
6. Jenseits der Deskription – was nun?



1. "Gib das doch ein..." - Generation Smartphone

On-demand-Kultur:

Schnelle Bedürfnisbefriedigung
(Plug & Play/Know/Show)

Vorweggenommene Deutungen

Entbindung vom Fixierten

Teilbares Erleben/Bildlichkeit

Opinion-Leadership

2007



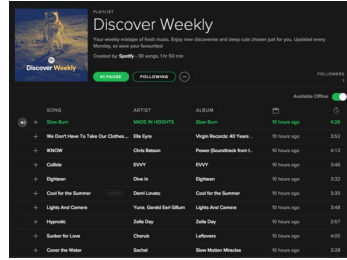
Unterhaltung und Spiele

Dokumentation und Erleben

Wissen und Vermittlung

Konsum und Besitz

Kommunikation und Sozialleben



mobil
permanent
multifunktional





Inszenierung und
Vergewisserung (Selbst-
/Fremd)

“Digitale
Hybridisierungsangebote”
(Jörissen, 2017)

Smartphonennutzung (JIM, 2015)

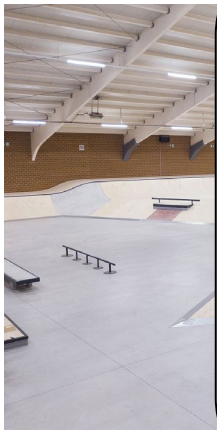
1. Kommunikation (What's App)
2. Musik (hören)
3. Internet (Infos)
4. Videos schauen und drehen
5. Fotos schauen und machen
6. Telefonieren
7. Wecker
8. Kalender

“Human Enhancement” Transhumanismus im Postdigitalen

- Nanotechnologie
- Gentechnik
- Digitaltechnik

**Zersplitterte
Smartphone-Displays
sind die
aufgeschürften Knie
der heutigen Jugend.**

3. Neue Möglichkeiten im Jugendsport

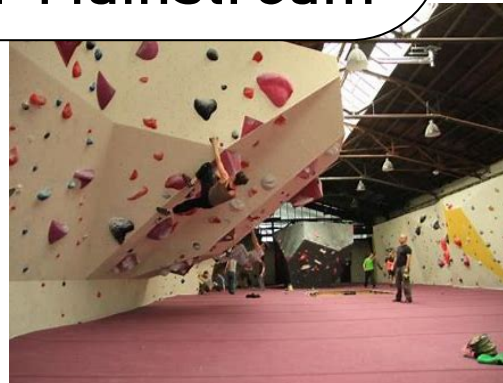


**Fitness, iPhone,
Instagram**

„105 Kilogramm
Definition ohne Cardio...“



Jugendlicher Mainstream



Vorsicht!

noch keine validen
Statistiken

Neo-Jugendsport:

Jugendspielplätze

Informeller Sport on demand

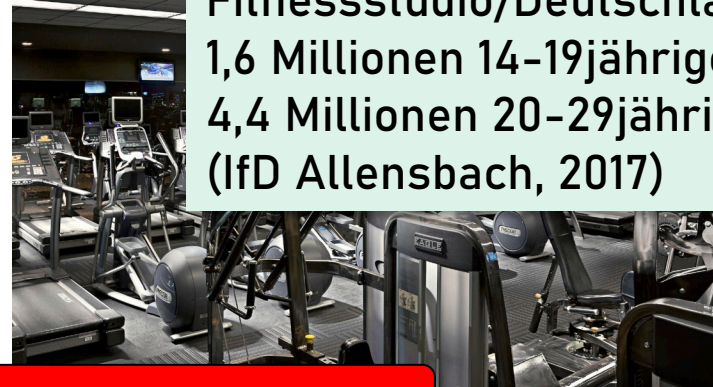
Fitness

2010-2020

Retro-Jugendsport:

Sportverein

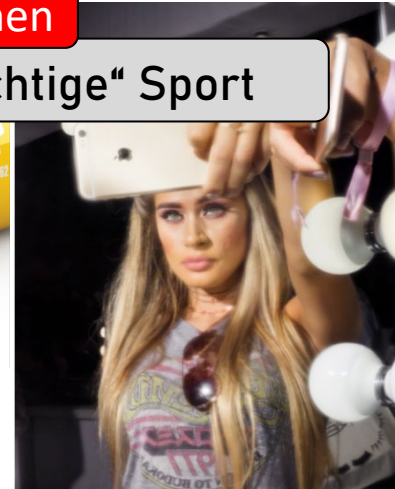
4. Flexibel und digital – das Beispiel Fitnesskulturen



Fitnessstudio/Deutschland
1,6 Millionen 14-19jährige (ca. 34 %)
4,4 Millionen 20-29jährige (ca. 45 %)
(IfD Allensbach, 2017)

etwas tun, um etwas zu erreichen

Der neue „richtige“ Sport



4. Flexibel und digital – das Beispiel Fitnesskulturen

Trendsport-
Diskurs: Konträre
Charakteristika

Normierte Logiken statt Deutungsoffenheit
Produktorientierung statt Prozessorientierung
→ Serious leisure (Sassatelli, 2010; Stebbins, 2009)

Ethnografisch hergeleitete Diskursfelder (Bindel):

- A) **Totales Engagement (Stern, 2010)**
- B) Wissenskultur
- C) Körperbildorientierung
- D) Restriktion
- E) Erlebte Potenziale

Fitness-Lifestyle
ethnografisch



Weitere Befunde:
(Clusteranalyse)

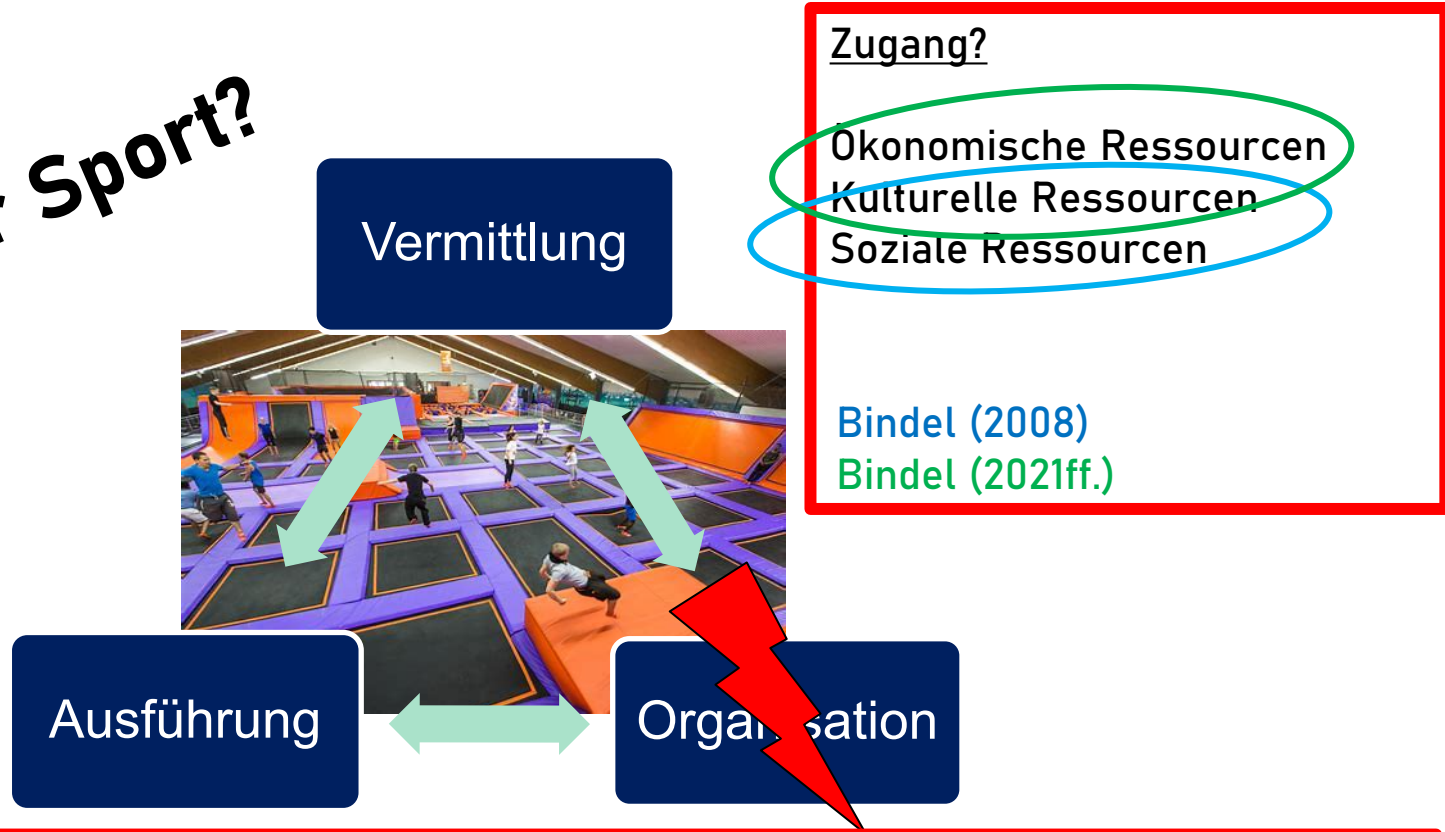
Ca. 26 % der 18-25jährigen Fitness-SportlerInnen passen ihr Alltagsleben dem Sport stark an (Ernährung, Schlaf, Urlaub, Freundschaft etc.)

- Persönlichkeitsentwicklung
- Identität
- Lebenswelt



5. Jugendspielplätze – das Beispiel „Trampolinhalle“

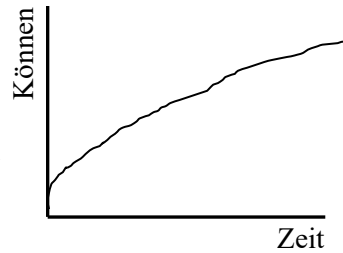
Informeller Sport?



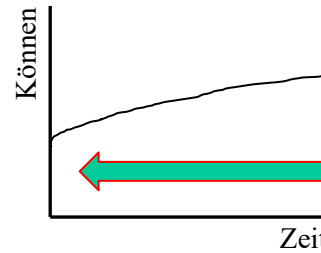
Kulturelle Ressourcen!

Vom Können zum Spielen

Voraussetzungsreiches Tun!



Sportverein



Spielplatz

**Kulturelle
Befähigung**



Bereitstellung



**Schulung der
Urteilsfähigkeit**




**Verständnisvolle
Zuwendung**




Eine Idee: „Just-Play“-Zweig im Vereinssport

Noch eine Idee: Kritische Auseinandersetzung
mit Fitness im Sportunterricht

tbindel@uni-mainz.de

 *bindel_sportprof*

 *one and a half sportsmen*



Danke!

