



HSB

Hochschule Bremen
City University of Applied Sciences
International Studies
of Leisure and Tourism

Master-Thesis

Zukunft durch Vergangenheit

Der Beitrag performativer Geschichtspraktiken zur nachhaltigen Entwicklung am Beispiel von Mittelalterfesten



Creating the Future by Recreating History
The contribution of performative historical practices to sustainable development using the Example of Medieval Festivals

Hochschule Bremen, Fakultät 3
I.S. Nachhaltige Freizeit- & Tourismusentwicklung M.A.
5. Fachsemester
Sommersemester 2022
Erstprüfer: Prof. Dr. Bernd Stecker
Zweitprüfer: Dr. Dieter Brinkmann

zum 04.07.2022
Jonas Jaromir Schmidt (5005444)
jaromiir@gmail.com



HSB

Hochschule Bremen
City University of Applied Sciences
**International Studies
of Leisure and Tourism**

Master-Thesis

Zukunft durch Vergangenheit

Der Beitrag performativer Geschichtspraktiken zur nachhaltigen Entwicklung am Beispiel von Mittelalterfesten

Creating the Future by Recreating History

The contribution of performative historical practices to sustainable development using the example of Medieval Festivals

04.07.2022

Eingereicht von: Jonas Jaromir Schmidt (5005444)
jaromiir@gmail.com

Erstprüfer: Prof. Dr. Bernd Stecker

Zweitprüfer: Dr. Dieter Brinkmann

Hochschule Bremen, Fakultät 3
I.S. Nachhaltige Freizeit- & Tourismusentwicklung M.A.
5. Fachsemester
Sommersemester 2022

Zusammenfassung

Gesetztes Ziel dieser Forschungsarbeit ist es, performative Geschichtsinterpretationen der Gegenwart im Kontext der Nachhaltigkeit einzuordnen und deren Beitrag zu einer nachhaltigen Entwicklung zu bewerten. Um diese Aufgabe zu bewältigen wurde mit einem Methodenmix aus quantitativer Forschung, qualitativer Befragung und teilnehmender Beobachtung das Fallbeispiel der populärkulturellen Mittelalterfeste als eine von vielen möglichen Arten performativer Geschichtspraktiken unserer Zeit herangezogen.

Im Verlauf der Thesis wurde Nachhaltigkeit als zukunftsweisendes Konzept der Vorsorge für zukünftiges Leben auf der Erde in ihren drei Dimensionen und den 17 Zielen nachhaltiger Entwicklung erschlossen. Nachhaltige Entwicklung kann unmöglich ohne eine tiefgreifende Bewusstseinsänderung der menschlichen Weltbevölkerung gelingen, sodass Bildung als fundamentaler Bestandteil einer lebenswerten Zukunft identifiziert wurde. Dauerhafte Lernerfolge hängen in der Erlebnisgesellschaft des 21. Jahrhunderts eng mit informellen und emotionalen Bildungsangeboten zusammen, welche besonders in Erlebniswelten vorzufinden sind. Thematisierte Events können als solche Erlebniswelten gelten, was das Potenzial von Mittelalterfesten tief verankerte Bildungseffekte zu erzielen nahelegt. Dieses Potenzial wurde anhand der Einschätzungen von Festteilnehmern und Experten aus Theorie und Praxis erstmalig erfasst, analysiert und ausgewertet. Die Erhebung von Informationen stellte die Existenz einer Mittelalterszene, sowie verschiedene Arten von Mittelalterfesten heraus, welche alsdann mit Nachhaltigkeit und Bildung für eine nachhaltige Entwicklung in Verbindung gebracht wurden. Dabei stellten sich erste deutliche Überschneidungspunkte heraus. Die anschließende Auswertung aller Informationen mit dem Ziel der Bewertung des Beitrages von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung ergab, dass Mittelalterfeste vor allem im Sinne ökonomischer und soziokultureller Nachhaltigkeit positiv wirken. Lediglich bezüglich der ökologischen Dimension der Nachhaltigkeit überwog die Anzahl negativer Auswirkungen leicht. Der größte positive Beitrag liegt der Beurteilung dieser Forschungsarbeit nach in der Soziokultur. Mittelalterfeste, die repräsentativ für performative Geschichtsinterpretationen stehen, tragen erheblich zum (vor allem immateriellen) Kulturerhalt bei. Die Inszenierung der Vergangenheit konfrontiert die Teilnehmer mit Alterität und Identität, die sich im Zusammenhang mit emotionalen optimalen Erlebnissen, welche auf Mittelalterfesten möglich scheinen, zum Aufgreifen zukunftsrelevanter Themen im Sinne eines langfristigen Lernens für die Zukunft am Beispiel der Vergangenheit nutzen lassen. Aufbauend auf diese Erkenntnisse schließt die Thesis mit drei Handlungsempfehlungen zum weiteren Umgang mit den Befunden und einem zusammenfassenden Fazit, in welchem die Hypothese, dass sich *Zukunft durch Vergangenheit* gestalten lässt, bestätigt wird.

Abstract

The set goal of this research is to assess performative historical interpretations of the present time in the context of sustainability and to evaluate their contribution to sustainable development. To accomplish this task a mix of methods including quantitative research, qualitative interviews and participating observation was used to explore the case study of popular cultural medieval festivals as one of many possible types of performative historical practices of our time.

In the course of the thesis, sustainability as an essential concept of preserving resources for future life on earth was opened up in its three dimensions and the according 17 goals of sustainable development. Sustainable development cannot possibly succeed without a profound change in the awareness of the human global society. Therefore the research area of education was identified as a fundamental component of a future worth living in. Long-lasting learning results in the experience society of the 21st century are closely connected to informal and emotional educational offers, which can especially be found in interactive experience worlds. Themed events can count as such worlds of experience, suggesting the potential of medieval festivals to achieve deeply rooted educational effects. This potential was recorded, analyzed and evaluated for the first time based on the assessments of festival participants and experts from theoretical and practical fields.

The collection of information highlighted the existence of a medieval scene, as well as different types of medieval festivals, which were then linked to sustainability and education for sustainable development resulting in a first significant overlap between the three.

The following evaluation of all information with regard to the assessment of the contribution of medieval festivals to sustainable development revealed a generally positive impact, mainly in terms of economic and socio-cultural sustainability. Only with regard to the ecological dimension of sustainability the number of negative effects slightly predominates. According to the assessment, the key positive contribution lies within the sociocultural dimension of sustainability. Medieval festivals, which stand representative for performative interpretations of history, contribute significantly, especially to immaterial cultural preservation. The staging of the past confronts the participants with alterity and identity. Those can be used in connection with emotional optimal experiences, which seem to be possible at medieval festivals, to take up on topics relevant for the future in a sense of learning for the future by the example of the past and achieve long-lasting memories connected to those. Building on these findings, the thesis concludes with three recommendations for further action on the findings and a summarizing conclusion which accepts the hypothesis as a possibility of creating the future by recreating history.

Inhalt

Abkürzungsverzeichnis	3
Abbildungsverzeichnis	3
Tabellenverzeichnis	3
1 Einleitung	4
1.1 Problemstellung und Thesen	5
1.2 Zielsetzung	6
1.3 Aufbau der Arbeit	8
2 Methoden.....	9
2.1 Erhebungs- und Auswertungsmethoden.....	9
2.1.1 Sekundärquellenanalyse.....	9
2.1.2 Online-Befragung	10
2.1.3 Expertenbefragung.....	10
2.1.4 Teilnehmende Beobachtung und dokumentarische Fotografie.....	11
2.1.5 Beurteilung des Beitrages zur nachhaltigen Entwicklung	12
2.2 Verlauf der Datenerhebung	13
3 Nachhaltigkeit und nachhaltige Entwicklung.....	14
3.1 Ursprünge und Entwicklung der Nachhaltigkeit	15
3.2 Dimensionen der Nachhaltigkeit und deren Zusammenspiel	18
3.2.1 Ökologische Dimension der Nachhaltigkeit	18
3.2.2 Ökonomische Dimension der Nachhaltigkeit	20
3.2.3 Soziokulturelle Dimension der Nachhaltigkeit.....	21
3.2.4 Wechselspiel der Dimensionen	22
3.3 Die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung - die 17 SDGs	23
4 Bildung für nachhaltige Entwicklung.....	29
4.1 Gestaltungskompetenz als Lernziel.....	31
4.1.1 Sach- und Methodenkompetenzen	32
4.1.2 Sozialkompetenzen	32
4.1.3 Selbstkompetenzen	33
4.2 Informelle Bildung in der Wissens- und Erlebnisgesellschaft.....	34
4.3 Erlebnisorientierte Lernorte und emotionales Lernen	35
4.4 Eventisierung - das Event als erlebnisorientierter Lernort.....	37
5 Zeitreise-Tourismus und Mittelalterszene	39
5.1 Ursprünge des Geschichtstourismus	41
5.2 Verständnis von Authentizität	43
5.3 Mediävalismus und Mittelalterszene.....	46
5.3.1 Mediävalismus	47
5.3.2 Mediävistik und Geschichtsdidaktik	48

Inhalt

5.3.3	Performative Geschichtsinterpretation - die mittelalterliche Populärkultur...	49
5.3.4	Living History	49
5.3.4.1	Reale Living History - Reenactment.....	50
5.3.4.2	Reale Living History - Demonstration.....	51
5.3.4.3	Reale Living History - Experimentelle Archäologie.....	51
5.3.4.4	Digitale Living History.....	52
5.3.5	Histotainment.....	52
5.3.5.1	Digitales Histotainment.....	53
5.3.5.2	Reales Histotainment - Themenparks.....	53
5.3.5.3	Reales Histotainment - LARP.....	53
5.3.5.4	Reales Histotainment - Mittelalterfeste.....	54
6	Performative Geschichtsinterpretation, Bildung und Nachhaltigkeit im Zusammenspiel	57
7	Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung.....	63
7.1	Auswertung der quantitativen Studie	63
7.2	Auswertung des Expertenfragebogens.....	73
7.3	Auswertung der Fotodokumentation	81
7.4	Der Beitrag performativer Geschichtspraktiken zur nachhaltigen Entwicklung	82
7.4.1	Beitrag zur ökologischen Nachhaltigkeit.....	83
7.4.2	Beitrag zur ökonomischen Nachhaltigkeit.....	86
7.4.3	Beitrag zur soziokulturellen Nachhaltigkeit	88
7.4.4	Ansätze und Chancen der Bildung für nachhaltige Entwicklung	91
7.5	Handlungsempfehlungen	94
7.5.1	Maximierung und aktive Ausarbeitung der Potenzialfelder	94
7.5.2	Minimierung und Vermeidung der Problemfelder	96
7.5.3	Systematische Kategorisierung der Mittelalterfeste	97
8	Restriktionen der Forschung.....	99
9	Zusammenfassung, Fazit und Ausblick.....	100
10	Literaturverzeichnis.....	103
a	Übersicht der Teilnehmerfragen	1
b	Übersicht der Expertenfragen.....	3
c	Digitaler Anhang – Übersicht	5
I	Teilnehmerbefragung.....	5
II	Expertenbefragung	5
III	Fotodokumentation	5
IV	Einordnung und Abgleich der SDGS.....	5
d	Eidesstattliche Erklärung	6

Verzeichnisse

Abkürzungsverzeichnis

Abb. = Abbildung

Abs. = Absatz

bspw. = beispielsweise

bzw. = beziehungsweise

ebd. = ebenda

LARP = Live Action Roleplay

o.J. = ohne Jahresangabe

vgl. = vergleiche

s. = siehe

SDG = Sustainable Development Goal

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Aufschlüsselung der Formen performativer Geschichtsinterpretation, eigene Darstellung.....	48
Abb. 2: Zusammenspiel von Nachhaltigkeit, Bildung und performativer Geschichtsinterpretation, eigene Darstellung.....	62

Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Beitrag zur ökologischen Nachhaltigkeit.....	82
Tab. 2: Beitrag zur ökonomischen Nachhaltigkeit.....	85
Tab. 3: Beitrag zur soziokulturellen Nachhaltigkeit.....	88
Tab. 4: Lernfelder der Gestaltungskompetenz.....	92

1 Einleitung

Seit jeher wird die Geschichte der Menschheit bewahrt. Ob in Form von Zeichnungen an Höhlenwänden, in Stein gemeißelten Runen, Schriftrollen, Büchern oder in jüngster Zeit auch digital in Bild und Film: was einst gewesen ist, scheint über Zeitalter hinweg von Bedeutung für Gesellschaften und findet Ausdruck in einer Vielzahl von Erinnerungskulturen. Die Erinnerung an vergangene Tage und Ereignisse scheint schon immer einen wichtigen Bestandteil der menschlichen Identität und des kollektiven Gedächtnisses sozialer Gruppen zu bilden (vgl. Assmann 2018).

Eine neuere Form der Geschichtsbewahrung gestaltet sich weniger durch das bloße Festhalten in Wort, Schrift und Bild, als vielmehr durch das aktive Nacherleben von Ereignissen und Zuständen durch die Erinnernden. Die Rede ist hier von den performativen Geschichtsaneignungen im Rahmen von Histotainment und Living History, die sich beispielsweise in experimenteller Archäologie, Reenactment und Rollenspiel wiederfinden lassen und sich epochal vorwiegend um die Wiederentdeckung des Mittelalters ranken. Besonders diese Epoche, die in den Kinderzimmern Europas schon früh erste Begeisterung weckt, wirkt für Menschen gerade im 21. Jahrhundert, einer Zeit stetig zunehmender Anonymität und Komplexität im persönlichen Alltag, angenehm einfach und einladend (vgl. Gless 2001, online). Die Menschen sehnen sich nach „Ursprünglichkeit und Authentizität“ (Drews 2018, online) und finden diese in der Kultur; in der eigenen Geschichte. Noch genauer: im Mittelalter.

Dieses starke Interesse an der Vergangenheit, das seit den 1980er Jahren unaufhörlich zunahm, wurde bereits als „Geschichtsboom“ beschrieben (vgl. Groebner 2008: 140; Buck 2011a: 47). Besonders beliebt scheint in diesem Zusammenhang das Histotainment, das als die Verbindung von History, also historischen Fakten, mit Entertainment, also bloßer Unterhaltung, die unterhaltsame Vermittlung von Wissen zum Ziel hat (vgl. Kolbe 2021: 40). Inzwischen gibt es zahlreiche Neuverfilmungen historischer Mythen und Sagen, kommerziell veranstaltete Großveranstaltungen mit Geschichtsfokus und Millionen von Fans großer Fantasy-Universen, die zu beträchtlichen Teilen auf mittelalterlichen Fundamenten fußen. Eine Entwicklung, deren Erforschung erst in den Anfängen steckt (vgl. Kolbe 2021: 13).

Nahezu zeitgleich gewinnt auch das Streben in Richtung nachhaltiger Lebensweisen global an Notwendigkeit und Bedeutung. Mit dem Begriff „Nachhaltigkeit“ wird dabei ein Konzept des Agierens auf eine Weise beschrieben, das derzeitige Lebensstandards sichert, ohne die Chancen anderer und zukünftig lebender Menschen zu beeinträchtigen (vgl. Brundtland 1987). Und das nicht nur auf ökologischer Ebene. Genauso sollen Wirtschaft und Soziokultur langfristig geschützt und bewahrt werden (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010:

244f). Besonders in der Soziokultur verbirgt sich der Umgang mit dem, das gewesen ist: Kultur und Geschichte. Somit liegen performative Geschichtsinterpretationen vielleicht selbst längst tief verwurzelt in einer der Säulen der Nachhaltigkeit. Aber liefert die Branche der Wiederbelebung von Geschichte auch einen Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung und kann Teilnehmer, ob Szenemitglieder oder Besucher, im Sinne ebendieser bilden?

Die Vereinten Nationen haben im Verlauf ihrer Generalversammlung im September 2015 mit der Agenda 2030 die nachhaltige Entwicklung zu einem der Leitmotive des 21. Jahrhunderts erhoben und 17 Ziele formuliert, die die „Transformation unserer Welt“ bestimmen sollen (vgl. Vereinte Nationen 2015, A/RES/70/1*). Optimal für eine rundum nachhaltige Entwicklung wäre es, wenn alle Menschen ihr Leben im Sinne der 17 Ziele gestalten und allen Säulen der Nachhaltigkeit Rechnung tragen würden. Wie es diesbezüglich in der Branche der lebendigen Geschichtsbewahrung und insbesondere historischer Großveranstaltungen wie Mittelalterfesten, die zuweilen zehntausende Besucher an wenigen Tagen anlocken, aussieht, wurde bisher nicht untersucht.

1.1 Problemstellung und Thesen

Bis zum Beginn der globalen Covid19-Pandemie im Frühjahr 2020 erlebte die lebendige Geschichte einen regelrechten Boom. Immer mehr Leute schien es in die Vergangenheit zu ziehen (vgl. Buck 2011a), mit beliebten Serien, beispielsweise auf Netflix, wuchs auch der Wunsch, die Geschichte in der Realität zu erleben (vgl. Groebner 2008), was den Anstieg der Anzahl von Veranstaltungen mit Geschichtsfokus erklären könnte. Im Jahr 2009 fand eine Zählung statt, der zufolge in der Bundesrepublik Deutschland über 900 sogenannte Mittelaltermärkte stattfanden (vgl. Kolbe 2021: 44). Die zahlreichen historischen Stadtfeste, häufig mit mittelalterlich thematisierten Anteilen und Umzügen oder Inszenierungen, die unter das Thema Histotainment fallen, wurden dabei nicht mitgezählt: Feste dieser Art gäbe es noch rund 12 000 weitere (vgl. ebd.: 39ff).

Im Zuge dieser Ausweitung wurde aus der einstigen Nische rund um ein „Neues Mittelalter“ (Bezeichnung nach Richter 2007), gemeint ist damit die Wiederbelebung des Mittelalters durch das Nacherleben der Zeitepoche, seit den 90er Jahren ein Mainstream. Dieser ließe zugleich eine Kommerzialisierung der Kernthemen vermuten. Wird hier überhaupt echte Geschichte vermittelt? Ist dies überhaupt das Ziel der Veranstaltungen - und falls nein, welche Zwecke verfolgen sie, außer jene zwischen Kommerz und Unterhaltung? Besonders auch: als wie nachhaltig können diese populären Veranstaltungen eingestuft werden, die überall im Land jährlich stattfanden und nun wiederkehren?

Ungeklärt ist die grundlegende Frage, welchen Beitrag mittelalterliche Feste und vergleichbare Formen performativer Geschichtsinterpretation zu den Zielen der nachhaltigen Entwicklung leisten (können). Tragen Veranstalter der Nachhaltigkeit in der Ausgestaltung von Events überhaupt Rechnung? Wenn ja, inwiefern? Und wenn nein, warum nicht? Wo gibt es Verbesserungsbedarfe und wie kann die verhältnismäßig kleine Branche eine nachhaltige Entwicklung aktiv unterstützen? Gibt es Möglichkeiten, die Geschichte als Plattform zu nutzen, um im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung zu bilden und Wissen zu vermitteln? Sind Bildungseffekte bei den Teilnehmenden festzustellen? Wenn ja, welche? Und welche bisher nicht näher beschriebenen Auswirkungen auf die nachhaltige Entwicklung hat die historische Festkultur Deutschlands?

Zu Beginn dieser Forschungsarbeit wird von der Hypothese ausgegangen, dass es um den Beitrag der Branche der lebendigen Geschichte zu den Nachhaltigkeitszielen der Vereinten Nationen nicht allzu schlecht steht, dass dies jedoch nur unbewusst der Fall ist. Die Ökonomie der Vergangenheit war mangels fossiler Brennstoffe oder chemischer Verbundstoffe von Grund auf ökologisch nachhaltiger als heutige Konsummuster es erforderlich machen. So wäre es nicht überraschend, wenn diese Eigenschaft auch performative Nachstellungen der Geschichte definiert. Hinzu kommt das Erinnern, das Gedenken, das Bewahren kultureller Güter an sich, welches im soziokulturellen Sinne als nachhaltig gilt (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 254). Folglich dürften das aktive Nacherleben der Geschichte, die Erinnerung und das Erhalten alter Traditionen (und Handwerke) einen grundlegend positiven Beitrag zu einer nachhaltigeren Gesellschaft leisten. Davon, dass die Akteure um ihre Möglichkeiten und ihre Rolle in diesem Kontext wissen, wird dagegen nicht ausgegangen.

1.2 Zielsetzung

Im Rahmen der Forschungsarbeit sollen die obig genannten Fragen beantwortet, die zentrale Hypothese überprüft und mögliche Beiträge von Mittelalterfesten zu den Zielen einer nachhaltigen Entwicklung im Sinne der UN erfasst und beschrieben werden. Dafür werden Angehörige verschiedener Anspruchsgruppen mittelalterlicher Feste befragt und deren Antworten mit den Dimensionen der Nachhaltigkeit, sowie den 17 Nachhaltigkeitszielen der Vereinten Nationen abgeglichen und bewertet. So soll eine Einordnung der Rolle der historischen Festkultur im Gesamtkonstrukt der nachhaltigen Entwicklung möglich werden.

Gesetztes Ziel ist es, die Mittelalterszene selbst weiter zu erforschen, Grundlagen der Nachhaltigkeit zu präsentieren, eine bisher ausgebliebene wissenschaftliche Verknüpfung dieser beider Forschungsfelder vorzunehmen, um schließlich positive, wie auch negative

Auswirkungen performativer Geschichtsaneignung auf die nachhaltige Entwicklung zu ermitteln. Daraus lassen sich Potenziale und Handlungsempfehlungen erschließen. Diese sollen einerseits Veranstaltern und Aktiven der Szene dabei helfen, ihr eigenes Handeln besser einzuordnen und Potenziale im Sinne nachhaltiger Entwicklung zu erkennen. Andererseits können Besucher der Feste ihren Verständnishorizont erweitern und ihre eigene Rolle als Gäste in der inszenierten anderen Zeit besser verstehen. Zuletzt sollen städtische Organisatoren Vor- und Nachteile der Beschäftigung mit mittelalterlichen Festen und der Durchführung ebendieser in der eigenen Stadt zielgerichteter abwägen und im Kontext der eigenen Nachhaltigkeitsstrategien berücksichtigen können. Ergebnis der Forschungsarbeit ist demnach eine Handreichung für an performativer Geschichtsaneignung Interessierte, die der Sensibilisierung und als Entscheidungsgrundlage im Hinblick auf eine nachhaltige Entwicklung dienen kann. Die Zeit des Mittelalters dient der Forschungsarbeit dabei exemplarisch als eine von vielen weiteren Möglichkeiten performativer Geschichtspraktik. Eine Übertragung der Befunde auf die Interpretation anderer Epochen ist durchaus denkbar.

Einige Teilziele gilt es zu erreichen. Grundlage ist die Herleitung zentraler Nachhaltigkeitsbegriffe und der Notwendigkeiten für eine nachhaltige Entwicklung (Teilziel I in Kapitel 3). Auch eine Analyse und Beschreibung der Entstehung und Entwicklung des „Neuen Mittelalters“ (Richter 2007: 18ff) als mögliche Ausprägung der performativen Geschichtsaneignung im Rahmen des Mediävalismus, sowie die Abgrenzung grundlegender Begrifflichkeiten muss erfolgen (Teilziel II in Kapitel 5). Diese Grundbausteine werden anschließend in einen Zusammenhang gebracht (Teilziel III in Kapitel 6).

Darauf folgt der Hauptteil, der die qualitative Bewertung des Beitrages der Mittelalterfestkultur der Gegenwart zu den Zielsetzungen der Nachhaltigkeitsdimensionen beinhaltet (Hauptziel I, Kapitel 7). Die Bewertung mündet in einer Gesamtübersicht, auf deren Grundlage sich Handlungsempfehlungen für ein Agieren der Organisatoren, Szenemitglieder und Besucher im Sinne der nachhaltigen Entwicklung ableiten lassen (Hauptziel II, Kapitel 7.4 und 7.5).

Der Ausgang der Forschung war völlig offen, eine wissenschaftliche Voreinschätzung konnte aufgrund der äußerst mangelnden Datenlage nicht erfolgen, da „der vergangene wie auch der gegenwärtige Geschichtstourismus [...] kaum historisch erforscht“ ist (Kolbe 2021: 13). Fest stand zu Beginn der Forschung jedoch, dass im Falle einer negativen Beurteilung zahlreiche Verbesserungspotenziale identifizierbar werden dürften (Ziel negativ), und dass sich im Falle der positiven Bilanz ein neuer Kommunikationsansatz für die Entwicklung und Bewerbung von touristischen Angeboten rund um eine lebendige Geschichtsbewahrung herausstellen dürfte (Ziel positiv). Aufbauend auf die Forschungsergebnisse könnte im letzteren Fall weiterhin ein Ratgeber erarbeitet werden, der alsdann sowohl auf normativer,

strategischer, als auch operationaler Ebene auf Veranstaltungen, aber beispielsweise auch in Histotainment-Parks oder Museen sinnvolle Anwendung finden kann.

1.3 Aufbau der Arbeit

Im Anschluss an die Einleitung, die einen Überblick über die Forschungsarbeit liefert, werden in Kapitel 2 die im Zuge der Forschung genutzten Methoden dargelegt. Im theoretischen Teil wird alsdann vom Allgemeinen ins Spezielle übergegangen.

Inhaltlich bildet nachhaltige Entwicklung als Forschungsfeld, das nicht nur jeden Menschen, viel mehr gar sämtliche Bereiche und Formen des Lebens auf der Erde betrifft, in Kapitel 3 das Fundament dieser Ausarbeitung. Neben einem geschichtlichen Abriss zur Entstehung und Entwicklung des Prinzips der Nachhaltigkeit werden Bestandteile dieser, benannt als die Dimensionen der Nachhaltigkeit, sowie die laut der Vereinten Nationen im Sinne nachhaltiger Entwicklung zu erreichenden Ziele dargelegt. Eines der wichtigsten Handlungsfelder für eine tragfähige Zukunft ist die Bildung für nachhaltige Entwicklung, die sämtliche Bestandteile der Nachhaltigkeit im Bewusstsein der Menschen zu vereinen sucht, auf diese Weise zu allen Zielen der nachhaltigen Entwicklung beitragen kann und den nächsten Theoriebaustein der Forschung eröffnet.

Im Kapitel 4 zum Themenfeld Bildung, die ebenfalls jeden Menschen betreffen sollte, aber nur weniger direkt alle Bereiche des Lebens umfasst, wird der Begriff der Bildung an sich näher definiert. Weiterhin werden die für Bildung für nachhaltige Entwicklung besonders relevanten informellen Spielarten des Lernens und der Zusammenhang zwischen Emotionen und Lernerfolgen in erlebnisorientierten Lernorten der Freizeit erkundet und präsentiert.

Solche erlebnisorientierten Lernorte bietet das breite Feld des Geschichtstourismus, das in Kapitel 5 eröffnet wird. Spezifisch geht es um performative Geschichtspraktiken als wichtigen Teil des Geschichtstourismus, die im Detail beleuchtet und auf Grundlage der Fachliteratur untergliedert werden. In diesem Kontext scheint insbesondere die Epoche des Mittelalters als geschichtlicher Großzeitraum von besonderem Interesse einer breiten Öffentlichkeit (vgl. Buck 2011a). Daher dienen populäre Mittelalterfeste mit ihrer teils enormen Öffentlichkeitswirksamkeit als konkretisiertes Forschungsfeld dieser Arbeit. Auch diese gilt es näher zu betrachten, zu differenzieren und die Faszination, sowie die Potenziale „wiedererwecker“, lebendiger, nacherlebter Geschichte zu ergründen.

Drei Theoriefelder sind es also, die für die Beantwortung der Forschungsfrage nach dem Beitrag performativer Geschichtspraktiken zur nachhaltigen Entwicklung zu verknüpfen sind: 1. Nachhaltigkeit, 2. Bildung und informelles Lernen sowie 3. Geschichtstourismus und Mittelalterfeste. Deren Zusammenhang wird in Kapitel 6 dargelegt.

Darauf folgt der Hauptteil der Arbeit mit Kapitel 7, in welchem unter Abgleich der Befunde aus Fachliteratur, quantitativer und qualitativer Forschung, sowie Ortserkundung mittels dokumentarischer Fotografie konkrete Einschätzungen bezüglich der Potenziale für die nachhaltige Entwicklung auf Mittelalterfesten vorgenommen werden. So stellen sich schlussendlich positive und negative Impulse aus dem Feld performativer Geschichtspraktiken auf die nachhaltige Entwicklung heraus, die entweder genutzt oder geändert werden sollten. Die Arbeit schließt mit der Beurteilung potenziell einschränkender Faktoren in Kapitel 8 und einem zusammenfassenden Fazit in Kapitel 9.

Im Verlauf der Ausarbeitung wird im Sinne der besseren Lesbarkeit als Sprachform das generische Maskulinum verwandt, womit stets alle betreffenden Geschlechter gemeint sind.

2 Methoden

Die Forschungsarbeit zur Untersuchung des Beitrages performativer Geschichtspraktiken zur nachhaltigen Entwicklung stellte im Kern drei Forschungsgebiete heraus: die Nachhaltigkeit, die Bildung im Sinne ebendieser, sowie die zeitgenössische Mittelalterszene als postmoderne Wissenskultur und ihr Tun. Auf diesen Feldern wurden sowohl sekundär, als auch primär Informationen erhoben und mit Blick auf die Forschungsfrage strukturiert bearbeitet. Dabei kamen verschiedene Erhebungsmethoden zum Einsatz, deren Ergebnisse im Anschluss auf verschiedene Weisen ausgewertet wurden. Wie genau vorgegangen wurde, wird im Folgenden näher dargelegt. Das Kapitel mündet in der Erläuterung des Verlaufs der Datenerhebung, in deren Zuge erste Daten präsentiert und Aussagen über die Nutzbarkeit dieser getroffen werden.

2.1 Erhebungs- und Auswertungsmethoden

2.1.1 Sekundärquellenanalyse

Zunächst wurde der gegenwärtige Wissensstand verschiedener Schwerpunkte von Themenfeldern wie nachhaltiger Entwicklung, Geschichtstourismus, performativen Mittelalterpraktiken auf Mittelalterfesten und informeller Bildung in der jeweils verfügbaren Fachliteratur recherchiert um Grundlagen zu definieren, bedeutende Begriffsabgrenzungen vorzunehmen und Verknüpfungen herauszustellen. Die genutzte Methode war die *qualitative Inhaltsanalyse* (vgl. Kuckartz 2016), in deren Verlauf einschlägige Publikationen recherchiert, exzerpiert, zentralen Interessenfeldern (Kategorien) zugeordnet und auf für die Forschungsfragen relevante Aussagen zusammengefasst wurden. Die auf diese Weise gesammelten Erkenntnisse fanden ihren Eingang in diese Forschungsarbeit mittels Zitation.

2.1.2 Online-Befragung

Für die weitere, noch gezieltere Informationserhebung fand eine *quantitative Online-Befragung* von Besuchern mittelalterlicher Feste statt, mit der nach einer anfänglichen Screening-Frage 610 von 686 Stimmen als gültig erhoben werden konnten. Die Screening-Frage stellte sicher, dass die Teilnehmenden in der Vergangenheit bereits ein Mittelalterfest besucht hatten und demnach von ihren Erfahrungen berichten können. Im weiteren Verlauf des standardisierten Fragebogens ging es dann in 18 Fragen um Motivation, Erlebnisse und Erinnerungen der Befragten in Bezug auf deren letzten Besuch eines Mittelalterfestes. Neben psychographischen Merkmalen wurden, ohne diese näher zu benennen, weiterhin Faktoren einer nachhaltigen Entwicklung erfragt. Außerdem wurde die Form der Teilnahme, sowie lernerfolgs- und erlebnisrelevante Faktoren erfasst. Fragebogen, Antworten und Auswertung befinden sich im digitalen Anhang der Arbeit (s. Anhang I). Die Teilnehmenden der Studie fanden sich über verschiedene soziale Medien und diverse Mailverteiler, also ausschließlich online.

Das genutzte digitale Umfragetool *Google Formulare* bot direkte Möglichkeiten der Auszählung von erhobenen Stimmen. So wurden für alle gestellten Fragen Häufigkeiten ausgezählt, an sinnvoller Stelle Tabellen oder Diagramme erstellt und Schlüsse gezogen (s. Anhang I.1 bis I.6). Von besonderem Interesse war hier erneut die qualitative Analyse der Antworten auf die offen gestellten Fragen nach Lernerfolgen (Frage 12.1) und sonstigen Anmerkungen (Frage 16), deren Auswertung qualitativ nach zehn Kategorien (vgl. Kuckartz 2016, s. Kapitel 2.2) mit dem Auswertungstool *f4analyse* erfolgte. Die Übersicht der Antworten befindet sich im Anhang (s. Anhang I.3).

2.1.3 Expertenbefragung

Weiterhin wurde ein standardisierter *Online-Expertenfragebogen* entwickelt, der per Mail an 32 Experten aus Theorie und Praxis versendet wurde. Kriterium für den Expertenstatus waren auf dem Feld der Theorie Publikationen, die einschlägig dem Forschungsgebiet zugeordnet werden können. So wurden zwölf Doktoren und Professoren aus Deutschland, der Schweiz und Österreich per E-Mail kontaktiert und eingeladen, ihre Meinungen und Einschätzungen zu teilen. Für die Auswahl der Experten aus der Praxis war maßgeblich, dass diese seit mindestens zehn Jahren einer leitenden Tätigkeit im Kontext der Forschung nachgingen oder in leitender Position Feste mit Traditionsstatus von mindestens zehnjähriger jährlicher Wiederholung betreuen oder betreut haben. Aus diesen Kriterien ergab sich in der Recherche eine Liste von 20 (teils ehemaligen) geschäftsführenden Organisatoren historischer Feste,

Vorsitzenden von Vereinen historischer Festkultur, Mitarbeitenden städtischer Institutionen und Museumsleitenden von Museen mit jährlichen Mittelalterfesten (s. Anhang II.2).

Allen Experten wurde ein Link für die Teilnahme zugesandt, der direkt zum Fragebogen mit 25 überwiegend offenen Fragen führte. Die Fragen wurden, für die Experten nicht sichtbar, in die Themenbereiche „I Einstieg“, „II Allgemeines & Soziokultur“, „III Ökologie“, sowie „IV Ökonomie & Management“ unterteilt. Auf diese Weise konnte das Verständnis von Nachhaltigkeit, sowie die Auswirkungen mittelalterlicher Feste auf die nachhaltige Entwicklung, soziokulturelle, ökonomische und ökologische Faktoren und die Bildung im Sinne einer tragfähigen Zukunft aus Expertensicht erfasst werden. Für Fragen, auf die die Experten keine Antwort hatten, wurde die Möglichkeit eingeräumt, in das jeweilige Antwortfeld eine „0“ zu setzen. Dies war insbesondere für Fragen, die direkter auf die Veranstaltungsplanung (Praxis) abzielten, sinnvoll (vgl. Anhang II.1).

Die Expertenfragebögen wurden qualitativ auf ihren Inhalt hin analysiert. Diese Auswertung geschah im Zuge einer inhaltlich strukturierenden Analyse nach Udo Kuckartz (2016), welche vorsieht, das erhobene Material zu sichten, zusammenzufassen und zentrale Thesen in deduktiv-induktiv abgeleitete Kategorien einzuteilen und zu gruppieren. Deduktiv waren insbesondere die drei Grundkategorien der Forschungsarbeit *Nachhaltigkeit*, *Bildung* und *Geschichtserlebnis* schon in der Recherche von Bedeutung, zu denen sich aus der Erarbeitung von Informationen induktiv weitere Unterkategorien ergaben. Die primär erhobenen Textbausteine aus Expertensicht wurden ebenfalls mit Hilfe der Software f4analyse bearbeitet. So konnten Aussagen zusammengefasst und mit den drei Dimensionen der Nachhaltigkeit, sowie den 17 UN-Zielen für nachhaltige Entwicklung in Verbindung gebracht und im Rahmen einer Diskussion von Ergebnissen (im Kapitel 7.2) abgeglichen werden.

2.1.4 Teilnehmende Beobachtung und dokumentarische Fotografie

Einen letzten Baustein bildete die *teilnehmende Beobachtung*, die eine Erläuterung und Veranschaulichung von Einzelheiten anhand einer umfangreichen *Fotodokumentation* ermöglicht (s. Anhang III). Sämtliche im Kontext der vorliegenden Arbeit verwendeten Fotografien wurden vom Verfasser selbst aufgenommen. Die gewählten Perspektiven weichen dabei nicht von denen, die dem Besucher eines Mittelalterfestes theoretisch möglich wären, ab. Weiterhin wurde kein einziger im Bild eingefangener Moment für den Zweck der Arbeit gestellt oder digital komponiert. Das bedeutet, dass alle Bilder situativ im Verlauf der besuchten Veranstaltungen entstanden sind und lediglich leichte Belichtungs- und Farbanpassungen aufweisen.

Für die bessere Übersicht während der Auswertung wurde ein 482 beschriftete Fotografien umfassendes Archiv angelegt, das nach auf den Kategorien der qualitativen Inhaltsanalyse beruhenden Themengebieten untergliedert praxisnahe Einblicke in das Forschungsfeld bietet (s. Anhang III). Die teilnehmende Beobachtung zog sich konkret über die vergangenen drei Jahre bis hinein in den aktiven Forschungszeitraum, lässt sich jedoch aufgrund persönlicher Involviertheit des Verfassers in die historische Festkultur auf zusätzliche Jahre ausweiten.

2.1.5 Beurteilung des Beitrages zur nachhaltigen Entwicklung

Sämtliche erhobenen Informationen sind abschließend mit dem Fachgebiet der Nachhaltigkeit zusammenzuführen und zu bewerten. Für diese Bewertung wurde das von Christian Baumgartner (2008) entwickelte System der Nachhaltigkeitsbilanzierung im Tourismus in vereinfachter Form angewandt. Dieses schlägt die drei Farben Grün, Gelb und Rot zur Bewertung der Auswirkungen touristischer Aktivitäten auf die Dimensionen nachhaltiger Entwicklung vor, weswegen es auch als „Ampelprinzip“ bezeichnet wird (ebd.: 213). Es ermöglicht die dreistufige Bewertung einer touristischen Destination als je nach Datenlage „überwiegend nachhaltig“ (grün), „wenig nachhaltig“ (gelb) oder „nicht nachhaltig“ (rot) (vgl. Baumgartner 2008: 212ff).

Da eine kriteriengeleitete Bilanzierung der Nachhaltigkeit eines bestimmten Mittelalterfestes oder Anbieterunternehmens nicht das Ziel dieser Forschungsarbeit ist und eine generalisierte Bilanzierung verschiedener Mittelalterfeste aufgrund der Verschiedenheit dieser und des noch im Anfangsstadium zu verortenden Forschungsgebietes performativer Geschichtsinterpretation weder sinnvoll noch möglich ist, wird von der Entwicklung eines spezifischen Kriterienkataloges an dieser Stelle abgesehen. Stattdessen erfolgt eine qualitative Beurteilung des Beitrages von Mittelalterfesten in Anlehnung an Baumgartners Modell auf Grundlage der in den Nachhaltigkeitsdimensionen aus der Informationserhebung abgeleiteten Potenzialfelder (positive Beiträge, Weiterentwicklung) und Problemfelder (negative Beiträge, Handlungsbedarf) in Kapitel 7.4. Überwiegt die Anzahl der Potenzialfelder einer Dimension deutlich, erfolgt eine Bewertung des Beitrages als „überwiegend positiv“ (grün). Ist die Anzahl der Potenzial- und Problemfelder annähernd gleich, ist der Beitrag als „ausgeglichen“ (gelb) zu bewerten. Ist dagegen die Anzahl der Problemfelder klar überwiegend, so ist der Beitrag der Mittelalterfeste „überwiegend negativ“ (rot).

2.2 Verlauf der Datenerhebung

Im Rahmen der quantitativen Studie, die die Basis der Forschung bildet, konnten 610 anonyme Stimmen als gültig erfasst und in die Forschung einbezogen werden. Die Anzahl der Teilnehmenden kann wegen der unbekanntenen Grundgesamtheit der Mittelalterfestbesucher mit Hilfe statistischer Formeln zur Berechnung der notwendigen Stichprobengröße (n) beurteilt werden. Unter Annahme der Grundgesamtheit (N) von 83,2 Millionen in Deutschland lebenden Menschen (vgl. Statistisches Bundesamt 2021: online) als potenzielle Mittelalterfestbesucher und einem Konfidenzniveau von 95% (z -Wert = 1,96) bei 5%iger Fehlerspanne ergibt sich, dass die Befragung von mindestens 385 Personen die Repräsentativität der Studie stützt. Dies wurde erreicht. Es kann sogar von einer lediglich 4%igen Fehlerspanne ausgegangen werden, welche die Befragung von 601 Personen erfordert (vgl. Mayer 2012).

Durch die Teilbarkeit von Inhalten im Internet ist einerseits die Erreichung einer breiten Zielgruppe möglich, während gleichzeitig die Gefahr der Entfremdung der Daten durch den Kontrollverlust über Zugriffslinks besteht. Im Laufe der Auswertung waren jedoch keine Auffälligkeiten zu identifizieren, so dass von einer Nutzbarkeit der Daten ausgegangen wird. Von den 610 Teilnehmenden waren 54,2% weiblich, 45% männlich und die übrigen anderen Geschlechts, was verglichen mit der Aufteilung der Geschlechter in Deutschland eine leichte Überrepräsentation weiblicher Stimmen bedeutet (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung 2020: online). Die Altersverteilung gestaltete sich nahe einer Normalverteilung recht homogen in den sechs eingeteilten Altersgruppen von 16 bis 66+. Mit dem 56. Lebensjahr sinkt die Anzahl der Teilnehmenden, was durch die Verbreitung der Befragung im Internet erklärbar sein dürfte. Die Gruppe der Teilnehmenden über 60 ist somit verglichen mit der Altersverteilung innerhalb der deutschen Gesellschaft (vgl. Statista 2020: online) unterrepräsentiert.

Auf Grundlage der Anzahl der Teilnehmenden und der logisch zu erklärenden Unterrepräsentation höherer Altersgruppen wird von einer Repräsentativität der Studie ausgegangen. Die gestellten Fragen lieferten umfangreiche Einblicke in die Gedanken der Zielgruppe der Mittelalterfestbesucher, die mit dem Fokus des Beitrages von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung im Kapitel 7 verwendet werden konnten. Somit scheint auch die Validität gegeben. Etwaige subjektiv gestellte Fragen wurden in mehreren Korrekturzyklen nach bestem Gewissen ausgeschlossen - im Hinblick auf die gesammelten Antworten ist jedoch, dem Forschungshorizont der persönlichen Erfahrungen geschuldet, gewissermaßen von subjektiven Schilderungen auszugehen. In der Zusammenfassung und Auswertung der Daten ließen sich diese jedoch wieder verallgemeinern. Damit können die Gütekriterien der Sozialforschung als erfüllt angesehen werden (vgl. Flick 2014).

Im qualitativen Teil der Forschung konnten von den 32 kontaktierten Experten insgesamt 16 Antworten eingeholt werden, was einer Rücklaufquote von 50% entspricht. Unter diesen Antworten war die Aufteilung von Theorie (7 Experten) zu Praxis (9 Experten) leicht zugunsten der Praxis verschoben. Die Experten sind mit großem Engagement bei der Beantwortung der gestellten offenen Fragen vorgegangen und haben wertvolle Erfahrungen, wichtige Hinweise und berechtigte Kritikpunkte bezüglich des Forschungsfeldes geteilt. Die meisten von ihnen waren mit der namentlichen Zitation einverstanden und bekundeten ihr Interesse an den Ergebnissen der Studie. Zehn der Experten, von denen eine Rückmeldung eintraf, waren männlich, sechs von ihnen weiblich. Im Verlauf der Auswertung mit der Software f4analyse wurden 10 Kategorien erstellt, welchen rund 760 Textstellen zugeordnet wurden. Die Kategorien sind *Bildung* (mit den Unterkategorien Informelles Lernen, Erlebnis & Gestaltungskompetenz), *Nachhaltigkeit* (Unterkategorien: Management, Ökologie, Soziokultur, Ökonomie) und *Geschichtserlebnis*. Die Kategorien sind im Anhang näher beschrieben (vgl. Anhang I.4 und II.4).

Für die Erstellung des Bildarchivs wurden traditionelle Mittelalterkulturfeste von mindestens zehn Jahren Bestand in Norddeutschland, beispielsweise in Dornum, Bad Bodenteich, Rotenburg an der Wümme und Hoya, teils wiederholt und für mehrere Tage aufgesucht. Im Zuge der Besuche konnten neben den Aufnahmen mit einer spiegellosen Systemkamera, die bestimmte Gesichtspunkte sowie die teilnehmende Beobachtung dokumentieren sollten (s. Kapitel 2.1.4; Anhang III), zudem hin und wieder nicht näher strukturierte Gespräche mit Akteuren und Besuchern geführt werden, deren Äußerungen sich in den schlussendlichen Forschungsergebnissen in Kapitel 7 widerspiegeln.

3 Nachhaltigkeit und nachhaltige Entwicklung

Der Begriff „Nachhaltigkeit“ begegnet den Menschen des 21. Jahrhunderts wohl häufiger als je zuvor. Ob beim alltäglichen Einkauf im örtlichen Supermarkt, beim Buchen des nächsten Urlaubs, im öffentlichen Nahverkehr auf der Fahrt zur Arbeitsstelle oder im Büro selbst: nahezu alles scheint dieser Tage den Anspruch zu verfolgen, auf irgendeine Weise „nachhaltig“ zu sein. Doch was bedeutet diese Begrifflichkeit genau, die weitaus mehr umfasst als lediglich den Schutz natürlicher Ressourcen?

Um untersuchen zu können, inwiefern eine Populärkultur wie die des „Neuen Mittelalters“ einen Beitrag zur Nachhaltigkeit der Gesellschaft leisten und somit die „nachhaltige Entwicklung“ - ein eng verwandter, aber doch wichtig abzugrenzender Begriff - dieser voranbringen kann, muss zunächst der Grundbaustein des Verständnisses für eines der Leitkonzepte unserer Zeit gelegt werden. Dafür wird im folgenden Kapitel näher ausgeführt,

was unter Nachhaltigkeit und nachhaltiger Entwicklung zu verstehen ist, wie diese Begrifflichkeiten sich voneinander unterscheiden, wo die Konzepte selbst ihren Ursprung finden und welche Faktoren in diesen zu berücksichtigen sind. Dargelegt werden Definitionen und Bestandteile der Nachhaltigkeit, die für den weiteren Verlauf der Forschung eine fundamentale Rolle spielen.

3.1 Ursprünge und Entwicklung der Nachhaltigkeit

In der Entstehung der Nachhaltigkeit sind zwei Grundmodelle von Bedeutung: das der *Nachhaltigkeit* und das der *nachhaltigen Entwicklung*. Begonnen wird an dieser Stelle am Ursprung. Denn auch wenn Nachhaltigkeit heute im alltäglichen Leben präsenter ist als je zuvor, ist die Idee bereits mehrere hundert Jahre alt.

Der Begriff lässt sich bis ins auslaufende 17. Jahrhundert zurückverfolgen (vgl. Spindler 2012: 1f) und schlägt eine erste Brücke direkt ins Mittelalter. Denn schon in dieser Epoche im Schiffe-, Burgen- und Städtebau, aber auch später noch in der Salzproduktion, im Betrieb von Salinen, und im Betrieb von Brennöfen der Eisenproduktion war der Holzbedarf immens (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 241). Im Zuge der Übernutzung ökologischer Ressourcen und dem Verschwinden der europäischen Wälder als Lebensgrundlage folgten alsbald „massive ökonomische und soziale Probleme“ (ebd.: 242). So begann zu allererst in der Forstwirtschaft die Erkenntnis zu reifen, dass ein unaufhörliches Roden der heimischen Wälder auf lange Sicht deren Verschwinden zur Folge hätte, sollte eine vorausschauende Bewirtschaftung und Planung, die die Wiederaufforstung beinhaltet, ausbleiben. Oberberghauptmann Hans Carl von Carlowitz (1645 bis 1714) war einer der ersten im heutigen deutschen Raum, der in seinem 1713 veröffentlichten Werk die nachhaltige Nutzung der Wälder forderte. Es solle eine Holzwirtschaft angestrebt werden, bei der nur so viel Holz entnommen werden darf, wie durch die gezielte Neupflanzung in einem bestimmten Zeitraum wieder nachwachsen kann (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 242).

Dabei ist dieses Konzept sogar noch älter. Es lässt sich in Grundzügen sogar bis in die Antike zurückverfolgen und bildet den Kern gesellschaftlichen Zusammenlebens: das menschliche Wirtschaften auf Nachhalt als „Überlebensstrategie“ im Umgang mit knappen natürlichen Ressourcen (vgl. Spindler 2012: 2).

Für den Forstwald des frühen 18. Jahrhunderts beschreibt Hans Carl von Carlowitz jedoch erstmals die Grundidee der Nachhaltigkeit treffend: eine Nutzung der Vorteile des Gegebenen mit gleichzeitiger Vorsorge, Achtung und Bemühung um Erhaltung der Ressourcen für künftige Generationen. Diese Grundidee versprach in der Bewirtschaftung von Wäldern durchschlagende Erfolge entgegen der weit vorangeschrittenen Entwaldung und so

verbreiteten sich die Prinzipien der nachhaltigen Forstwirtschaft in der Welt (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 243). Dennoch schritt die Zerstörung der Umwelt im Zuge der Industrialisierung weiter voran, was in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wenig hoffnungsvolle Prognosen von Wissenschaftlern aus aller Welt nach sich zog. Diese sahen die zukünftige Entwicklung des Lebens auf der Erde gefährdet, würden die Menschen sich weiter verhalten wie bisher. So wies zum Beispiel die Studie „Grenzen des Wachstums“ von 1972 (vgl. Meadows et al. 1972), „auf eine globale ökologische und ökonomische Krise“ hin (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 243). Diese erste Studie lenkte internationale Aufmerksamkeit auf den dringend notwendigen Handlungsbedarf im Hinblick auf die Entwicklung der Weltwirtschaft, woraus sich in den folgenden Jahren Verbände und Räte zur Erforschung der Problemfelder bildeten. Zu diesen gehörte auch der Rat für Umweltqualität (Council on Environment Quality) von 1980 und die Weltkommission für Umwelt und Entwicklung (World Commission on Environment and Development), welche 1983 gegründet wurde (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 243f). Letztere entwickelte die bis heute gültige Definition von Nachhaltigkeit und nachhaltiger Entwicklung im Bericht *Our Common Future* im Jahr 1987, der zur globalen Umweltkonferenz 1992 in Rio de Janeiro führte (vgl. ebd.). Diesem Bericht zufolge ist nachhaltige Entwicklung jene „Entwicklung, die den Bedürfnissen der heutigen Generation entspricht, ohne die Möglichkeiten künftiger Generationen zu gefährden, ihre eigenen Bedürfnisse zu befriedigen und ihren Lebensstil zu erhalten.“ (vgl. Brundtland 1987). Die Nachhaltigkeit ist das dieser Entwicklung zugrundeliegende Leitkonzept.

Im Zuge der Forschungen und Berichte wurde auch abgesteckt, was zu Nachhaltigkeit und der Entwicklung der Zukunft gehören muss. Deren Ursprung im Schutz der Wälder wurde ausgeweitet auf den Schutz sämtlicher natürlicher Ressourcen in einer *ökologischen Dimension* der Nachhaltigkeit. Außerdem wurde die Weltwirtschaft als bedingender Faktor der Zukunft in einer *ökonomischen Dimension* identifiziert. Einen dritten Bestandteil der Nachhaltigkeit bildete das gesellschaftliche Leben in einer *soziokulturellen Dimension*. Die Beachtung dieser drei Dimensionen sollte sicherstellen, dass das „Weltwirtschaftswachstum [...] die ökologischen Grenzen der Erde nicht sprengen“ würde (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 244), um so die Zukunft des Lebens mit Blick auf zentrale Bereiche der Entwicklung zu sichern.

Berücksichtigt sind in den Dimensionen der Nachhaltigkeit demnach der „Schutz der natürlichen Lebensbedingungen“, eine dauerhafte und sinnvolle „wirtschaftliche Leistungsfähigkeit“, sowie die „gerechte Verteilung der Lebenschancen“ innerhalb der Weltbevölkerung und der Schutz kultureller Güter (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 245).

Diesen drei Dimensionen liegen dabei handlungsleitende Prinzipien zugrunde, die die Arbeit im Sinne der Ziele der Nachhaltigkeit leiten sollten. Zu ihnen zählen das Vorsorgeprinzip

(planen und handeln, bevor es zu spät ist), das Effizienzprinzip (sinnvoller Einsatz von Ressourcen), das Suffizienzprinzip (genügend für alle, gerechte Verteilung von Vorteilen), das Partnerschaftsprinzip (Zusammenarbeit der Menschen innerhalb eines Landes und international) und zu guter Letzt das Konsistenzprinzip (Vermeidung widersprüchlichen Handelns verschiedener Akteursebenen) (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 251ff). Nur unter Beachtung dieser kann sich eine nachhaltige Entwicklung legitimieren und sicherstellen lassen.

Aufbauend auf die Entwicklung und Definition der Nachhaltigkeit von 1987 wurden in der Weltkonferenz in Rio de Janeiro 1992 fünf wichtige Dokumente erarbeitet. Damit waren die Grundsätze der Nachhaltigkeit und dem, was in einer nachhaltigen Entwicklung beachtet werden muss, erstmals in Form von Deklarationen und Konventionen von den Vereinten Nationen unterzeichnet. Eines der Dokumente war die Agenda 21, die als „weltweites Aktionsprogramm für nachhaltige Entwicklung“ (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 246) über zwei Jahrzehnte später als Agenda 2030 neu formuliert wurde und noch immer eine hohe gesellschaftliche Relevanz hat. Um die Einhaltung und Umsetzung dieses Aktionsprogramms sicherzustellen wurde 1993 die Kommission für nachhaltige Entwicklung (Commission on Sustainable Development) gegründet, die seither auf einer Vielzahl von Akteursebenen beratend und unterstützend tätig ist (vgl. ebd.: 247), während die Vereinten Nationen wiederholt zu Konferenzen zusammenkamen, weitere Ziele formulierten und an deren Erreichung arbeiteten. Als Meilensteine der nachhaltigen Entwicklung gelten nach der UN-Konferenz über Umwelt und Entwicklung 1992 außerdem der Weltgipfel für Nachhaltige Entwicklung in Johannesburg 2002 und zuletzt der Weltgipfel für nachhaltige Entwicklung im Jahr 2015 in New York, in welchem die bereits erwähnte Agenda 2030 verfasst wurde.

Seitdem ist das Konzept der Nachhaltigkeit als „die Fähigkeit, vorauszublicken und vorzusorgen“ (vgl. Spindler 2012: 5) zu einem Megatrend (vgl. ebd.: 17) geworden, vielleicht sogar zum „wichtigsten [...] unserer Zeit“ (vgl. Papasabbas 2019: online). Nicht ohne Grund des Öfteren unter starker Kritik. Das Trendwort wurde häufig in falschen Zusammenhängen, gänzlich unreflektiert oder gar irreführend und inflationär genutzt. Ob aus Unwissen ob der Komplexität des Begriffes oder in der Absicht, das eigene Handeln *grüner* darzustellen als es in Wahrheit der Fall ist: die Kritik der scheinbaren Beliebigkeit von „Nachhaltigkeit“ scheint nicht unberechtigt (vgl. z.B. Carstens 2018: online; Hupke 2021). Gerade das sogenannte *Greenwashing*, das die fälschliche Darstellung von Einzelpersonen, Unternehmen oder Produkten gegenüber einer Öffentlichkeit als besonders nachhaltig meint (vgl. Witzel 2019; Lin-Hi o.J.: online), gerät mit dem Siegeszug der Nachhaltigkeit zunehmend zum Problem. Im Überfluss undurchsichtiger Öko-Siegel und Nachhaltigkeitsberichten mit fragwürdiger Quellenlage und nicht selten vorgenommenen Beschönigungen von Zuständen leidet

„Nachhaltigkeit“ insbesondere in der Bevölkerung unter mangelnder Glaubwürdigkeit (vgl. Löffler 2018: online; Witzel 2019: online). Hier scheint das Verständnis des Konzeptes nicht so tief zu reichen, um selbst differenzierte Urteile treffen zu können - zumal diese in der Informationsflut des 21. Jahrhunderts mitunter nur schwer mit Fakten zu untermauern sind.

Dennoch bleibt nachhaltige Entwicklung das Gebot der Stunde - oder eher unserer Zeit. In den drei Dimensionen, auf die im Folgenden detailliert eingegangen wird, sind dringend notwendige Handlungsstrategien für die (über-)lebenswerte Zukunft in Zeiten von Klimawandel, Artensterben und gesellschaftlichen Krisen enthalten. Ohne die Berücksichtigung von Leitlinien für eine nachhaltige Ökologie, Ökonomie und Soziokultur durch jeden Einzelnen dürfte das bisherige menschliche Handeln schon in naher Zukunft gravierende Folgen haben (vgl. Umweltbundesamt 2021: online).

3.2 Dimensionen der Nachhaltigkeit und deren Zusammenspiel

Die Erreichung der Ziele nachhaltiger Entwicklung ist auf den verschiedenen Ebenen eng miteinander verwoben. Eine voneinander entkoppelte Betrachtung der Problemfelder wie zum Beispiel „Umweltverschmutzung in Industrieländern, globale Hochrüstung, Schuldenkrise, Bevölkerungsentwicklung und Wüstenausbreitung in der Dritten Welt“ ist faktisch unmöglich (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 244). Alles hängt in komplexen Systemen miteinander zusammen, mitunter werden Folgen einer Handlung erst Jahre später ersichtlich.

In den nun folgenden Unterkapiteln soll aufbauend auf die Herleitung des Nachhaltigkeitsbegriffes genauer auf die drei Dimensionen der Nachhaltigkeit eingegangen werden, die im späteren Verlauf der Forschung noch eine Rolle spielen.

3.2.1 Ökologische Dimension der Nachhaltigkeit

An erster Stelle steht die Ökologie. Das hat einen simplen Grund: natürliche Ressourcen bilden die Grundlage für alles weitere Tun. Ohne saubere Luft zum Atmen und ohne intakte Ökosysteme gäbe es keine Gesellschaften, keine Kultur, kein Leben. Und ohne Wälder, Wiesen, Felder oder auch Wüsten wäre jegliches Wirtschaften unmöglich. Ökonomische und soziokulturelle Dimension können nur auf Basis der Ökologie existieren.

Oberstes Ziel der ökologischen Dimension der Nachhaltigkeit ist die „schonende Nutzung der natürlichen Ressourcen“ (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 254). Weiterhin soll die Qualität der Umwelt verbessert, der Verbrauch von Rohstoffen und Energie verringert und natürliche Ressourcen erhalten und geschützt werden (vgl. ebd.: 250).

Unter der ökologischen Dimension werden beispielsweise Naturlandschaften, deren Biodiversität, Wasser- und Waldbestände, klimatische Bedingungen, die Bodenbeschaffenheit oder die Qualität der Luft berücksichtigt (vgl. ebd.).

In komplexen Wirkungszusammenhängen ist es besonders in teils hochdynamischen Ökosystemen keine leichte Aufgabe, (langfristige) Folgen eines einzelnen Eingriffes abzuschätzen. Mögliche Auswirkungen auf die Umwelt müssen also stets mitbedacht werden. Und das am besten in allen Sektoren der Wirtschaft, so auch in der Freizeitindustrie, um die es in dieser Ausarbeitung im Besonderen geht. Noch genauer: um thematisierte (Groß-) Veranstaltungen. Diese sind von kurzer zeitlicher Dauer und gleichzeitiger hoher Besucherzahl gekennzeichnet (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 294). Auf ökologischer Ebene bedeutet dies überwiegend negative Auswirkungen. Neben Treibhausgasemissionen aufgrund der notwendigen Mobilität (An-/Abreise von Anbietern und Teilnehmern) und des erhöhten Energiebedarfes, kommt es häufig zu erhöhten Abfall-, Lärm- und Flächenbelastungen, sowie einem erhöhten Ressourcenverbrauch während der Veranstaltungstage - aber auch schon in der Vor- und Nachbereitung von Events (vgl. ebd.). Diese negativen Auswirkungen tragen (Interessen-)Konflikte in sich, daher sind sie soweit es nur möglich ist zu minimieren.

Sollte eine Minimierung nicht weiter möglich sein, bietet sich im Rahmen der Nachhaltigkeit das Instrument der Kompensation an. Dabei werden nicht vermeidbare Auswirkungen einer Aktivität durch die Finanzierung und Durchführung von gezielt nachhaltigkeitsfördernden Projekten ausgeglichen (vgl. Umweltbundesamt 2018). Ein Beispiel wäre der Kauf eines Grundstücks für die Anlage eines neuen Biotops durch die Organisatoren einer Veranstaltung, um die veranstaltungsinduzierte Belastung eines direkt angrenzenden Biotops im Sinne einer Ökobilanz zu begleichen. Diese Kompensation rettet zwar nicht die Umwelt - deren Belastung findet schließlich dennoch statt - schafft aber zumindest eine Entlastung an anderer Stelle und, bei entsprechender Kommunikation, weiterhin Aufmerksamkeit bei allen Teilnehmenden. Hier wird jedoch in einem einfachen Beispiel die Komplexität der ökologischen Dimension ersichtlich. Selbst unter der Annahme einer nahezu perfekt vorgenommenen Kompensation unter maximalen Kosten (Anlage eines Teichbiotops für die Zerstörung eines Teichbiotops an anderer Stelle) könnte niemals garantiert werden, den exakt gleichen Artenbestand oder scheinbar beiläufige Faktoren wie den Einfall des Windes oder die Beschaffenheit des Bodens zu kopieren. Somit ist gerade die Belastung besonders artenreicher Ökosysteme (bezeichnet als Hotspots der Biodiversität) ein großes Problem, zu dem auch Freizeit und Tourismus beitragen. Gleichzeitig kann die Freizeitindustrie aber auch wie kaum eine andere Wirtschaftsbranche positive Wirkungen erzielen. Freizeit und Tourismus bestehen in ihrem Kern aus Erlebnissen, deren Direktheit

sich für die Sensibilisierung von Menschen jeglichen Alters nutzen lässt (vgl. Grötsch 2001). Damit kann es als ein weiteres Ziel ökologischer Nachhaltigkeit im Freizeitsektor gelten, Inhalte nachhaltiger Entwicklung zu kommunizieren und - auch durch den transparenten Umgang mit Unzulänglichkeiten - ein Bewusstsein für die Auswirkungen des eigenen Handelns auf die Umwelt zu schulen.

3.2.2 Ökonomische Dimension der Nachhaltigkeit

In der ökonomischen Dimension geht es um das System Wirtschaft, das einen „zentralen Einfluss auf die nachhaltige Entwicklung“ hat (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 273). Neben der Bereitstellung von (mitunter lebenswichtigen) Gütern und Dienstleistungen ist es insbesondere auch die wachsende Weltwirtschaft, die seit der Industrialisierung Auslöser vieler Konflikte ist. Durch den Bedarf an Ressourcen, darunter auch natürliche und personelle, kommt es besonders durch Globalisierung, Bevölkerungswachstum und internationalen Wettbewerb zu Kostendruck, Umweltzerstörung und Ausbeutung (vgl. ebd.).

Als Ziel ökonomischer Nachhaltigkeit gilt daher die langfristige, sinnvolle und regionale „wirtschaftliche Entwicklung“ zur Sicherung der Lebensgrundlagen der Menschen. So soll die regionale Wirtschaft möglichst nahe an der Vollbeschäftigung leistungsfähig bleiben, monetäre Ströme gleichmäßig verteilen und national wie international stabil sein (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 250ff). Im Vordergrund steht auch die Frage, ob die derzeitige Wachstumsorientierung der Wirtschaft als Kriterium des Erfolgs tatsächlich sinnvoll ist (vgl. ebd.: 274). Gerade im dienstleistungsgeprägten Freizeitsektor, der eine nicht unbeträchtliche ökonomische Bedeutung innehat (vgl. ebd.), sind häufig Probleme wie Saisonalität, Kapitalabflüsse und tourismusinduzierte Preissteigerungen zu identifizieren. Positiv hingegen können Freizeit und Tourismus neue Arbeitsplätze schaffen, vorher scheinbar monetär wertlosen (im-)materiellen Gütern einen Wert zuschreiben, „regionale Entwicklungsimpulse“ liefern und sogar zur Finanzierung nachhaltigkeitsorientierter Projekte beitragen (vgl. ebd.: 278).

Erneut mit Blick auf das Beispiel der (Groß-)Veranstaltungen sind, zumindest im nationalen Raum, die positiven Effekte überwiegend. Neben Arbeitsplätzen und somit Einkommensmöglichkeiten, wird auf Events aufgrund der Außeralltäglichkeit häufig in sehr kurzer Zeit viel Geld ausgegeben. Zusätzlich können Gewerbetreibende in Austragungsorten der Events mit einer (kurzfristig) deutlich erhöhten Nachfrage in Beherbergung, Gastronomie und Einzelhandel rechnen. Werden im Rahmen großer Veranstaltungen zudem Investitionen, beispielsweise hinsichtlich Mobilität und Infrastruktur, getätigt, so können auch Einheimische direkt davon profitieren. Auf der Negativseite stehen dagegen die Kurzfristigkeit von

Veranstaltungen, sowie eventuelle Preis- oder Kostensteigerungen aufgrund der erhöhten Nachfrage (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 299).

Für die ökonomische Dimension der Nachhaltigkeit ist vor allem das bereits genannte Partnerschaftsprinzip von großer Relevanz: durch die gezielte Zusammenarbeit von Interessengruppen und Institutionen und die Nutzung von Synergien können negative Effekte minimiert und positive maximiert werden.

3.2.3 Soziokulturelle Dimension der Nachhaltigkeit

Die dritte Dimension der Nachhaltigkeit bildet die Soziokultur. Sie vereint alles Menschgemachte (Kultur) und die gesellschaftlichen Faktoren (Soziales). Ziel ist die „Stabilisierung sozialer und kultureller Strukturen“ (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 254). Darunter fällt der Schutz kulturellen Erbes, der Erhalt von Traditionen und regionalen Brauchtümern, die Stärkung kollektiver Identitäten, die Vermittlung von Wissen, die Partizipation aller Gesellschaftsgruppen und die allgemeine Verbesserung von Lebensstandards (vgl. ebd.: 251ff).

Hier tragen Freizeit und Tourismus im Vergleich zur übrigen Weltwirtschaft auf besondere Weise positiv bei: gerade die Kulturen der Welt bilden einen der Kerne touristischen Interesses (vgl. Kolbe 2021; Spindler 2012). So können nicht monetär bemessbare Ressourcen wie beispielsweise Traditionen durch Wiederbelebung und Inszenierung gänzlich neue Werte generieren. Was ohne Freizeit oder Tourismus nur von ideellem Wert schien, kann durch die Nutzung im Rahmen freizeittlicher Angebote zur Einkommensquelle werden. Dies ist nur eines von vielen möglichen Beispielen für die Interpendenz der Dimensionen. Besonders das materielle und immaterielle Kulturerbe von Städten und Regionen auf der ganzen Welt erfreut sich großer touristischer Beliebtheit. Das ermöglicht, dass Devisen aus dem Tourismus unmittelbar zum Erhalt der Ressourcen eingesetzt werden. Auf der Gegenseite können natürlich auch hier negative Effekte wie die Kommerzialisierung und die „Zerstörung traditioneller Lebensformen“ (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 278) auftreten, die im Rahmen nachhaltiger Entwicklung zu vermeiden sind. Mit Blick auf ein weiteres Ziel soziokultureller Nachhaltigkeit, der Reduzierung von gesellschaftlichen Spannungen, können Freizeit und Tourismus leicht zu Auslösern werden. Begründet liegt dies im Aufeinandertreffen verschiedener Kulturen und Lebensstandards, im Kontrast zwischen wohlhabenden Reisenden und mitunter sehr rudimentär lebenden Bewohnern. Doch auch hier lassen sich Lösungen entwickeln, die statt Konflikten, Akkulturationsdruck und sozialem Neid zu gegenseitigem Verständnis und lebendigem kulturellem Austausch führen.

Mit erneutem Fokus auf die im Kern der Forschungsarbeit liegenden Veranstaltungen fällt auf, dass diese häufig im Rahmen der Profilierung von Städten und Regionen eingesetzt werden. Mit Erfolg: eine „Imageverbesserung“ durch erfolgreiche unterhaltsame Events (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 299) ist genauso möglich, wie die Imagebildung durch Veranstaltungen unter bestimmten Themensetzungen. Beide Auswirkungen auf das Image von Städten und Regionen wirken identitätsstiftend auf die Bewohner, können deren „Zusammengehörigkeitsgefühl [...] stärken“ und für „positive Stimmung“ (ebd.) sorgen. Mögliche Thematisierungen ergeben sich aus geografischer Lage (bspw. maritimes Bremen, hanseatisches Hamburg), stark präsenten Industriezweigen (bspw. Autostadt Wolfsburg, Bergbau im Ruhrgebiet, Weinbau in der Pfalz) oder historischen Ereignissen, Personen und Überlieferungen (bspw. Lutherstadt Wittenberg, Ottostadt Magdeburg, Deutsche Märchenstraße). All diese Beispiele lassen sich dem Bereich kulturellen Erbes zuordnen, dessen Erhalt und Pflege ein Ziel soziokultureller Nachhaltigkeit ist. Auf Veranstaltungen wird dieses häufig zum Zweck der Profilierung inszeniert. Besonders auf dem Feld immateriellen Kulturerhalts können Veranstaltungen dadurch einen wichtigen Beitrag leisten. In welchem Ausmaß dies auf historischen Mittelalterfesten geschieht, wird in späteren Kapiteln ausführlich dargelegt.

Touristische Veranstaltungen können natürlich auch Auswirkungen entgegen einer nachhaltigen Entwicklung nach sich ziehen. Durch den häufig entstehenden Lärm durch Verkehr, Gäste, Programmpunkte oder allgemeine Beschallung des Veranstaltungsgeländes wird nicht nur auf ökologischer Ebene die Natur beansprucht, auch Anwohner in umliegenden Wohngebieten können in Mitleidenschaft gezogen werden. Auch unter den negativen Auswirkungen auf die Umwelt können Einheimische längerfristig leiden. Bei mangelnder Partizipation der Einwohner von Städten und genereller Unvereinbarkeit von Veranstaltungen mit dem Selbstverständnis dieser ist es zudem möglich, dass soziale Spannungen und Widerstand gegen die Durchführung der Events auftreten (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 299f). Es sollten frühzeitig Maßnahmen ergriffen werden, um den möglichen negativen Auswirkungen und daraus resultierenden Konflikten unter Nutzung der Leitprinzipien, allen voran Vorsorge und Partnerschaft, im Sinne der Nachhaltigkeit entgegenzutreten.

3.2.4 Wechselspiel der Dimensionen

In den bis hierhin dargelegten drei Dimensionen der Nachhaltigkeit dürfte eines deutlich geworden sein: Nachhaltigkeit ist kein in sich abgeschlossenes System, kein geschlossener Begriff und schon gar nicht losgelöst von anderen Bereichen des Lebens zu betrachten. Was im einen Fall für massive Konflikte sorgt, kann im nächsten Fall, bei entsprechender Kommunikation und Beteiligung von Interessengruppen einen wahren Aufschwung im Sinne

der nachhaltigen Entwicklung bedeuten. Beispielhaft sei an dieser Stelle ein von Einheimischen aufgeführter traditioneller Tanz genannt: an einen Ort werden die Einheimischen zu minimalen Löhnen in einer zerstörten Umwelt förmlich dazu gezwungen, Tänze zur Belustigung der Touristen aufzuführen, um überhaupt überleben zu können. Am anderen Ort werden die Traditionen aus stolzem Selbstbewusstsein in Kombination mit regen Diskussionen mit den Touristen aufgeführt, die aus ihrem Erlebnis lernen, während von einem Teil der fairen Entlohnung die Bewahrung kultureller und natürlicher Ressourcen unterstützt wird. Nachhaltige Entwicklung ist folglich eine Frage der Herangehensweise, bei der es zu einem großen Teil auch auf gegenseitigen Respekt und Wertschätzung ankommt.

Alle Dimensionen haben ihre Ziele, bieten der Menschheit ihre Potenziale, deren Nutzung verschiedene Auswirkungen nach sich zieht. Sind diese Auswirkungen positiv, so kann von nachhaltiger Entwicklung gesprochen werden. Sind sie es nicht, treten Konflikte auf und für eine nachhaltige Entwicklung und eine tragfähige, lebenswerte Zukunft besteht Handlungsbedarf (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 254).

Dabei bilden die drei eng miteinander verknüpften Dimensionen bei weitem nicht die gesamte Bandbreite der Nachhaltigkeit als vielschichtigen und „hoch dynamische[n] Prozess“ (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 276) ab. Neben einer bereits in der Fachliteratur etablierten Ergänzung um die vierte Dimension Management (mitunter auch als politische Dimension benannt), die die Verwaltungsschritte, Gesetzgebungsverfahren und Kontrollmechanismen der Nachhaltigkeit in den Fokus rücken soll, gibt es zahlreiche weitere Vorschläge, nachhaltige Entwicklung zu definieren und einzugrenzen. Magisches Dreieck, Drei-Säulen-Modell, Vier-Säulen-Modell, Zauberscheiben der Nachhaltigkeit: vielfältige Darstellungsformen des gleichen Prinzips, von denen keine richtiger oder falscher ist als die Nächste. Lediglich hinsichtlich ihrer Komplexität, der Darstellung der Nachhaltigkeit in mehr und mehr Einzelteilen, unterscheiden sie sich. Im Kern sprechen sie jedoch jeden an: von staatlichen Institutionen über wirtschaftliche Betriebe bis hin zu jedem einzelnen Menschen. Nachhaltigkeit ist eine Denkhaltung, die den eigenen individuellen Vorteil gegenüber dem Vorzug einer weitsichtigen, gemeinsamen Entwicklung der Zukunft für alles Leben auf der Erde in den Hintergrund stellt.

3.3 Die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung - die 17 SDGs

Die Agenda 2030 gilt als eines der zentralen Ergebnisse des Weltgipfels für nachhaltige Entwicklung im Jahr 2015. Sie ist eine Aktualisierung der Agenda 21, kann also ebenfalls als konkretes Aktionsprogramm für die nachhaltige Entwicklung gesehen werden. Auf dieser Grundlage wurde 2016 die nationale Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie entwickelt und

veröffentlicht, in welcher das globale Aktionsprogramm auf für Deutschland gültige Handlungsfelder fokussiert wurde (vgl. Die Bundesregierung 2016)

Das Dokument beinhaltet nicht nur Hinweise zum besseren Verständnis der Nachhaltigkeit, sondern bricht auch die Dimensionen der Nachhaltigkeit auf, um aus ihnen 17 Ziele der nachhaltigen Entwicklung (Sustainable Development Goals, **SDGs**) zu formulieren. Diese 17 Ziele stellen im Vergleich zu den eher allgemein gehaltenen Dimensionen der Nachhaltigkeit, die wie Visionen das gesamte Spektrum der Nachhaltigkeit abbilden, eine Konkretisierung der zu bearbeitenden Aufgaben dar und helfen dabei besser zu „begreifen, wie alles global miteinander zusammenhängt“ (Schlehufer 2020: 4). Den 17 SDGs wurden weiterhin zahlreiche Unterziele zugeordnet, die ein Agieren im Sinne einer tragfähigen Zukunft unmittelbar möglich machen (vgl. LfU/BIHK 2020: online). Sämtliche Ziele lassen sich wieder in das Geflecht der drei Dimensionen der Nachhaltigkeit einordnen. Die 17 Ziele laut Agenda 2030 sind:

→ **SDG 1** - Keine Armut

Armut ist Auslöser zahlreicher sozialer, aber auch ökologischer Konflikte. Im Rahmen des SDG 1 soll ein besseres, „ganzheitliches Verständnis“ (Die Bundesregierung 2016: 55) der Problematik gefördert werden, die aus mehr als nur Einkommensarmut besteht. Zu den Unterzielen des SDG 1 gehören die Halbierung von Armut in allen Formen, aber auch umfassender Sozialschutz, „gleiche Rechte auf wirtschaftliche Ressourcen“ für alle oder auch die „Erhöhung der Widerstandsfähigkeit der Armen“ (vgl. Renn.nord 2019: online).

→ **SDG 2** - Kein Hunger

Hunger ist genauso Folge einer nicht-nachhaltigen Entwicklung der Welt, wie auch Ursache zahlreicher weiterer gesellschaftlicher Probleme. Vermehrte Dürren und andere Extremwetterereignisse im Zuge des Klimawandels führen zu Ernteausfällen, die Nahrungsmittelknappheit nach sich ziehen, was wiederum zu sozialen Unruhen, Umweltzerstörung, Flucht, Krieg und Leid für Mensch und Natur führen kann. Im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung gilt es also, die Ernährung zu sichern. Dies soll beispielsweise durch die Sicherung des Zugangs zu „produktiven Ressourcen“, die Verbesserung der Bodenqualität und Investitionen in verschiedenen Bereichen gefördert werden. Dazu gehört auch die Förderung einer nachhaltigen Landwirtschaft (vgl. Die Bundesregierung 2016: 60ff).

→ **SDG 3** - Gesundheit und Wohlergehen

Gesundheit ist ein fundamentaler Bestandteil zufriedener und nachhaltiger Gesellschaften. Körperliche und psychische Krankheiten, wie auch Frühsterblichkeit oder Substanzmissbrauch sollen erforscht und reduziert werden. Dazu gehört die Einrichtung einer allgemeinen Gesundheitsversorgung und auch die Reduktion von körperlichen Belastungen durch Chemikalien und „Luft-, Wasser-, und Bodenverunreinigungen“ (vgl. Renn.nord 2019:

online). Abermals soll die Erreichung des Ziels durch Finanzierung, Qualifizierung und Forschung vorangebracht werden (vgl. Die Bundesregierung 2016: 70ff).

→ **SDG 4** - Hochwertige Bildung

Grundlage im Ziel, eine hochwertige, inklusive, gleichberechtigte Bildung zu gewährleisten ist das Konzept lebenslangen Lernens für alle. So soll eine Grundbildung aller Gesellschaftsschichten sichergestellt, Bildungseinrichtungen gebaut und zusätzliche Lehrkräfte qualifiziert werden (vgl. Die Bundesregierung 2016: 83ff). Besonders wichtig ist im Rahmen des SDG 4 auch die Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), die in der Umsetzung der Agenda 2030 „erstmalig [...] explizit als eigenständiges [...] Handlungsfeld aufgeführt“ wird (Renn.nord 2019: online). Auf diese wird in Kapitel 4 noch einmal ausführlich eingegangen.

→ **SDG 5** - Geschlechtergleichstellung

Das fünfte Ziel nachhaltiger Entwicklung richtet sich auf die Beseitigung jeglicher Arten von Diskriminierung, Gewalt gegen Frauen oder Kinderheirat und die Förderung von Teilhabe, Chancengleichheit und Selbstbestimmung durch Aufklärung und den Erlass entsprechender Gesetze (vgl. Die Bundesregierung 2016: 96ff).

→ **SDG 6** - Sauberes Wasser und Sanitärversorgung

Die Versorgung mit sauberem Wasser trägt sowohl zum Ziel der Ernährungssicherung, als auch dem der Förderung von Gesundheit bei (SDGs 2 & 3 - aber auch Energie, Wirtschaft und Industrie sind von diesem Ziel abhängig). Eine intakte Sanitärversorgung kann dagegen zahlreiche Umweltprobleme reduzieren. Mit SDG 6 soll der Zugang zu sauberem Trinkwasser, die angemessene Sanitärversorgung, eine bessere Wasserqualität, die Verbesserung von Wassermanagementsystemen und der Schutz von Gewässern gewährleistet werden (vgl. Die Bundesregierung 2016: 105ff).

→ **SDG 7** - Bezahlbare und saubere Energie

Eine Grundversorgung mit verlässlicher erneuerbarer Energie für alle soll mit dem SDG 7 gefördert werden. Darunter fällt auch eine Erhöhung der Effizienz bei der Energiegewinnung, was durch internationale Zusammenarbeit, Forschung, Investitionen und neue Technologien zu erreichen ist (vgl. Die Bundesregierung 2016: 113ff).

→ **SDG 8** - Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

Mit SDG 8 wird ein stabiles, langfristig tragfähiges und produktives Wirtschaftswachstum angestrebt, das von menschenwürdiger, fair entlohnter Arbeit getragen wird und neue Arbeitsplätze mit geschützten Arbeitsrechten schafft. Im Rahmen des achten Ziels wird zudem nachhaltiger Tourismus explizit genannt, für den beispielsweise Saisonalität, Ausbeutung von Gastarbeitern und der Abfluss von Erträgen in andere Länder zu reduzieren sind. Regionale Lieferketten gilt es zu fördern (vgl. Die Bundesregierung 2016: 122ff).

→ **SDG 9** - Industrie, Innovation und Infrastruktur

Das neunte Ziel nachhaltiger Entwicklung betont die Bedeutung funktionierender, effizienter Infrastrukturen, auf die alle Menschen zugreifen können. So soll eine nachhaltige Industrialisierung in allen Bereichen und Teilen der Welt vorangebracht, sowie Wertschöpfungsketten durch Forschung und Entwicklung auf nachhaltige Weise verbessert werden. Teil des Ziels ist außerdem der breite Zugang zu Internet und die Modernisierung von bereits bestehender Infrastruktur (vgl. Die Bundesregierung 2016: 143ff).

→ **SDG 10** - Weniger Ungleichheiten

Eine gerechtere Verteilung von finanziellen Mitteln, aber auch die Förderung von Inklusion, Chancengleichheit und Sozialschutz zählen zu den Unterzielen des SDG 10. National wie auch international soll durch Steuern, Subventionen und Gesetze die gesellschaftliche Ungleichheit reduziert werden. Dazu gehört weiterhin die Regulierung und Gewährleistung einer sicheren Migration für Menschen aus anderen Ländern (vgl. Die Bundesregierung 2016: 148ff).

→ **SDG 11** - Nachhaltige Städte und Gemeinden

Städte und Gemeinden stehen im Zentrum gesellschaftlichen Miteinanders. Das elfte Ziel sieht vor, Wohnraum und Verkehrssysteme zugänglich und bezahlbar zu gestalten. Der Schutz älterer Menschen, die Vermeidung von Umweltbelastungen, die Resilienz gegenüber Umweltkatastrophen und die Verbindung von Stadt und Land sollen gewährleistet werden. Ein weiterer Bestandteil des SDG 11 ist der Erhalt des (im-)materiellen Kultur- und Naturerbes (vgl. Die Bundesregierung 2016: 155ff).

→ **SDG 12** - Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster

„Der nachhaltigste Konsum ist kein Konsum.“ heißt es im Zitat in der Deutschen Nachhaltigkeitsstrategie. Kern von SDG 12 ist eine Verhaltensänderung der Menschen hin zur Reduktion, die es erfordert zu „untersuchen, wie man das Konsumverhalten [hin] zu weniger Konsum bewegt.“ (plant values in Die Bundesregierung 2016: 170). Ressourcen müssen nachhaltig und effizient genutzt und deren Verschwendung reduziert werden. Außerdem muss die Verlängerung von Produktlebenszyklen und die Reduktion des nationalen wie internationalen Abfallaufkommens vorangebracht werden. All das erfordert Wissenschaft und Technologien (vgl. Die Bundesregierung 2016: 170ff). Auch in Hinsicht auf den Tourismus ist eine deutliche Verhaltensänderung der reisenden Menschen notwendig.

→ **SDG 13** - Maßnahmen zum Klimaschutz

Der Klimawandel gilt als eine der größten globalen Herausforderungen des 21. Jahrhunderts (vgl. Die Bundesregierung 2016: 181). Neben der Anpassung (Adaption) an die Auswirkungen des Klimawandels und die Absicherung „gegenüber klimabedingten Gefahren“ (RENN.nord 2019: online) ist zudem die aktive Bekämpfung des Fortschreitens der Krise

notwendig (Mitigation). Zahlreiche andere Ziele der nachhaltigen Entwicklung, wie das zuvor erläuterte SDG 12, aber auch SDGs 4, 7, 9 oder 11 tragen zur Reduzierung des Klimawandels bei. Als Problematik mit globalen Auswirkungen ist für deren Bekämpfung jedoch eine Anpassung aller Bereiche menschlichen Handelns notwendig. Im SDG 13 ist auch das 2°C-Ziel formuliert, das die maximal zulässige Erwärmung des Weltklimas um +2°C definiert und zahlreiche Maßnahmen der Reduktion von Treibhausgasemissionen beschreibt (vgl. Die Bundesregierung 2016: 181ff).

→ **SDG 14** - Leben unter Wasser

Neben dem Leben auf den Kontinenten der Erde ist auch das Leben in den Ozeanen und Meeren des Planeten zu erhalten und nachhaltig zum Wohle der Menschheit zu nutzen. Die Verschmutzung (Meeresmüll, Nährstoffüberlastung) und Ausbeutung der Gewässer soll reduziert und der Schutz, sowie eine nachhaltige Bewirtschaftung gefördert werden. Dieses Ziel liefert einen wichtigen Beitrag zur Biodiversitätskonvention. Eines der Unterziele beschreibt beispielsweise die Förderung der handwerklichen Kleinfischerei (vgl. Die Bundesregierung 2016: 189).

→ **SDG 15** - Leben an Land

Genauso ist die Biodiversität an Land zu schützen und vor Ausbeutung und Zerstörung zu bewahren. Mit SDG 15 wird der umfassende Schutz, aber auch die Wiederherstellung und nachhaltige Nutzung der ländlichen Ökosysteme verfolgt. Dazu gehört neben dem Erhalt der Biodiversität des Planeten auch die Sicherung der Bodenqualität, die Aufforstung, die Bekämpfung von Wilderei und Wüstenbildung, als auch die allgemeine Inwertsetzung und Berücksichtigung von natürlichen Ressourcen im Zuge von Entscheidungsprozessen. Dafür werden „erhebliche Mittel für die Finanzierung“ (RENN.nord 2019: online) der notwendigen Programme bereitgestellt (vgl. Die Bundesregierung 2016: 196ff).

→ **SDG 16** - Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen

Das 16. Ziel einer nachhaltigen Entwicklung legt den Fokus auf ein friedliches gesellschaftliches Miteinander und die Förderung von Rechtsstaatlichkeit. Jegliche Formen von Gewalt, Diskriminierung, Korruption und Waffenhandel gilt es zu verringern. Gleichzeitig sollen Sicherheit, Partizipation, Verständigung und Freiheit gefördert werden. Dafür ist es notwendig, entsprechende Institutionen einzurichten, die die Wahrung menschlicher Rechte garantieren (vgl. Die Bundesregierung 2016: 207ff). SDG 16 gilt als „eines der Schlüsselziele der Agenda 2030“, welches die Erreichung anderer Ziele bedingt (ebd.: 207).

→ **SDG 17** - Partnerschaften zur Erreichung der Ziele

Die Erreichung aller Ziele gelingt am besten gemeinsam. Nur durch die Beteiligung möglichst aller Menschen wäre eine umfassende nachhaltige Entwicklung des Lebens auf der Erde möglich. Dafür ist der Austausch von Wissen und die Zusammenarbeit in globalen

Partnerschaften wünschens- und förderungswert. Das SDG 17 deckt die Bereiche Finanzierung, Technologie, Kapazitätsausbau, Handel, Monitoring und übergeordnete strukturgebende Maßnahmen ab. Weiterhin formuliert es die Zielvorgabe, die nachhaltige Entwicklung aller Länder mit jeweils mindestens 0,7% ihres Bruttonationaleinkommens zu finanzieren (vgl. Die Bundesregierung 2016: 217ff). Das verdeutlicht wiederum das Partnerschaftsprinzip der Nachhaltigkeit: nur wenn alle Staaten und ihre Bürger gemeinsam im Sinne nachhaltiger Entwicklung handeln, ist die Tragfähigkeit der Zukunft ohne dramatische Folgen für das menschliche Leben auf dem Planeten möglich.

Diese „Ziele für nachhaltige Entwicklung sind“ laut António Guterres, dem Generalsekretär der Vereinten Nationen „heute wichtiger denn je. Es ist jetzt an der Zeit, das Wohl der Menschen, der Volkswirtschaften, der Gesellschaften und unseres Planeten zu sichern.“ (vgl. Vereinte Nationen 2021, online). Ein Zitat, das besonders vor dem Hintergrund des ausgebliebenen Fortschritts in den vergangenen Jahren an Bedeutung gewinnt. Insbesondere die Covid19-Pandemie hielt die Welt zwei Jahre lang auf derartige Weise in Atem, dass viele bisherige Errungenschaften auf dem Weg der nachhaltigen Entwicklung wieder verloren gingen, wobei durch den globalen Lockdown zumindest die Natur stellenweise entlastet wurde. Dennoch, von den 17 Zielen konnte bisher keines voll erreicht werden, lediglich einige wenige der insgesamt 169 Unterziele wurden von den Experten der Vereinten Nationen als erfüllt bewertet (vgl. ebd.). Dabei sind diese so „umfassend und offen formuliert [...], dass es niemanden gibt, der nicht etwas findet, wofür er sich begeistern kann“ (Schleuher 2020: 4). Auf die Unterziele der nachhaltigen Entwicklung, die in konkretem Zusammenhang mit dem Freizeitmarktsegment der Mittelalterfeste stehen, soll daher im Kontext der Forschung an späterer Stelle noch einmal gezielt eingegangen werden. Eine Fokussierung auf die Oberziele mit jeweils einzelnen relevanten Unterzielen wurde vorgenommen, um die Betrachtung möglicher Beiträge zur nachhaltigen Entwicklung im übersichtlichen Rahmen zu halten.

Alle Ziele, alle Dimensionen der Nachhaltigkeit verbindet ein gemeinsamer Grundbedarf, der für eine nachhaltige Entwicklung von Bedeutung ist, diese ermöglichen oder beschleunigen kann. Dieser Grundbedarf liegt in der Bewusstseinsbildung der Menschen. Ohne ein Umdenken und die aktive Reflektion von gegenwärtigen Handlungen und Entwicklungen ist eine zielgerichtete nachhaltige Gestaltung der Zukunft kaum möglich. Daher bedarf es auf diesem Gebiet zunehmender „Bildungsanstrengungen“ (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 351), um den tiefgreifenden Wandel hin zu nachhaltigeren Denk- und Handlungsmustern zu ermöglichen.

Bildung für nachhaltige Entwicklung wird seit den Beschlüssen der Agenda 21 von 1992 in Lehrplänen überall auf der Welt verankert. Oberstes Ziel der Bildung für nachhaltige Entwicklung ist die Vermittlung der sogenannten Gestaltungskompetenz, die die „aktive

Teilnahme [der Menschen] am notwendigen Wandel unserer Gesellschaft im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung” ermöglichen und „das Lernpotenzial jedes Einzelnen und von Gemeinschaften, um im Sinne eines lebenslangen Lernens den wachsenden Spannungen zwischen lokalen und globalen Entwicklungen zu begegnen” (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 351) nutzbar machen soll. Insbesondere das Potential informeller Bildung wurde in diesem Kontext neu entdeckt, da ein Großteil menschlicher Lernprozesse außerhalb formalisierter Bildungseinrichtungen stattzufinden scheint (vgl. ebd.: 352). Auch die Freizeit und erlebnisorientierte Lernorte gelten für die Bildung für nachhaltige Entwicklung als höchst relevante Handlungsfelder, die im Zuge der Agenda 2030 in der Gesellschaft erschlossen werden sollen.

Der Ergründung der Bildung im Sinne einer tragfähigen Zukunft wird im Folgenden ein eigenes Kapitel gewidmet.

4 Bildung für nachhaltige Entwicklung

Die Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) ist tief im Konzept der Nachhaltigkeit selbst verankert und findet Ausdruck im bereits erwähnten SDG 4, in dem direkt auf „hochwertige Bildung” (Die Bundesregierung 2016: 83) und lebenslanges Lernen für alle abgezielt wird. Damit wird der nachhaltigen Entwicklung, welche selbst ein überaus komplexes und kaum abzuschließendes Forschungsfeld darstellt, ein weiteres, ebenso komplexes Forschungsfeld zugeordnet: das der Bildung (vgl. De Haan 2002: 13).

Schon die Abgrenzung des Bildungsbegriffes, der seit der Antike von den alten Philosophen gebraucht wurde (vgl. Brockhaus 2006), gestaltet sich als vielschichtig. In der deutschen Sprache ist *Bildung* „seit dem 18. Jahrhundert nachgewiesen” (ebd.) und beschreibt vier miteinander in Verbindung stehende Aspekte. Zum einen die „Selbstkonstruktion des Menschen” und dessen „Aneignung von Welt”, zweitens die „Ordnung gesellschaftlich organisierter Lehr- und Lernprozesse”, außerdem die Auseinandersetzung von Gesellschaften mit „sich selbst”, sowie den eigenen Traditionen und „Zukunftsvorstellungen” und zuletzt die Bildung als dynamischer Bestandteil verschiedenster Wissenschaften (Brockhaus 2006).

Im Verständnis von „Bildung als Selbstkonstruktion des Menschen” (Brockhaus 2006) beschreibt der Begriff die Bewusstwerdung des Menschen seiner selbst im Zuge dessen (moralischer) Erziehung, sowie das Erlernen einer „Selbstverantwortung” und der individuellen Verbindung des Ichs mit der Außenwelt (vgl. ebd.). Dazu gehört das Erlernen von Fähigkeiten, die die Bewältigung von verschiedensten „Lebenssituationen” auf eigenständige, konstruktive und kooperative Weise ermöglichen. Das Individuum öffnet sich

in diesem Prozess den informellen, lebenslangen Lernprozessen des Alltags und kann so „Kompetenzen erwerben, um für ungewisse und offene Zukünfte gerüstet zu sein“ (vgl. Brockhaus 2006). Ergebnis daraus sind „Individualität“, „Mündigkeit“, „Freiheit“ und „Selbstbestimmung“ der Lernenden (ebd.).

Weiterhin kann Bildung als „Zielkategorie institutionalisierter Lehr- und Lernprozesse“ gelten, die einen repräsentativen Raum der Auseinandersetzung mit der Welt bieten und neben Allgemeinbildung auch notwendige Fähigkeiten „zur Teilhabe an einer Kultur“ vermitteln. In diesem Kontext wird Bildung anhand von Leistung gemessen, die mitunter zu einer „Konstruktion gesellschaftlicher Ungleichheit“ beitragen kann (Brockhaus 2016). Institutionalisierte Bildung richtet sich häufig auf den Erwerb von Kompetenzen für die Ausübung bestimmter Berufe (vgl. ebd.).

Auch für Gesellschaften als Gesamtheiten der Individuen in einem bestimmten Raum spielt Bildung eine Rolle. Hier kann diese als eine Form der „Selbstverständigung der Gesellschaft über sich selbst, über ihre Zukunft und die Lebensform, die sie mit Bildung zu erreichen hofft“ (Brockhaus 2006) verstanden werden. Damit hängt die Kommunikation von Gesellschaften eng mit Bildung zusammen. In ihr entstehen Vorstellungen von „Tradition, Gegenwart und Zukunft“, „Moral“ und Ethik, Idealen, „Konflikten“, Politik, Status, Karriere, Philosophie, „Literatur und Kunst“, „Ökonomie und Gesellschaft“ (ebd.). So bedeutet Bildung gesellschaftlich die „Fähigkeit, Zugehörigkeit zu symbolisieren“. Dabei können Bildungskrisen auch immer eine „Pluralisierung von Lebensformen“ und kulturellen Praxen nach sich ziehen, durch welche sich neu definiert, was die Individuen als Bestandteile der Gesellschaft als wissenswert erachten (vgl. ebd.).

Zuletzt ist Bildung wichtiger Teil der Wissenschaften, die in ihr die vielfältigen „spezialisierenden Erkenntnisinteressen“ verschiedener Fachrichtungen verfolgen (Brockhaus 2006). Insbesondere in den Sozial- und Humanwissenschaften wird Bildung durch „Sozialisation“, „Identität“, „Kultur“, „Qualifikation“ und „Kompetenzen“ (ebd.) erfasst und zeichnet sich durch „Offenheit, Reflexivität und Zukunftsfähigkeit“ aus (De Haan 2002: 13). Der Prozess des Lernens als Erlangen von Bildung beschreibt dabei die bewusste oder häufig auch unbewusste Veränderung des Verhaltens durch Erfahrungen und den Gewinn von Fähigkeiten (vgl. Nahrstedt et al. 2002: 472).

Es wird deutlich, dass „Bildung“ schon in der Definition starke Überschneidungen mit dem Konzept der Nachhaltigkeit aufweist: die Entstehung und Bewahrung von Kultur, die Sozialisation im gesellschaftlichen Miteinander, die Bildung einer starken Identität, der Umgang mit Konflikten, persönliche Einstellungen gegenüber Status und Karriere, Freiheit, Selbstbestimmung, die Kompetenz eine ungewisse Zukunft zu gestalten... Ohne Bildung

scheint nachhaltige Entwicklung nicht möglich. Viel mehr noch sind mit der Bildung zahlreiche Ziele nachhaltiger Entwicklung zu erreichen. Umgekehrt kann nachhaltige Entwicklung in der Erfüllung des SDG 4 zu besserer Bildung beitragen. Bildung und Nachhaltigkeit bedingen einander. Damit ist das vierte Ziel der Agenda 2030 (SDG 4) „Hochwertige Bildung“ (Die Bundesregierung 2016: 83) fundamental: ohne Wissen, Verständigung und Kompetenzen ist eine aktive Gestaltung der Zukunft nicht möglich (vgl. De Haan 2008: 24; Adomßent 2016: 438).

Unter dieser Sichtweise entstand die explizit benannte Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), der die Bundesregierung „eine besondere Rolle“ zuschreibt (ebd.: 84; vgl. auch Schleufer 2020: 6). Ziel der Bildung für nachhaltige Entwicklung ist die Vermittlung von „Gestaltungskompetenz“ (De Haan 2002: 14f), die in zwölf Teilkompetenzen die „Menschen befähigen und motivieren möchte, sich gemeinschaftlich für die notwendige sozial-ökologische Transformation unserer Gesellschaft, Politik und Wirtschaftsweise im Sinne einer l(i)ebenswerten Zukunft für alle einzusetzen“ (Schleufer 2020: 6) und aktiv „an der zukunftsfähigen Gestaltung der Weltgesellschaft [...] verantwortungsvoll mitzuwirken“ (De Haan 2002: 14). Somit ist Bildung für nachhaltige Entwicklung klar von der reinen Umweltbildung abzugrenzen, greift das Wissen über die Natur jedoch auf (vgl. De Haan 2002: 13). Im Verlauf der UN-Dekade Bildung für nachhaltige Entwicklung von 2005 bis 2014 und des Weltaktionsprogramms Bildung für nachhaltige Entwicklung sollte nachhaltige Entwicklung „als Leitbild in allen Bildungsbereichen verankert werden“ (vgl. Bildungsministerium für Bildung und Forschung o.J.: online) und so die langfristig notwendige „Veränderung von Lebensstilen“ anstoßen (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 352). Damit kommt der BNE eine äußerst wichtige Rolle zu, denn ohne ein breites gesellschaftliches Bewusstsein über nachhaltige Entwicklung und die Akzeptanz dieser, sind alle anderen 16 Ziele der Agenda 2030 nur schwer zu erreichen (vgl. Michelsen/Overwien 2020). Viel mehr noch kann nachhaltige Entwicklung selbst als ein gesellschaftlicher Lernprozess angesehen werden (vgl. Adomßent 2016: 438f). Eine Bildung für nachhaltige Entwicklung verfolgt die Vermittlung von Gestaltungskompetenz als Fähigkeit, die ungewisse Zukunft antizipativ und mit Nachhaltigkeitsfokus zu gestalten.

4.1 Gestaltungskompetenz als Lernziel

Zentral für die Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) ist die gemeinsame, aktive, antizipative und nachhaltige Gestaltung der Zukunft durch alle Menschen - unter Berücksichtigung der Dimensionen der Nachhaltigkeit, sowie der Komplexität von Bedürfnissen und Ansprüchen der Gegenwart und dem Verständnis nicht-nachhaltiger Entwicklung (vgl. De Haan 2002: 15; De Haan 2008: 31). Dazu in der Lage zu sein setzt

Gestaltungskompetenz voraus. Eine Kompetenz, die vom Nationalkomitee der UN-Dekade Bildung für nachhaltige Entwicklung in einige notwendige Teilkompetenzen untergliedert wurde (vgl. De Haan 2008). Zu ihnen gehören Sach- und Methodenkompetenzen, Sozialkompetenzen und Selbstkompetenzen (vgl. ebd.), die es an Lernende zu vermitteln gilt. Diese tragen dazu bei, dass die Menschen heute so wirtschaften und leben, „dass für die heutigen wie für zukünftige Generationen lebenswerte Verhältnisse [...] ermöglicht werden.“ (De Haan 2008: 24). Doch was genau ist unter den Teilkompetenzen der Gestaltungskompetenz zu verstehen und welche Fähigkeiten sollten für eine nachhaltige Entwicklung gelehrt werden? Die folgenden Kapitel beleuchten die Bildungsansprüche an ein umfassend nachhaltiges Verhalten näher und legen die Einzelheiten der Gestaltungskompetenz nach Gerhard de Haan (2008) dar.

4.1.1 Sach- und Methodenkompetenzen

Um im Sinne nachhaltiger Entwicklung agieren zu können ist es notwendig, über grundlegendes Wissen um Nachhaltigkeit (s. Kapitel 3) zu verfügen und auf vielfältige Methoden zurückgreifen zu können. Einer der Ansprüche ist es daher, in der Lage zu sein „weltoffen und neue Perspektiven integrierend Wissen“ aufzubauen, Informationen zu beurteilen und die Vielfalt der Interessen und Lösungswege in der Entscheidungsfindung zu berücksichtigen. Dafür ist eine Bereitschaft und Fähigkeit notwendig, „interdisziplinär Erkenntnisse“ erarbeiten zu können und das Zusammenwirken verschiedener Disziplinen zu verstehen, um darin Risiken und Chancen erkennen und abwägen zu können. Auf Grundlage der erarbeiteten Informationen ist insbesondere im Blick auf die ungewisse Zukunft eine weitere Anforderung, „vorausschauend denken und handeln“ zu können (De Haan 2008: 32f). Nur so können zum Beispiel ökologische Probleme wie der Klimawandel oder das weltweite Artensterben, deren Ursachen in großen Anteilen auf menschlichem Fehlverhalten beruhen, verstanden und reduziert werden.

4.1.2 Sozialkompetenzen

Die Bewältigung der Aufgabe, eine gesamte Gesellschaft langfristig nachhaltig zu entwickeln, kann nur gemeinsam gelingen. Daher ist es notwendig, dass die Menschen lernen, in „heterogenen Gruppen“ zu interagieren. Dazu gehört die Fähigkeit, „an Entscheidungsprozessen partizipieren“ und „gemeinsam mit anderen planen und handeln“ zu können, denn „Solidarität und Zukunftsvorsorge für Mensch und Natur sind eine gemeinschaftliche und gesellschaftliche Aufgabe“ (De Haan 2008: 33). Dabei spielen insbesondere Partizipation, Kooperation, Kommunikation und gesellschaftliches Engagement eine gewichtige Rolle, denn Interessenkonflikte scheinen in einer nachhaltigen Entwicklung

unausweichlich (vgl. Michelsen/Overwien 2020: 561). Hinzu kommt die Fähigkeit, sich selbst und andere „motivieren [zu] können“ für die Ziele der nachhaltigen Entwicklung „aktiv zu werden“ (De Haan 2008: 34) und einen reflektierten Umgang mit Ungewissheit zu erlernen. Auch im Sinne soziokultureller Nachhaltigkeit sind zahlreiche Sozialkompetenzen in beispielsweise der Beurteilung von Gerechtigkeit und dem Umgang mit Benachteiligten gefragt.

4.1.3 Selbstkompetenzen

Nicht nur Wissen, Methoden und die Kompetenz in Gruppen zu agieren müssen für eine umfassende Gestaltungskompetenz vermittelt werden. Auch die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit bildet einen wichtigen Anteil der Fähigkeit zur antizipativen Gestaltung der Zukunft unter den Kriterien der Nachhaltigkeit. Daher ist es zunächst notwendig, „die eigenen Leitbilder und die anderer reflektieren“ zu können, sich verantwortungsvoll zu verhalten und „die Hintergründe, Formen und Auswirkungen des eigenen Lebensstils und des Lebensstils anderer sowie Gesellschaften auf die Lebens- und Arbeitssituation anderer Menschen sowie auf die Biosphäre“ zu verstehen (De Haan 2008a). Weiterhin ist die Fähigkeit „selbstständig planen und handeln [zu] können“ notwendig, um „persönliche[s] Engagement“ zur Verhaltensänderung und dem Respekt gegenüber anderen Lebensstilen zu entwickeln. Insbesondere letzterer Teil setzt eine „Empathie und Solidarität für Benachteiligte“ voraus, die die Fähigkeit erfordert, diese zum Ausdruck zu bringen und aktiv zu werden. An dieser Stelle ist auch die Einsicht und das Verständnis für globale Ungleichheit von Bedeutung, um auf dieser Grundlage „Vorstellungen von Gerechtigkeit als Entscheidungs- und Handlungsgrundlage nutzen“ zu können (ebd.).

Themen und Inhalte einer Bildung für nachhaltige Entwicklung sollten „zentral für nachhaltige Entwicklungsprozesse“ sein, sich „lokal oder global“ verorten, „längerfristige Bedeutung haben“, „interdisziplinär bearbeitbar sein und Handlungspotenzial aufweisen“ (Adomßent 2016: 446). Weiterhin sollten sie einen gewissen Alltagsbezug aufweisen. Als „Kernprobleme des Globalen Wandels“ lassen sich in diesem Zusammenhang der Klimawandel, die allgemeine Bevölkerungsentwicklung auf der Erde, die zunehmende Nahrungsmittel- und Trinkwasserknappheit, der Rückgang der Artenvielfalt und die Degradation der Böden erfassen (vgl. ebd.). Die Pädagogik der Bildung für nachhaltige Entwicklung vollzieht dabei maßgebliche Perspektivwechsel, die anstelle von Moralisierung durch Bedrohungsszenarien und Vermittlungsarbeit bestehender Erkenntnisse auf Erklärung anhand von Modernisierungsszenarien und reflexive Verständigung setzen (vgl. Michelsen/Overwien 2020: 564f).

Deutlich wird, dass genau wie die Dimensionen der Nachhaltigkeit auch die Kompetenzen und Themen der Bildung für nachhaltige Entwicklung nicht voneinander losgelöst betrachtet werden können, sondern miteinander in (teils enger) Verbindung stehen. Ziel der BNE ist die Vermittlung interdisziplinär ausgerichteter Kompetenzen, die es möglich machen, „Wissen von einem Problemfeld auf andere zu übertragen“ (De Haan 2008: 38), Auswirkungen des eigenen Handelns zu verstehen und so die Entwicklung einer nachhaltigen Zukunft in der globalisierten Welt zu ermöglichen. Ein derart umfangreicher Kompetenzerwerb ist jedoch kaum allein in der schulischen Laufbahn von Kindern und jungen Erwachsenen erreichbar, weswegen ein zunehmendes Augenmerk auf die immer weiter durch Bildungsangebote erschlossene Freizeit gelegt wird. Bildung in der Freizeit bietet besondere Potenziale der Etablierung von ganzheitlichen, von Kreativität, Neugierde und Fantasie geprägten Vermittlungsansätzen, die der Bildung für nachhaltige Entwicklung in positivem Sinne zuspitzen (vgl. De Haan 2008; Schleußer 2020; Adomßent 2016).

4.2 Informelle Bildung in der Wissens- und Erlebnisgesellschaft

Eine besondere Rolle in der Vermittlung von Gestaltungskompetenz und Nachhaltigkeit spielt der außerschulische Bereich, dessen Potenziale zunehmend erkannt werden (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 352; Adomßent 2016: 439ff). Informelle Bildung beschreibt hier den aus selbstgesteuerten Prozessen der Aneignung erlangten Wissens- und Kompetenzerwerb außerhalb formalisierter Bildungseinrichtungen wie (Berufs-)Schulen und Universitäten. Viel eher rückt der Fokus auf den Alltag der Menschen, bei denen auch in Arbeitszeit und Freizeit teils erhebliche Lernerfolge auszumachen sind, die abseits von Lehrpersonal und -plänen erreicht werden. Insbesondere die Flexibilisierung von Arbeitszeit und die Zunahme von Freizeit schaffen Potenziale für „neue innovative Lernräume und -orte“ (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 42) im Kontext der Wissensgesellschaft des 21. Jahrhunderts (vgl. Brinkmann/Freericks 2016: 144). Die Freizeit wird von den Menschen immer häufiger zur Erlangung von Wissen und Kompetenzen genutzt, die subjektive „Primärerfahrungen“ unmittelbar in „handlungs- und problemlösungsrelevante[s] Wissen“ transformieren (Nahrstedt et al. 2002: 470). Dieses beiläufige Lernen „sollte in seiner Produktivität für postmoderne Wissensgesellschaften nicht unterschätzt werden“ (Brinkmann/Freericks 2016: 149), denn „etwa 70% der menschlichen Lernprozesse [finden] außerhalb der Bildungsinstitutionen statt“ (Nahrstedt et al. 2002: 472).

Gleichzeitig ist in der Gesellschaft eine tiefgreifende Erlebnisorientierung auszumachen (vgl. Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 186), in der das Streben nach Glücksgefühlen und dem Erleben „außergewöhnliche[r] Ereignis[sse]“, die sich „vom Alltag“ der erlebenden Individuen so stark abgrenzen, dass sie „lange im Gedächtnis“ verankert bleiben (vgl.

Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 61), zur maßgeblichen Handlungsmotivation wird. Ein Ziel sind dabei positive Emotionen, die durch die emotionale Involviertheit zu Erinnerungen werden (vgl. Manthiou et al. 2014). Wissensgesellschaft und Erlebnisgesellschaft (vgl. Pine/Gilmore 1999; Nahrstedt et al. 2002: 465) brachten seit dem beginnenden 21. Jahrhundert zahlreiche außerschulische Lernorte mit Erlebnisorientierung als „hybride [...] Mischformen aus Unterhaltung, Konsum und Lernen“ hervor. Eine Kombination, die „vom Publikum nicht als unpassend, sondern als bereichernd und vielfältig wahrgenommen“ wird (Brinkmann/Freericks 2016: 159), gar als „Qualitätsmerkmal“ gelten kann (ebd.: 161). Insbesondere Freizeitwelten können durch die Anreicherung mit Bildungselementen zunehmend „komplexe Erfahrungsräume[...]“ werden und erfreuen sich bei Besuchern immer größerer Beliebtheit (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 43). Die emotionalen Erlebnisse in der Freizeit unterstützen dabei eine tiefe, langfristige Verinnerlichung der gelernten Inhalte (vgl. Grötsch 2001; Nahrstedt et al. 2002: 468f). Zusätzlich können Erlebnisversprechen als „Kraft“ beschrieben werden, „die Menschen bewegt und auch Massen in Bewegung setzen kann“ (Nahrstedt et al. 2002: 474). Insbesondere der positive Zusammenhang zwischen durch Erlebnisse ausgelösten Emotionen und tiefgreifenden Lernerfolgen wird im folgenden Kapitel näher ausgeführt.

4.3 Erlebnisorientierte Lernorte und emotionales Lernen

Im vorherigen Teil wurde bereits Augenmerk auf das Erlebnis als außeralltägliches, emotionales Ereignis, als Erfahrung hoher Emotionalität (vgl. Nahrstedt et al. 2002: 467) gelenkt. Auch Freizeit- und Erlebniswelten als Arrangements aus Unterhaltung, Konsum und Bildung lassen sich näher greifen. Im Zusammenspiel von Freizeit und Bildung, aus Erlebnisgesellschaft und Wissenskultur entstehen demnach neue, außeralltägliche Freizeiteinrichtungen, die den Bedürfnissen der Menschen des 21. Jahrhunderts „nach Erfahrungen mit Kopf, Herz und Hand“ Rechnung tragen (Brinkmann/Freericks 2016: 153). Gemeint sind erlebnisorientierte Lernorte, die in verschiedenster Ausprägung Freizeitvergnügen mit Lerninhalt verknüpfen und die gesetzten Themenfelder für die Vermittlung an Gäste jeglichen Alters didaktisch aufbereiten (vgl. Brinkmann/Freericks 2016: 146). Dabei ist in der Gestaltung der Lernangebote in Freizeitsituationen auf „wesentliche Aspekte wie Selbstbestimmung, Verständigung über Ziele, Inhalte und Zeiten des gemeinsamen Handelns, aber auch Offenheit und Veränderbarkeit“ zu achten (ebd.: 147). Dann lässt sich „informelles Lernen mit Spaß und Geselligkeit anregen“, um so im Kontext einer „thematische[n] Inszenierung“ „neue Lernmöglichkeiten“ zu bieten (ebd.: 153).

Erlebniswelten bieten häufig „Erfahrungsfelder mit starker Handlungsorientierung und Beteiligung vieler Sinne“, die teils von Personen mit Vermittlerfunktion begleitet werden. Diese

„informieren, [...] animieren und unterstützen“ bei der erlebnisorientierten Aneignung durch die Besucher (ebd.). Erlebniswelten eignen sich insbesondere dazu, „Interesse zu wecken und einen Startpunkt für formelles wie informelles (Weiter-)Lernen zu setzen“, sie dienen also als „Schlüssel zum Bildungsraum“ und ermöglichen es den Erlebenden, emotionale Momente individuell wahrzunehmen und zu verarbeiten (vgl. ebd.). In der Inszenierung und Thematisierung eignen sich erlebnisorientierte Lernorte dazu, dass sich Besucher in sicheren, abgegrenzten Umgebungen Bildung aneignen, sich also im Sinne der vorangegangenen Definition des Begriffes selbst erleben und Kompetenzen im Umgang mit der Welt erlangen. Dabei können „Dramaturgie, Szenen, Kulissen, Akteure und Spielmöglichkeiten“ noch lernfördernd wirken (Brinkmann/Freericks 2016: 154). Dieses Potenzial informeller Lernprozesse in erlebnisorientierten Lernorten wurde auch im Zusammenhang einer Bildung für nachhaltige Entwicklung erkannt. Beispielsweise kann das Aufgreifen von „globalen Problemlagen“ im Rahmen der Thematisierung die Besucher zu einer aktiven Beschäftigung mit diesen anregen und Interesse wecken. Die Erlebniswelt dient hier als „Anregungsraum“ (Brinkmann/Freericks 2016: 155). Erlebnis und Inszenierung sind dabei für den Lernerfolg zentral: durch die gezielte Planung von Sinneseindrücken, die der Besucher wahrnehmen soll, lässt sich die Erinnerung an den Besuch und somit das Gelernte optimieren (vgl. Grötsch 2001). Denn Erlebnisse und Sinneseindrücke sind subjektiv und emotional. Und Emotionen helfen dabei, Gelerntes tief im Gedächtnis zu verankern, wobei besonders die Ansprache der Urbedürfnisse der Menschheit Anklang zu finden scheint: Fernweh, Angstlust, Fantasie, Träume, Gemeinschaft, Kultur - diese eignen sich besonders, um Besuchererlebnisse und somit auch den Lernerfolg zu optimieren (vgl. ebd.).

Zur Herausforderung werden also die „Aktivierung“ und die „Qualifizierung von Lernprozessen“ in erlebnisorientierten Lernorten, der sich beispielsweise das Projekt Aquilo stellt (vgl. Freericks et al. 2005). Ziel des Projektes ist die „Optimierung von Lernszenarien“, die Entwicklung von Lehrmaterial und insbesondere die Erarbeitung von Zukunftsbezügen innerhalb der Arrangements, die das „Eintauchen in fremde Welten“ in dramaturgisch geplanten und dichten Atmosphären unter Beteiligung der Besucher möglich machen (Brinkmann/Freericks 2016: 156f).

Mittlerweile nehmen erlebnisorientierte Lernorte vielfältige Formen an. Ob Brandlands, Themenparks, Zoos, Science Center, Museen, etwaige Mischformen dieser - sogar Veranstaltungen können als Erlebniswelten auf Zeit zu Lernorten werden, die der Besucher „selbstgesteuert und interaktiv“ erfahren kann und dabei verschiedenste Empfindungen von Vergnügen bis Betroffenheit durchlebt (vgl. Brinkmann/Freericks 2016: 160).

4.4 Eventisierung - das Event als erlebnisorientierter Lernort

Die zunehmende Eventisierung in der Gesellschaft lässt sich „zu den großen Freizeittrends der heutigen Zeit“ zählen (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 294). Events und Großveranstaltungen lassen sich als inszenierte, also planmäßig durchgeführte Ereignisse verstehen, die unter einer bestimmten Themensetzung in einem definierten Raum zu einer begrenzten Zeit multisensorische Erlebnisse und den Ausbruch aus dem Alltag ermöglichen (vgl. ebd.: 184). Zu den Merkmalen von Events gehört außerdem eine Zielorientierung als Anlass der Durchführung und die Ansprache aller Sinne, die das Besuchererlebnis potenziert. Dadurch wecken Events bei den Teilnehmenden das Gefühl von „exklusiver Gemeinschaft“ und „Zusammengehörigkeit“ und können im Rahmen der Themensetzung identitätsstiftend wirken (vgl. Reinhard 2002: 60). Das alles macht Events zu eigenständigen Attraktionen (vgl. Manthiou et al. 2014: 22). In ihren Merkmalen sind sie Instrumente einer höchst effizienten „erlebnisorientierte[n] Kommunikation“ (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 185) mit breiter Öffentlichkeitswirksamkeit und Ausdruck der gesellschaftlichen Erlebnisorientierung. Sie können als temporäre Erlebniswelten gelten, die genau wie Themenparks oder Zoos Lernangebote zu bestimmten Themen bieten. Neben der Thematisierung sind somit weitere Charakteristika von Erlebniswelten auch in der Betrachtung von Events zutreffend: Inszenierung, Wissensvermittlung, Unterhaltung, Konsum, Alltagsflucht (Eskapismus), Ästhetik... Je nach Zielsetzung eher mit Konsum- oder Bildungsschwerpunkt. Eine Dauer des Events, die zumindest einen Tagesaufenthalt für Besucher erlaubt, sollte dabei gegeben sein, um die Nutzung der vielfältigen Angebote zu ermöglichen (vgl. Brinkmann/Freericks 2020). Demzufolge wären Kurz-Events von nur wenigen Stunden Dauer (Demonstrationen, Umzüge, Aufführungen, Wochenmärkte) nicht als Erlebniswelten zu betrachten.

Ausgehend von diesem nun um ganz- oder mehrtägige Events erweiterten Verständnis von Erlebniswelten kann mit Blick auf Bildung, Unterhaltung, Eskapismus und Ästhetik, den vier grundlegenden Komponenten des Erlebens (vgl. Pine/Gilmore 1999), die Erinnerungswürdigkeit des Besuches und des Gelernten gesteigert werden (vgl. Manthiou et al. 2014: 23). Unter Erinnerung ist in diesem Kontext das Rekapitulationsvermögen von Eindrücken und Wahrnehmungen zu verstehen. Sind Erinnerungen besonders lebhaft, so bleiben sie ein Leben lang bestehen und für das Individuum leicht abrufbar (vgl. ebd.). Von großer Bedeutung ist für die Lebhaftigkeit von Erinnerungen die Art der Partizipation des Besuchers: wird dieser passiv Teil seiner Umwelt, so kann das Erlebnis absorbierend wirken. Der Zuschauer ist gebannt von der Darbietung, geht in der Unterhaltung auf - ist aber eher distanziert. Er bleibt Zuschauer. In einer zweiten Art der Partizipation wird der Besucher aktiv in die Umwelt eingebunden, taucht selbst in diese ein, ist in die Ereignisse involviert. In diesem Fall wird von der *Immersion* des Besuchers gesprochen, der nicht länger nur Zuschauer,

sondern aktiver Teil der Umwelt ist (vgl. Manthiou et al. 2014: 24). Aktive und passive Partizipation können in verschiedensten Ausprägungen vorzufinden sein. Gäste in das Geschehen einzubinden kann durch die Planung von Lernerlebnissen gelingen. Die Nachfrage nach Bildungsangeboten gilt dabei gar als ein möglicher Schlüsselmotivator der Gäste, die Erlebniswelt überhaupt aufzusuchen und ermöglicht es diesen, nicht nur emotional, sondern auch kognitiv am Geschehen teilzunehmen (vgl. ebd.). Neben Bildung und Unterhaltung, die für die Freizeit als maßgeblich gelten können, spielen weiterhin Eskapismus und Ästhetik eine gewichtige Rolle. Eskapismus beschreibt die Außeralltäglichkeit, also die Möglichkeit, aus dem Alltag auszubrechen und das Bedürfnis, der Routine zu entfliehen und Andersartigkeit zu erleben (vgl. Köck 2004). Unter Ästhetik lässt sich die wahrnehmbare Atmosphäre von Freizeitorten (und Erlebniswelten) verstehen. Visuelle und auditive Reize sind dafür fundamentale Stimmungsträger, die sich zur Optimierung des Besucherlebnisses nutzen lassen. Mit Hilfe dieser vier Komponenten ist es schließlich möglich, durch die Planung von Einzelheiten ein *optimales Erlebnis*, intensive Emotionen und damit besonders lebhaftere Erinnerungen zu kreieren. Diese verankern sich lebenslang im Gedächtnis der Besucher der Erlebniswelt (vgl. Manthiou et al. 2014: 25ff; Grötsch 2001). Auf diese Weise ließen sich auch Inhalte einer Bildung für nachhaltige Entwicklung im Erlebnis transportieren und vom Besucher tief verinnerlichen.

Ein möglicher Lernfaktor (Bildung) in Erlebniswelten ist die Inszenierung von kultureller Anders- und Einzigartigkeit, die vom Besucher erforscht werden kann (Eskapismus), die mit unüblichen Aktivitäten aufwartet (Unterhaltung) und umfassend eine bestimmte Thematisierung verfolgt (Ästhetik). Eine solche Erlebniswelt, ein solches Event könnte nicht leicht vergessen werden, Imagebildend wirken und zu einem Wirtschaftsmotor werden, der zusätzlich positive Erinnerungen generiert (vgl. Manthiou et al. 2014: 28ff).

Ein Beispiel für solche Erlebniswelten gewinnt seit den 1980er Jahren zunehmend an Bedeutung und rankt sich um die Inszenierung der Fremde namens „Geschichte“ als andere Kultur vor der eigenen, gegenwärtigen Kultur in einer regelrechten „Konjunktur der Vergangenheit“ (Zeppezauer-Wachauer 2012: 93). Neben Reisen durch die Welt, also im Raum, erfreuen sich nach dessen beinahe vollständiger Erschließung auch Reisen durch die Zeit wachsender Beliebtheit (vgl. Kolbe 2021).

Diese Reisen müssen, zumindest bis zur Erfindung einer wahrhaftigen Zeitmaschine, inszeniert werden, was in der Ausgestaltung von Erlebniswelten resultiert. Denn insbesondere die erlebnisorientierte Aneignung der Geschichte „erfährt momentan einen Höhepunkt“ (Samida 2016: 46). Hier scheint vor allem die Epoche des Mittelalters in Verbindung mit gesellschaftlichen Fantasiewelten (vgl. Buck/Brauch 2011: 10) resonanzfähig bei einer breiten Öffentlichkeit, die inzwischen eine eigene Szene als postmoderne Wissenskultur (vgl.

Kommer 2010: 198) hervorbringen konnte. Von deren Entstehung und Entwicklung, als auch von den populärsten Erlebniswelten der Mittelalterszene, den als Mittelalterfeste zu bezeichnenden Events, werden die folgenden Kapitel eingehend handeln.

5 Zeitreise-Tourismus und Mittelalterszene

Es war einmal vor langer Zeit... Wäre dies ein Märchen, könnte das nun folgende Kapitel genau auf diese Formulierungsweise, an der im Verlauf des Lebens wohl kaum jemand vorbei kommt, beginnen. Ein einleitender Satz, der eine Geschichte ankündigt, die in der Vergangenheit spielt. Nicht in irgendeiner Vergangenheit - nein, in auffallend vielen Fällen in jener Vergangenheit, die wir heute als Epoche des Mittelalters bestimmen.

Diese Epoche fand ihren Anfang mit dem Ende des Römischen Reichs und endete mit zahlreichen gesellschaftlichen Umbrüchen um das Jahr 1500 nach Christus (vgl. z.B.: Richter 2007: 25; Groebner 2008: 9; Hochbruck 2011: 225; Buck 2011a: 34). Das Mittelalter ist also jene Epoche zwischen Antike und Neuzeit, in der Burgen, Ritter, Burgfräulein, Könige, Hexen, Mönche und Leibeigene ihr Dasein fristeten. Ein gigantischer Zeitraum von etwa eintausend Jahren, in dem nicht wenige Grundsteine der Welt, wie wir sie heute kennen, gelegt wurden. Eine Epoche, die aus heutiger Sicht vieles ist: von schmutzig und kriegerisch über einfach und ursprünglich bis hin zu farbenprächtig und heldenhaft. All diese modernen Sichtweisen werden irgendwo in der Vergangenheit ihre Wahrheit finden und auf verschiedenste Weise rezipiert werden. Nur eines ist für diese Arbeit von Belang: was vergangen ist, ist vergangen. Wenngleich zahlreiche Funde und Textstücke Hinweise darauf liefern, wie es vor vielen hundert Jahren gewesen sein könnte, wird bis zur Erfindung der Zeitmaschine keine absolute Wahrheit herrschen (vgl. Andraschko 2008: 48; Brauer 2016: 31).

Die Vergangenheit, beziehungsweise das Mittelalter weiter zu erforschen, soll jedoch nicht Ziel dieser Arbeit sein. Das ist als ehrenvolle Aufgabe der geschichtswissenschaftlichen Disziplin der Mediävistik festgeschrieben. Vielmehr soll der Fokus auf eine „kulturelle Praxis“ (Zeppezauer-Wachauer 2012: 151) der Moderne gelenkt werden. Denn das europäische Mittelalter, das bereits seit vielen Jahren Vorlage für mal mehr, mal weniger fantasievolle Interpretationen ist, scheint noch nicht am Ende zu sein (vgl. Groebner 2008). Viel eher ist die Epoche heutzutage „hochaktiv und allgegenwärtig“ (Lundt 2011: 93), denn sie bietet „viel Darstellenswertes“ (Kuchler 2011: 158). Befinden wir uns in Anlehnung an Nicola Brauch (2011: 311) in einem „Zeitalter des Neohistorismus“? In den vergangenen drei bis vier Jahrzehnten entstanden mehr und mehr kulturelle Praktiken in Bezug auf die Geschichte. Begonnen mit der eher allgemeinen Kategorisierung als Kultur- und Geschichtstourismus,

kristallisieren sich heute eine Vielzahl möglicher „performativer Epochenimaginationen“ (Kommer 2011: 183) heraus, auf die im Folgenden ausführlich eingegangen werden soll.

Das Mittelalter scheint die Menschen bis heute tief zu bewegen und zu begeistern. In der Fachliteratur wird gar ein regelrechter „Mittelalterboom“ identifiziert (Groebner 2008: 14; Buck/Brauch 2011: 6; Brauch/Löffler 2011: 256; vgl. auch Hassemer 2011: 129; Kommer 2011: 183; Zeppezauer-Wachauer 2012: 93; Samida 2016: 46; Kühl 2021: 105 und weitere). Die Populärkultur des 21. Jahrhunderts scheint nicht ohne das Mittelalter auszukommen, sei es in Büchern, (Kino-)Filmen, (PC-)Spielen, hochkarätigen Serien mit Millionenbudget, auf zahlreichen Events und im Tourismus. Ein gigantisches Forschungsfeld, dessen Ergründung aus einem erstaunlichen Grund erst in den Anfängen steckt (vgl. Kolbe 2021: 13). Dieser Grund dürfte der tiefe Graben zwischen Geschichtswissenschaft und Populärkultur sein, der sich erst mit der relativ jungen Teildisziplin der Public History zu schließen beginnt, wenngleich diese sich noch(!) vorwiegend mit der jüngeren Zeitgeschichte befasst.

Was zunächst einem Jeden einfallen dürfte, sind viele historische Romane und Filme. Erst nach weiterer Überlegung wird die Komplexität der performativen Praktiken rund um die Epoche des Mittelalters deutlich. Ob in Museen Geschichte von historisch gekleideten Darstellern interpretiert wird, Rollenspieler unter Ausschluss jeglicher Öffentlichkeit Geschichte für sich und Gleichgesinnte nachspielen oder Städte ihr Gründungsjubiläum öffentlichkeitswirksam mit einem populären Mittelalterfest begehen - der Faszination Mittelalter sind nur wenige Grenzen gesetzt. Dabei beginnt das Nachspielen des Mittelalters schon früh, in den Kinderzimmern und auf den Spielplätzen Europas (vgl. Kühl 2021: 105). Kinder, die mit Stöcken bewaffnet Ritter spielen und Drachen besiegen, sich vor dem Spiegel die Haare kämmen, um sich wie Prinzessinnen zu fühlen... Das performative Mittelalter als kulturelle Praxis scheint tief verwurzelt in unserer Identität (vgl. Groebner 2013; Richter 2007).

Eine Epoche, die Begeisterung weckt, der Fantasie Spielraum gibt und wie eine ferne Heimat wirkt. Die Zeit, in der was wir heute kennen und lieben, unsere Heimat nennen, geformt wurde (vgl. Richter 2007: 26). Eine regelrechte Mittelalterszene wurde in der Fachliteratur bereits ausgemacht und beschrieben, Angehörige und deren Motive der Flucht in die Vergangenheit erfasst (s. Buck 2011; Kommer 2011; Hoffmann 2005). Doch kann der moderne Mensch neben dem eher offensichtlichen Geschichtswissen aus dem Mittelalter und dessen Nacherleben auch für die Bewältigung von Gegenwart und Zukunft lernen?

Ziel dieses Kapitels ist es, einen Überblick über den aktuellen Stand der Wissenschaft zu bieten, die Mittelalterszene zu umreißen und insbesondere auf die populären Mittelalterfeste einzugehen, die dieser Forschungsarbeit als öffentlichkeitswirksamstes Erzeugnis historischer Praktiken als Beispiel dienen.

Was zieht den modernen Menschen in die Geschichte, ins Mittelalter? Welche Formen von „Zeitreisen“ gibt es? Wo liegen die Ursprünge des Nacherlebens von Geschichte? Wie lassen sich Mittelalterfeste definieren, welche Formen gibt es und was macht diese aus?

Vom Verständnis des Events als erlebnisorientierter Lernort ergeben sich weitere spannende Fragen: lässt sich auf Mittelalterfesten, stellvertretend für performative Geschichtspraktiken, etwas lernen? Wenn ja, was? Welche Lektionen lassen sich aus dem Wissen um das Mittelalter und dem Nacherleben der Epoche mit in Gegenwart und Zukunft nehmen? Kann die vorindustrielle Zeit zum Vorbild für eine nachhaltigere Entwicklung der (europäischen) Gesellschaft werden? Welche Ansätze gibt es bereits, welche lassen sich erarbeiten? Eine wahre Fülle von Fragen, zu deren Beantwortung diese Ausarbeitung beitragen will. Zunächst soll jedoch mit einem Blick auf die Entstehung der Begeisterung für die mittelalterliche Vergangenheit weit ausgeholt werden. Weiterhin werden in den folgenden Kapiteln die Formen performativer Mittelalterpraktiken dargelegt und Mittelalterfeste beispielhaft beleuchtet.

5.1 Ursprünge des Geschichtstourismus

Als freizeitleiches Vergnügen auf den Spuren der Vergangenheit zu wandeln ist weder ein neues Phänomen, noch eines, das sich rein auf die Epoche des Mittelalters beschränkt. Seit es den Tourismus, den heute weltweit größten Dienstleistungssektor (vgl. Kolbe 2021: 1), gibt, suchen Reisende „das Fremde nicht nur in räumlicher, sondern auch in zeitlicher Hinsicht“ (ebd.), demnach sind Tourismus und Geschichte eng miteinander verknüpft (vgl. Samida/Willner/Koch 2016: 12). Als das Reisen zum Vergnügen, als das Besuchen fremder Orte um ihrer selbst willen, lässt sich Tourismus seit dem 18. Jahrhundert nachweisen (vgl. Kolbe 2021: 5), eine Entstehung beinahe synchron zum Beginn der Moderne im Zuge der industriellen Revolution. Einer Zeit der Mechanisierung des Alltags der Menschen, dem zugleich die Epoche der Romantik entgegenstrebte, in welcher der Wunsch nach Flucht aus dem Alltag, unberührter Landschaft und unergründeter Geschichte prägend war. Diese sind bis heute Leitmotive des Tourismus (vgl. Kolbe 2021: 6ff).

Als Unterkategorie des Kulturtourismus ist *Geschichtstourismus* jene Spielart des Tourismus, die „sich auf historische Ereignisse, Dinge[, Orte] oder Personen bezieht“ (Kolbe 2021: 11) und eine „Sehnsucht nach der Vergangenheit und die Suche nach einer Identität, die sich aus der Vergangenheit speist“ (Groebner 2013) innehat. Geschichtstourismus ist also eng mit „der Suche nach [...] den eigenen historischen, kulturellen oder religiösen Wurzeln verknüpft“ (Kolbe 2021: 11).

Zu den Motiven von Geschichtstouristen gehören neben „Neugier, Bildung, Unterhaltung“ oder dem „Wunsch, sich in den fremden Raum der Vergangenheit zu versetzen“ auch „Konstruktionen von Identitäten“, „historische[s] Interesse“, Trauer und „Sensationslust“ (ebd.). Um diese Motive zu bedienen sind im Kontext des Geschichtstourismus zahlreiche Einrichtungen und Angebote verfügbar. Dazu gehören Altstädte, (Freilicht-)Museen, historische Themenwege, Stadt- und Erlebnisführungen, historische Stadtfeste, Mittelaltermärkte und Ritterturniere, Eventrestaurants, Burgen und Schlösser, Denkmäler und Gedenkstätten, historische Regionen, Friedhöfe, Gefängnisse, Bunker, Schlachtfelder, Kriegsgräber und sogar Katastrophenorte (vgl. Kolbe 2021). Diese werden in aller Regel besichtigt, begangen, unter Nutzung verschiedener Medien erkundet oder durch aktive Teilnahme selbst erfahren (vgl. ebd.).

„Geschichte war und ist [...] zentral für den Städtetourismus“ (Kolbe 2021: 18), ist die Geschichte in den meisten Städten wohl kaum wegzudenken. Es herrscht eine „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“ (ebd.: 19) in den Stadtbildern, die durch historische Events unterstrichen werden kann. Denn ähnlich wie in anderen Bereichen der Gesellschaft ist auch im Geschichtstourismus eine zunehmende Eventisierung und Erlebnisorientierung auszumachen.

Eine besonders große Rolle spielen im Geschichtstourismus materielles, aber auch immaterielles *Kulturerbe*, zu welchem „Zeugnisse vergangener Kulturen, materielle Spuren von Begegnungen und Austausch“ und Kunstwerke, aber auch überliefertes Wissen und Traditionen zählen, die für die Menschheit von außergewöhnlichem „universelle[m] Wert“ sind (vgl. UNESCO o.J.: online). Kulturelles Erbe bildet für die meisten geschichtstouristischen Angebote deren historische Grundlage und kann somit als Grundbaustein zahlreicher Attraktionen gelten. Besonderes Augenmerk soll jedoch auf die weniger naheliegenden, dafür aber in den letzten Jahren zusehends bedeutsamen Formen des Geschichtstourismus gelenkt werden, die sich weniger mit dem Besuchen historischer Orte in alten Städten befassen, als dass sie das Nacherleben der Geschichte am eigenen Körper zum Ziel haben. Gemeint sind *performative Geschichtspraktiken* (vgl. Samida/Willner/Koch 2016), in deren Zentrum das direkte Erfahren und das gedachte, immersive Wiedererwecken historischer Lebenswelten als letzte „unberührte“ Ziele des Tourismus (vgl. Groebner 2008: 145) steht.

Erste Spuren einer Mittelalterszene lassen sich in den 80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts verorten (vgl. bspw. Richter 2007: 39; Buck 2011a: 21ff). Seitdem hat sich dieser Interessen- und Wirtschaftszweig ausdifferenziert und inzwischen eine solche Komplexität erreicht, dass dessen Erforschung erste eigene Bücher gewidmet wurden (vgl. bspw. Hoffmann 2005; Buck/Brauch 2011). Ein Überblick über die Szene erscheint jedoch auch an dieser Stelle sinnvoll, soll im Verlauf der Arbeit doch die populärste Form performativer

Geschichtspraktiken, das Mittelalterfest, als Beispiel für die Untersuchung um den Beitrag dieser zur nachhaltigen Entwicklung dienen. Bevor eine Untergliederung der Szene unternommen wird, soll jedoch auf den maßgeblichen Begriff der Authentizität eingegangen werden, anhand dessen eine Kategorisierung der Spielarten performativer Geschichtsinterpretation möglich ist.

5.2 Verständnis von Authentizität

Ein in der Mittelalterszene tief verankerter Begriff und gleichzeitig wichtiger Streitpunkt ist jener der *Authentizität*. Authentizität wird im Szene-Jargon als „Authentik“ oder einfaches „A“ abgekürzt und bezeichnet die Echtheit der performativen Darstellung von Geschichte, der wissenschaftlichen Belegbarkeit einzelner Bestandteile einer Inszenierung, die „Werktreue“ und die „reine[...] Ursprünglichkeit“ dieser (Zeppezauer-Wachauer 2012: 52), sei es der Gebrauch von Sprache, die Nutzung von Werkzeugen, die Ausstattung mit Waffen oder einzelne Details einer Gewandung. Es wird deutlich, dass es sich um eine „ausgesprochen komplexe Aufgabe“ handeln muss, Authentizität in der performativen Darstellung von Geschichte umzusetzen (Beyer/Sturm 2008: 153).

Als authentisch gilt in der Mittelalterszene, was sich mit Hilfe archäologischer Funde und wissenschaftlicher Forschung beweisen lässt und als „tatsächlich so gewesen“ belegt scheint. Eine komplett selbstgeschneiderte Gewandung, bei der jedes Detail einer bestimmten Region und Zeitperiode zugeordnet werden kann, gilt in der Szene gemeinhin geradezu als Statussymbol. Auf mittelalterlichen Veranstaltungen werden die Gewandungen von Szenemitgliedern getragen, zur Schau gestellt, erklärt und diskutiert. Innerhalb der Szene wird in diesem Kontext eine rege als „A-Debatte“ bezeichnete Diskussion um Echtheit geführt, in welcher sogenannte „A-Päpste“, das sind jene, die möglichst jedes geschichtliche Detail mit Quellen zu belegen versuchen, der breiten Masse der Mittelalterinteressierten das „echte“ Wissen vermitteln wollen (vgl. Richter 2007: 50ff; Zeppezauer-Wachauer 2012: 52). Sie berufen sich in ihrer Darstellung häufig auf konkrete Zeitspannen innerhalb des Mittelalters, das sich als Zeitraum von 1000 Jahren weiter untergliedern lässt. So zum Beispiel in die Zeit des frühen Mittelalters (im Szenejargon „FrühMi“-Darsteller, 500 bis 1000 n. Chr.), des hohen Mittelalters („HoMi's“, 1000 bis 1250 n. Chr.) oder späten Mittelalters („SpäMi's“, 1250 bis 1500 n. Chr.). Ihnen gegenüber stehen jene, die innerhalb der Szene als „Grobmittelalterliche“ (GroMi's) bezeichnet werden. Diese fühlen weniger bestimmten belegbaren Zeitspannen nach, als dass sie ihre Freude am Mittelalter insgesamt gefunden haben und sich nicht selten von Fantasy-Aspekten inspirieren lassen (vgl. Mittelalter-Treff o.J.: online). Auch hier stehen bis heute innerhalb der populären Mittelalterszene zwei Lager gegeneinander: Wissenschaftsorientierte und Unterhaltungsorientierte.

Da sich diese Forschungsarbeit nicht auf die Vermittlung korrekten oder falschen Geschichtswissens im Sinne der Mediävistik, sondern auf den Beitrag der performativen Geschichtsinterpretationen zur nachhaltigen Entwicklung konzentriert, soll an dieser Stelle noch einmal auf die Notwendigkeit der Interpretation im Mediävalismus allgemein (vgl. Kapitel 5.1) hingewiesen, und ein weiteres Verständnis von Authentizität abgesteckt werden. Denn wahre Authentizität in der lebendigen Nachstellung von Geschichte durch moderne Personen erreichen zu wollen, grenzt an eine Sisyphos-Aufgabe. In der Aneignung dessen, was das Mittelalter gewesen sein könnte, scheint es immer lediglich um Vorstellungen und Interpretationen zu gehen (vgl. Richter 2007: 23), zumal allein die Eingrenzung auf „das Mittelalter“, dem bereits beschriebenen Großzeitraum von 1000 Jahren, nahezu unmöglich ist. Denn das eine, wahre Mittelalter hat es nie gegeben, vielmehr sind der Epoche zahllose Entwicklungen und Ereignisse zuzuschreiben (vgl. Groebner 2011: 335). Und dies in einem geografisch kaum eingrenzbaaren Raum (vgl. Lundt 2011). In diesem Kontext erscheint es auch von Bedeutung, „zunächst das Licht [zu] untersuchen, um den Gegenstand ermessen zu können, der in dem Licht erscheint“ (Fischer 2011: 237): denn die Sichtweise aufs Mittelalter, ob wissenschaftlich oder populärkulturell, ist bis heute noch abhängig von der (teils verklärten) Forschung des 19. Jahrhunderts und ihren nicht immer zutreffenden Befunden (vgl. ebd.). Tatsächliche Echtheit erscheint also zunehmend unmöglich (vgl. Beyer/Sturm 2008: 153), insbesondere auch, da das „reale Gefährdungspotenzial“ der Vergangenheit in deren Nachstellung „wegimaginiert“ wird (Hochbruck 2011: 222). Zudem werden in der öffentlichkeitswirksamen Darstellung von Geschichte stets „Zugeständnisse an ein authentizitätsfernes Publikum“ gemacht (Zeppezauer-Wachauer 2012: 90).

Die „Frage nach der Authentizität erübrigt sich“ insbesondere im Verständnis der performativen Geschichtspraktiken als kulturelles Spiel, das nach Johan Huizinga (1956) als „Ursprung aller menschlichen Kulturformen“ und grundlegende „Lebenskategorie“ gelten kann (Zeppezauer-Wachauer 2021: 88). Das Spiel hat keinen Gegenpol, es kann sehr wohl im vollen Ernst gespielt werden, und erfüllt die „praktische[n] Funktionen“ von „Freude, Spaß“ und „Spannung“ (ebd.). „Jede Form von Spiel legitimiert sich durch sich selbst.“ (Zeppezauer-Wachauer 2012: 90), damit wäre eine Diskussion um „Richtig“ oder „Falsch“ in der Mittelalterrezeption hinfällig. Bis zu dem Punkt, an dem die performative Geschichtsinterpretation mehr sein will als nur Spiel und einem „übergeordneten Zweck“ dient, so zum Beispiel vorgibt, im Museumskontext eine Lernplattform für echtes Geschichtswissen zu bieten. Erst dann macht sich die Rezeption angreifbar (Zeppezauer-Wachauer 2012: 90). Gerade im in Kürze näher ausgeführten *Histotainment* besteht dieser Anspruch jedoch keineswegs. Darum wäre es grundsätzlich zu „vermeiden“, populäre Mittelalterdarstellungen

„mit dem Tonfall fachhistorischer Besserwisserei in eine Prüfung zu zwingen, für die sie sich überhaupt nicht angemeldet haben“ (Heinze 2011: 174).

Doch selbst „was wir im Museum oder in der Ausstellung sehen, [ist] nicht ‘Geschichte‘ [...]“. Was wir sehen sind ‘Spuren’ der Vergangenheit im Sinne von Zeugnissen, Überresten, Artefakten, die erst dann, wenn wir sie in den Zusammenhang einer (narrativen) Geschichte stellen, Sinn und Bedeutung für uns erlangen. Jedes Museum und jede Ausstellung erzählen insofern eine andere Geschichte“ (Bumiller/Krieg 2011: 215; vgl. auch Goetz 2011: 77).

In den performativen Geschichtsinterpretationen ist das Erlebnis zentral. „Nacherlebbarkeit setzt auf Inszenierung und damit auf Legitimität durch vermeintliche Authentizität“, die Besucher werden auf diese Weise in das Schauspiel einbezogen. Bei den „performative[n] Praktiken der Geschichtskultur“ handelt es sich um „Authentizitätsfiktionen“ (Brauer 2016: 31; vgl. auch Buck 2011a: 29). Das Mittelalter wird zu einer „als Abenteuer-Ort konstruierte[n] Erlebniswelt“ (Hochbruck 2011: 220), die geradezu dadurch ‘authentischer’ wirkt, dass „sie keine der Komplexitäten des in Permanenz fortgesetzten Alltags kennt“. Das „authentifizierende Abenteuer [wird] immer mit größerer Eindrücklichkeit in die Erinnerung eingespeist“ (ebd.: 221), als es je mit dem eigentlichen, echten Leben geschehen würde. Hinzu kommt weiterhin, dass ein „Zuviel an Authentizität“ in der performativen Inszenierung für „nicht vorgebildete Spieler verwirrend“ wirken kann (Clauss/Grieb 2011: 150). Beispielsweise wären die möglicherweise durch Quellen exakt belegten Beziehungen zwischen Adelshäusern einer mittelalterlichen Region für den Laien kaum noch nachzuvollziehen. Daher ist in der Vermittlung von Geschichte allgemein, in den performativen Praktiken ganz besonders, die Reduktion von Fakten, sowie deren Interpretation unabdinglich. Damit wäre neben der bereits herausgestellten annäherungsweise Unmöglichkeit der Authentizität ein zu starkes Bemühen um diese gar hinderlich für die Inszenierung selbst. So ist, ähnlich wie in der Wissenschaft auch, Authentizität in der Living History lediglich hypothetisch (vgl. Andraschko 2008: 49).

Mit einem Blick auf die genaue Bedeutung des Wortes „Authentizität“ stellt sich dessen Ursprung im griechischen Wort „authentēs“ heraus, was *Urheber* bedeutet, also die originale Urheberschaft beschreibt. Demnach wäre der moderne Europäer als Nachkomme der Menschen des Mittelalters im entfernteren Sinne selbst Urheber der Traditionen und könnte sich, ähnlich des Tragens von Trachten, unmöglich „unauthentisch“ gewandt (vgl. Richter 2007: 52). Weiterhin ist eine Authentizität im entfernteren Sinne auf Mittelalterfesten präsenter als von der Wissenschaft anerkannt. Dies kann mit dem Beispiel der Mittelaltermusik verdeutlicht werden, die noch heute auf alten Melodien basiert und genau wie früher frei improvisiert, abgeändert und an die jeweiligen Spielorte angepasst wird („Hörsozialisation der Gegenwart“). Zudem sind im Abgleich mit der Wissenschaft starke Überschneidungen

dessen, das damalige und heutige Jahrmarkt-Artisten zur Schau stellen, festzustellen. Auch deren Kleidungsweise ist sehr ähnlich (bunt, auffällig). Die vorgeführten Gewerke sind teils sogar noch älter als die Epoche des Mittelalters selbst (Schmieden, Weben...). Das legt nahe, dass eine gewisse Authentizität schon in der Geschichte der Darbietungsarten als Fortführung von Traditionen, deren Vorbilder in der Vergangenheit entstanden sind, liegt (vgl. Zeppezauer-Wachauer 2012: 109ff). Damit ermöglicht die Inszenierung des Mittelalters den Menschen des Industriezeitalters einen Rückgriff auf die eigenen Ursprünge, was die Wirkung des inszenierten Mittelalters als „echt, authentisch [und] eigentlicher“ (Groebner 2008: 104) erklären könnte. Die tatsächliche „Echtheit“ der performativen Praktik spielt dabei weniger eine Rolle, als die Wahrnehmung und Erfahrung dieser (vgl. Samida/Willner/Koch 2016: 16).

Authentizität soll im Verlauf der Forschungsarbeit daher als das Bemühen um eine detailreiche Inszenierung und die Kreation einer dichten Gesamtatmosphäre, die eine maximale Anzahl der Elemente der Erlebniswelt berücksichtigt, gelten. Der Wissenschaftsbezug rückt dabei eher in den Hintergrund, bleibt aber ein wichtiger Bestandteil des Authentischen. Als „authentisch“ kann demnach gelten, was vom Besucher als „echt“ wahrgenommen wird und die Illusion der wiedererweckten Anderswelt des Mittelalters, die in sich schon „echter“ und ursprünglicher zu wirken scheint als das moderne Leben, stützt. Dies kann anstelle von „echt historischen“ Elementen genauso durch *historisierende* Elemente der Inszenierung erreicht werden.

5.3 Mediävalismus und Mittelalterszene

Die Erforschung der Mittelalterszene scheint gerade erst an Fahrt aufzunehmen. Lange Zeit herrschte eine Ablehnung der Fachwissenschaft gegenüber der Populärkultur auf dem Feld der Beschäftigung mit Geschichte (vgl. Hassemer 2011: 130ff; Kommer 2011: 200; Fischer 2011: 237f). Diese äußerte sich in Vorwürfen der Wissenschaft gegenüber der Populärkultur, die Geschichte gänzlich zu verklären und nichts als falsche Geschichtsbilder zu transportieren, ist das populär aufbereitete Mittelalter doch stets auch an den Wissensstand der Rezipienten angepasst und will diese dort abholen, wo sie mit ihrem Wissen stehen (vgl. Clauss/Grieb 2011: 153).

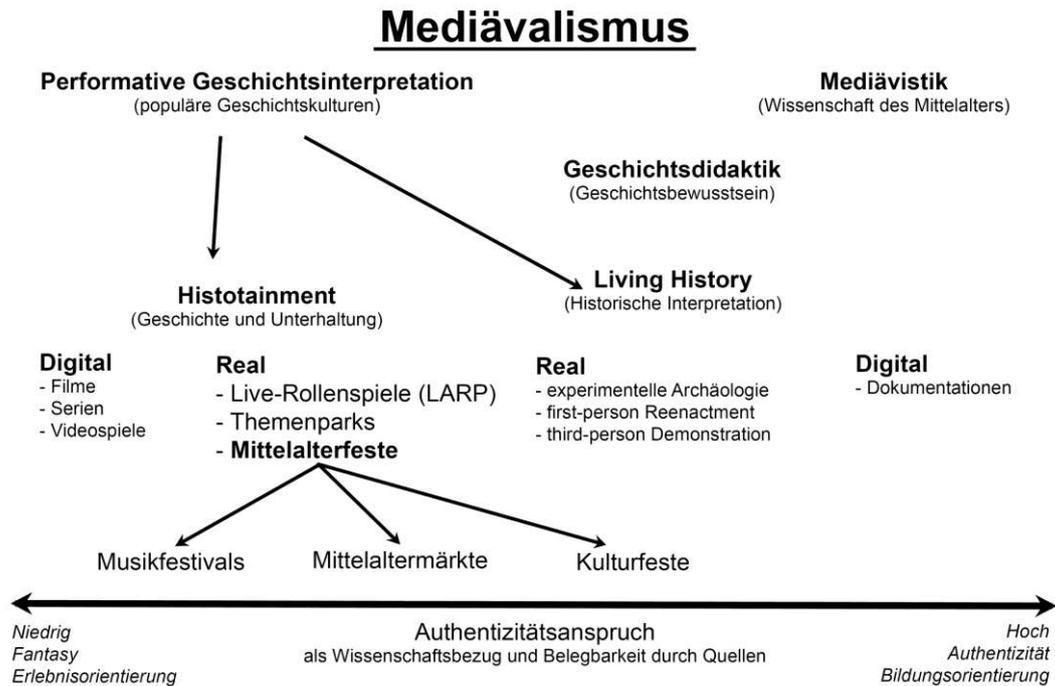
Grund für diesen „Machtkampf um die Deutungshoheit“ (Kommer 2011: 200) und die Sorge um Legitimität könnte die Position der Geschichtswissenschaft selbst sein: eine Wissenschaft, die nicht mehr versuchsbasierte Naturwissenschaft sein kann, aber gleichzeitig mehr als die überwiegend auf Beobachtungen beruhende Gesellschaftswissenschaft sein muss. Eine Wissenschaft, in welcher Fakten durch Rekonstruktionen und Funde zu belegen sind, aber keine Garantie auf Wahrheit herrschen kann, wie beispielsweise in der Chemie

oder der Biologie. Geschichtswissenschaft ist, und daran führt aufgrund der Nichtwiederholbarkeit von Geschichte kein Weg vorbei, zu einem Großteil auf Hypothesen und Interpretation angewiesen (vgl. Andraschko 2008: 49; Faber 2008: 81ff). Sei es die Interpretation von Texten, Inschriften oder Überresten historischen Alltagslebens: zwar lassen sich mittels Methoden wie beispielsweise der Radiokarbondatierung bestimmte Fakten stark eingrenzen, dennoch ist manches vermeintliches und konsensfähiges Faktenwissen lediglich Interpretation von Sinnzusammenhängen verschiedener Funde, aus denen auf eine Lebenswirklichkeit kaum zu beschreibender Vielschichtigkeit geschlossen wird (vgl. Goetz 2011: 77). Das macht die Erkenntnisse der Geschichtswissenschaft nicht weniger wertvoll. Eine Garantie auf Korrektheit wird es jedoch nicht geben können - und selbst wenn, dann immer mit der Wissenslücke vergangener Gefühlswelten und der Individualität damals lebender Charaktere, die unmöglich „authentisch“ im Sinne von „genau wie früher“ zu rekonstruieren sind (vgl. Bumiller/Krieg 2011: 215). Vielleicht trägt gerade jene Offenheit der Wissenschaft dazu bei, die Geschichte für die breiten Massen spannend zu halten.

In Bezug auf die Epoche des Mittelalters steht jedoch eines fest: sowohl Mediävistik als auch die populäre Mittelalterkultur existieren und stehen als Zugänge zur Geschichte „gleichberechtigt nebeneinander“ (Buck 2011a: 28, vgl. auch Lundt 2008). Das scheint in den vergangenen Jahren zunehmend verstanden zu werden: eine Annäherung beider Seiten findet statt. Ob es der Hobby-Ritter ist, der sich auf Grundlage seines Interesses mit der Wissenschaft befasst, oder der Mediävist, der den Inszenierungen des Mittelalterspektakels oder eines Reenactments etwas abgewinnen kann oder diese gar erforscht. Die Populärkultur scheint zu verstehen, nicht gut ohne wissenschaftliche Erkenntnis auszukommen. Und die Wissenschaft kann die Öffentlichkeitswirksamkeit populärkultureller Geschichtsangebote nicht länger ignorieren. Der Stein gerät zunehmend ins Rollen.

5.3.1 Mediävalismus

Um die Mittelalterszene nun zu beschreiben folgt der Pfad am sinnvollsten der Ordnung „vom Großen ins Kleine“, was zugleich durch ein Schaubild (Abb. 1) noch einmal verdeutlicht werden soll. Zugrunde liegt diesem Kapitel weiterhin die Epoche des Mittelalters. Die eintausend Jahre zwischen Antike und Neuzeit, in der Abgrenzung grob von 500 bis 1500 nach Christus, um welche es im Kern dieser Forschungsarbeit geht.



(Abb. 1: Aufschlüsselung der Formen performativer Geschichtsinterpretation, eigene Darstellung)

Übergeordnet ist der Beschäftigung mit der Epoche des Mittelalters in heutiger Zeit der Begriff *Mediävalismus*. Dieser umfasst jegliche Handlung, die das mittelalterliche Zeitalter zum Kern hat und so das Mittelalter fortwährend neu konstruiert, sei es in „den Mittelalterentwürfen des Humanismus“ oder in „populären Mittelalterbildern der Gegenwart in Filmen, Computerspielen, Re-enactments und vielem mehr“ (vgl. Kunkel 2016: online; Utz 2017; Workman 1987). Der Mediävalismus ist also jene Stilrichtung, der sich sowohl Forschung (Mediävistik) als auch Populärkultur untergliedern lassen.

5.3.2 Mediävistik und Geschichtsdidaktik

Die Mediävistik lässt sich in Kürze als die Geschichtswissenschaft des Mittelalters definieren, welche die Erforschung von Funden und Quellen der Epoche zum Ziel hat (vgl. Hassemer 2011: 137). Dabei sind verschiedenste Schwerpunktlegungen von Religionsgeschichte, Ordensgeschichte, Kriegsgeschichte oder Adelsgeschichte denkbar, um nur einige Beispiele zu nennen. Erzeugnisse der Disziplin finden Eingang in die Fachliteratur, Museen, Dokumentationen und in die Geschichtsdidaktik, die als Wissenschaft die Vermittlung von Geschichtsbildern zum Ziel hat. Doch auch die mittelalterliche Populärkultur stützt sich im Kern auf die Befunde der Geschichtswissenschaft (vgl. Kuchler 2011: 157).

5.3.3 Performative Geschichtsinterpretation - die mittelalterliche Populärkultur

In der *mittelalterlichen Populärkultur* heutiger Zeit wird die Untergliederung komplexer, zumal manche Begriffe, beziehungsweise deren Definition sich bis heute noch nicht endgültig durchgesetzt haben (vgl. Keller 2017: 110; Duisberg/Wiese 2008). Übergeordnet für die *populäre Geschichtskultur* soll die Bezeichnung der *performativen Geschichtsinterpretation* in Anlehnung an Brand-Schwarz/Klöffler/Körper (2008) und Samida/Willner/Koch (2016) dienen. Diese gehen einerseits von der Interpretation der Geschichte durch die Erlebenden aus (vgl. Brand-Schwarz/Klöffler/Körper 2008: 70; s. auch Faber 2008: 79) und legen andererseits deren Performanz zugrunde (vgl. Samida/Willner/Koch 2016: 2ff). In der Populärkultur ist weniger die Wissenschaft, als das Erlebnis, die Inszenierung und die Interpretation mit dem Ziel der Immersion, dem vollständigen Eintauchen des Besuchers in die Inszenierung (vgl. Ryan 2001), zentral.

Performanz äußert sich in der Aktivität, dem aktiven Tun der Interpreten, die die Geschichte nach eigenen Vorstellungen, teils auf Wissen, teils auf Fantasie beruhend, wiedererwecken. Es handelt sich demnach um eine aktive Geschichtsaneignung durch das Nacherleben, das Eintauchen in (oft, aber nicht immer selbst geschaffene) Erlebniswelten (vgl. Brauer 2016) im Rahmen einer postmodernen Wissenskultur (vgl. Kommer 2011). Diese performativen Geschichtsinterpretationen lassen sich in ihrem Authentizitätsanspruch im Sinne von Wissenschaftlichkeit und Belegbarkeit der Darstellung unterscheiden.

5.3.4 Living History

Eine der grundlegendsten Formen performativer Geschichtsinterpretation ist die *Living History*. Einer jener Begriffe, für den es weder eine klare Übersetzung ins Deutsche, noch eine eindeutige Definition zu geben scheint. In der einschlägigen Fachliteratur werden zahlreiche Versuche unternommen, das Phänomen für den deutschsprachigen Raum zu beschreiben und abzugrenzen, diese unterscheiden sich jedoch stark in ihrem Verständnis der Begriffstiefe (von Überthema bishin zu Spezialbereich der Populärkultur), als auch in der Einordnung im Verhältnis zur Wissenschaft (von nah bis fern) (vgl. Richter 2007; Hochbruck 2008; Duisberg/Wiese 2008; Faber 2008; Zeppezauer-Wachauer 2012; Kolbe 2021; Beyer/Sturm 2008 und weitere).

Für die vorliegende Arbeit wird der Living History eine tendenzielle Wissenschaftsnähe zugeschrieben, um diese so dem Histotainment, einer weiteren Spielart performativer Geschichtsinterpretation, gegenüberzustellen.

Living History lässt sich weniger als lebendige Geschichte, denn als historische Interpretation oder Geschichtstheater übersetzen. Wird der Begriff direkt als *Lebendige Geschichte* übersetzt, so treten linguistische Probleme auf, die dem Sinn der Bezeichnung nicht gerecht werden und die Unzulänglichkeiten der Übersetzung des Wortes „living“ offenlegen (vgl. Faber 2008: 81). Demnach kann „Geschichte“, die als der Inbegriff des Vergangenen gilt, weder „lebend“, noch „lebendig“ oder zurückgebracht und wiederholt werden (vgl. ebd.). Zu den treffenderen Versuchen der Übertragung der Living History ins Deutsche zählen „Historische Interpretation“ (Brand-Schwarz/Klöffler/Körver 2008: 70) und „Geschichtstheater“ (Hochbruck 2008) in Abgrenzung zum Museumstheater. Der Begriff Geschichtstheater legt jedoch die Vermutung einer vorgeschriebenen Handlung, eines Skripts nahe, was in der Living History möglich, doch oft nicht der Fall ist. Die Abläufe entstehen in der Performanz und weisen einen hohen Spontaneitätscharakter auf.

Demnach kann an dieser Stelle nur dem Übersetzungsversuch der *historischen Interpretation* voll zugestimmt werden. Es geht um Historie, um historische, vergangene Ereignisse und Zeitspannen, die von Individuen auf eigene Weise performativ interpretiert und nachgestellt werden. Der Begriff der Interpretation lässt zudem Raum für die niemals abgeschlossene oder vollends erforschte Geschichte: jede Wissenslücke, die die Forschung (noch) nicht schließen konnte, kann durch persönliche Interpretation geschlossen werden.

Historische Interpretation - oder eben Living History - ist also jener Zweig performativer Geschichtspraktiken, der sich näher an wissenschaftlichen Quellen orientiert. In ihr wird häufig eine bestimmte zeitliche Periode und deren alltägliches Leben nachgestellt. Ein Beispiel wäre das Nachstellen des Lebens am Hofe eines in Dokumenten des 14. Jahrhunderts erwähnten Fürsten. Ziel ist also das Nacherleben einer bestimmten *Zeitspanne* (vgl. Brand-Schwarz 2005: online), einer gesamten historischen „Lebenswirklichkeit einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort“ (vgl. Keller 2017: 110). Dabei ist die historische Nachweisbarkeit von beispielsweise Namen nicht immer ein Muss. Oft werden Adelshäuser von Living Historians, wie man die aktiven Mitglieder der Szene nennen mag, auch einfach erfunden, was die grobe Orientierung an echt-historischen Vorbildern jedoch keineswegs ausschließt.

5.3.4.1 Reale Living History - Reenactment

Ist die historische Zeitspanne nicht mehr das Ziel der Darstellung, so ist eine weitere Möglichkeit der Zielsetzung, einen bestimmten *Zeitpunkt* der Geschichte erlebbar zu machen beziehungsweise diesen selbst zu erleben. Diese Form der historischen Interpretation ist das *Reenactment*, das die Nachstellung konkreter geschichtlicher Ereignisse im szenischen Spiel zum Ziel hat (vgl. Brand-Schwarz 2005: online). Hier ist, noch deutlicher als in anderen Formen performativer Geschichtsinterpretation, ein „Hang zum Militärischen“ (Samida 2016:

46) auszumachen. Häufig geht es also um geschichtlich dokumentierte Kämpfe und Schlachten, in denen die Reenacter des Neo-Mittelalters in ihren mittelalterlichen Kampfausrüstungen gegeneinander antreten, um - anders als im echten Mittelalter - nach klaren Regeln zu kämpfen und im Spiel ehrenvoll zu fallen. Im Reenactment wird von einer First-Person-Interpretation der Geschichte durch die Erlebenden ausgegangen (Brand-Schwarz/Klöffler/Körver 2008: 70ff).

Der ausgeprägte Militarismus mittelalterlicher Geschichtspraktiken kennt viele Gesichter, die im deutschsprachigen Raum teilweise kaum wissenschaftlich erfasst wurden. Nur wenige der verarbeiteten Fachbücher spiegelten das breite Feld der *HEMA* - der „Historic European Martial Arts“ - wider oder erwähnten diese überhaupt. Dabei nehmen diese vom historischen *Schaukampf* über den streng reglementierten *Freikampf* nach Codex Belli- oder Huscari-Kampfsystem (vgl. Keller 2017: 110f; Sigfadir o.J.: online) bis hin zum brutal anmutenden historisch begründeten *Vollkontaktsport* Buhurt nach Historical-Medieval-Battle-Regelwerk, der vor allem im slawischen Raum eigene Ligen kennt und jährlich im „Battle of the Nations“ internationale Wettkampfgröße mit Teams aus über 30 Ländern (vgl. Battle of the Nations o.J.: online) erreicht, einen nicht unbeträchtlichen Anteil der Living History ein.

5.3.4.2 Reale Living History - Demonstration

Weitaus friedlicher geht es hingegen bei der *Demonstration* als Form der historischen Interpretation zu. Sie bildet die logische Ergänzung zur First-Person-Sicht des Reenactments: bei der Demonstration interpretieren Darsteller die Geschichte in der *dritten Person* (vgl. Brand-Schwarz/Klöffler/Körver 2008: 70), als neutrale Beobachter und Demonstranten historischen Wissens in entsprechender Kleidung. Diese Methode findet oft im Museumsalltag Anwendung, wenn eine historisch gewandete Person den Besuchern Faktenwissen präsentiert und vom damaligen Leben berichtet, ohne dabei in einer Rolle vorzugeben, selbst aus der Vergangenheit zu stammen. In diesem Fall handelt es sich um eine externe, tendenziell distanzierte Darstellungsweise, die der First-Person-Interpretation und ihrer Direktheit und Ich-Bezogenheit gegenübersteht.

5.3.4.3 Reale Living History - Experimentelle Archäologie

Keine dieser Darstellungen käme jedoch ohne historische Wissenschaften aus, die das Wissen um vergangene Zeiten überhaupt erst erarbeiten und zugänglich machen. Neben der eher theoretischen Mediävistik existiert auch ein sehr praxisnaher Zugang zu Geschichtswissen. Die *experimentelle Archäologie* lässt sich als Bindeglied zwischen Wissenschaft und Populärkultur einordnen. Sie ist in der Rekonstruktion historischer Geräte und Abläufe sehr um Authentizität bemüht. Dies jedoch immer mit der (notwendigen)

Bereitschaft, Sinnzusammenhänge durch Interpretation und logische Schlussfolgerung zu schließen (vgl. Kagel 2008: 13f). Kennzeichnend ist für die experimentelle Archäologie die Durchführung von Experimenten unter wissenschaftlichen Standards. Es werden Hypothesen aufgestellt, Versuche unternommen, diese werden dokumentiert, bis der wahrscheinlichste Weg, beispielsweise eine bestimmte Wurftechnik oder eine Art zu kochen, gefunden wurde (vgl. Brand-Schwarz 2005: online; Andraschko 2008: 37ff). Eng mit der experimentellen Archäologie verknüpft und oft das Ergebnis dieser ist die Archäotechnik. Die so entdeckten Rekonstruktionen finden ihren Eingang in Form von Repliken wiederum in alle Formen der performativen Geschichtspraktiken, allen voran in die Living History (vgl. Andraschko 2008)

5.3.4.4 Digitale Living History

Doch diese *real zugänglichen Angebote* der wissenschaftsnäheren Geschichtskultur stehen nicht für sich: auch *digital* wird Geschichtswissen für ein breites, auch wissenschaftsfernes Publikum von Wissenschaftlern und Medienproduzenten interpretiert und performativ von Darstellern inszeniert. In *Dokumentationen* über vergangene Epochen werden ähnlich wie auch in Spielfilmen, die in Kürze ebenfalls zur Sprache kommen, Charaktere der Geschichte von Darstellern verkörpert, um wissenschaftliche Erkenntnisse im Bewegtbild eindrucksvoll zu inszenieren. Oftmals kommen dabei auch Historiker und Wissenschaftler anderer Disziplinen zu Wort, während experimentelle Archäologen und andere Living Historians Szenen und Fakten veranschaulichen.

5.3.5 Histotainment

Entfernt man sich auf der Skala der Wissenschaftsnähe nun von den Quellenbelegen der Geschichtswissenschaft, schließt also zunehmend Wissenslücken mit Glauben oder Fantasie, so eröffnet sich der vielfältige Zweig des *Histotainments*.

Der Begriff entlehnt sich aus der Kombination der englischen Worte für „History“ und „Entertainment“ - eine weitere vieler Kategorien des Einzugs der Unterhaltung in zahlreiche Wirtschaftsbereiche. „Unterhaltung [...] wird heute in zahlreichen Varianten mit anderen Aktivitäten kombiniert: von Happytainment über Infotainment bis Shopotainment“ bietet diese einen Zusatznutzen in gebotenen Dienstleistungen (Nahrstedt et al. 2002: 476). Bei Histotainment als Form der performativen Geschichtsinterpretation handelt es sich also vorwiegend um Unterhaltung unter der Thematisierung Geschichte, mitunter auch ohne den Anspruch, Darstellungen besonders authentisch zu gestalten oder Faktenwissen zu vermitteln (vgl. Brand-Schwarz 2005: online; Hochbruck 2011: 224; Kolbe 2021: 44).

5.3.5.1 Digitales Histotainment

Erneut wird eine Unterteilung in *reale* und *digitale* performative Geschichtsinterpretationen vorgenommen, dieses Mal im Rahmen des Histotainments. Begonnen mit den digitalen Angeboten finden sich die bereits zuvor erwähnten Spielfilme, Serien, und die deutlich interaktiveren Videospiele, die sich in der Populärkultur größter Beliebtheit erfreuen (vgl. Andraschko 2008: 44; Kühl 2021: 105). Diese bedienen sich häufig historischer Überlieferungen, Mythen, Sagen, Symbole und Figuren, um diese unter Starbesetzung für ein Millionenpublikum zu inszenieren. Manche Filme, wie zum Beispiel die über zwei Dutzend Male verfilmte Geschichte von Robin Hood, Serien wie Vikings und Videospiele wie Assassin's Creed beruhen dabei auf wahren historischen Begebenheiten, während andere durchschlagend erfolgreiche Geschichten wie Der Herr der Ringe, Game of Thrones oder The Witcher als Spiele und Filmreihen beziehungsweise Serien größtenteils auf Fiktion beruhen. Sogar nicht unmittelbar mittelalterlich wirkende fiktive Welten wie jene von J. K. Rowling's Harry Potter oder George Lucas' Star Wars weisen bei näherer Betrachtung „Versatzstücke [...] romantischer Mittelaltermotive“ auf (Groebner 2008: 21), sind „auf zahlreiche vermeintlich mittelalterliche Elemente rekurren[d]“ (Clauss/Grieb 2011: 147). Abermals erscheint die Epoche des Mittelalters „omnipräsent“ (Kühl 2021: 105) und zieht Millionen von Menschen in ihren Bann (vgl. Kuchler 2011: 157).

5.3.5.2 Reales Histotainment - Themenparks

Mit einem Blick auf die Angebote der Realität sind dem performativen Histotainment Mittelalterfeste, Live Rollenspiele, aber auch mittelalterliche Themenparkszenarien zuzuordnen. Letztere sind der Wissenschaft wohl am fernsten: mit klarem Unterhaltungsfokus inszenieren *Themenparks* allgemeingültige Mittelalterbilder in Kombination mit Fahrgeschäften wie Achterbahnen und Wasserrutschen, um einem Theming gerecht zu werden, das zwar außerordentlich gut bei Besuchern ankommt, mit mittelalterlicher Geschichte jedoch bis auf die grundlegenden Motive nur wenig gemeinsam hat (vgl. Kagelmann 2004; Hochbruck 2011: 224). Dies wird bereits anhand der im Bau von Attraktionen verwendeten Materialien oder der angebotenen Konsumgüter sehr deutlich.

5.3.5.3 Reales Histotainment - LARP

Live Rollenspiele (kurz LARP - vom englischen Live Action Role Play) können als eine der immersivsten Formen performativer Geschichtsinterpretation gelten. LARPs sind Veranstaltungen, die teils wenige hundert, teils bis zu 10.000 Teilnehmende zählen, die für mehrere Tage auf einem Festival unter Ausschluss einer modernen Öffentlichkeit in einer von Regeln bestimmten Fantasiewelt leben. Diese Welten sind vom Improvisationstheater der

Spieler, den Aufgaben und Herausforderungen der Handlung (genannt Plot), von Schlachten, Duellen, Handel, Diplomatie, Feiern und Musik bestimmt. Die Spieler kreieren ihre Erlebniswelt selbst, während Spielleiter ihnen nach umfassenden Regelwerken einen Rahmen dafür abstecken. Dabei steht „das europäische Mittelalter als Folie für das kreative Spiel“ in der „Beliebtheitskala ganz oben“ (Zeppezauer-Wachauer 2012: 56). Für gewöhnlich sind ausnahmslos alle Spieler historisch gewandet, wohnen für die Dauer der Events in historischen Zelten, spielen, ganz im Sinne des Rollenspiels, eine selbst erdachte Rolle und gehen in dieser in die Interaktion miteinander. Die meisten LARP-Welten sind von fantasievollen Elementen durchzogen und beispielsweise von den Büchern Tolkiens mit Magie, Drachen und Monstern inspiriert.

5.3.5.4 Reales Histotainment - Mittelalterfeste

Die letzte maßgebliche Kategorie realen Histotainments sind Mittelalterfeste, die wohl öffentlichkeitswirksamste Kreation des Mediävalismus. Diese lassen sich als Stadtfeste mit historischer Thematisierung, als „Marktveranstaltung[en] mit Volksfestcharakter in einem mittelalterlichen Ambiente“ (Kolbe 2021: 44) verstehen. Auf meist klar abgrenzbaren Flächen im näheren Umkreis oder direkt in Städten jeder Größe finden diese statt: ob als Jubiläum der Stadtgründung, zur Feier eines historischen Ereignisses oder schlichtweg aus touristischen Motiven. Mit dem Durchschreiten des Eingangs, an welchem häufig, aber nicht immer, ein Eintrittspreis entrichtet werden muss, bietet sich dem Besucher eine inszenierte Erlebniswelt. Deren Ziel ist ein „ganzheitliches Erlebnis“, die Möglichkeit für den Besucher (aber auch die Akteure selbst), sich „in die jeweilige Epoche zurückversetzt fühlen“, dabei „historische Zeiten mit allen Sinnen [...] erleben“ (Kolbe 2021: 46ff) und „in eine andere Welt eintauchen“ (ebd.: 141) zu können.

Dies gelingt durch den Einbezug des gesamten Angebotsspektrums. Von häufig umfassenden Kulturprogrammen mit Konzerten, Ritterdarbietungen, Turnieren, Rollenspielen, Akrobatik, Lyrik und Zauberei, über die Handelsstände zur Gastronomie mit Brätereien und Tavernen, sowie Handwerkern zahlreicher Gewerke: alle Bestandteile des Events unterliegen der Thematisierung des imaginierten Mittelalters. Oftmals sind Mittelalterfeste in ihrer Inszenierung weniger um historische Korrektheit bemüht, als an „Vorstellungen dessen angelehnt“, wie es gewesen sein könnte - also an das, was theoretisch mit den damals gegebenen Ressourcen hätte sein können (Kolbe 2021: 139). Mittelalterfeste sind „zugleich Karneval und Jahrmarkt“ (Zeppezauer-Wachauer 2012: 36) und erfreuen sich einer außerordentlichen Akzeptanz bei einem breiten Publikum (vgl. ebd.). Obwohl Mittelalterfeste in Deutschland schon lange kein „randständiges Phänomen der Eventkultur“ (Kommer 2011: 185) mehr sind, liegen bisher kaum Daten zu diesen vor (vgl. ebd.).

Schätzungen zufolge finden über die Sommersaison jährlich hunderte Mittelalter-Events statt, die eine Wiederentdeckung alter Traditionen zum Ziel haben. Eine einigermaßen verlässliche Zahl aus dem Jahr 2009 wurde bereits in der Einleitung genannt, die deutschlandweit über 900 Veranstaltungen vermutete (vgl. Kolbe 2021: 44). Diese Zahl dürfte jedoch, die beiden Pandemiejahre 2020 und 2021 ausgeschlossen, inzwischen deutlich höher liegen.

Die ältesten Unternehmen, die als Mittelalterfestveranstalter auftreten, sind so alt wie die Mittelalterszene selbst und blicken auf eine mehr als 30-jährige Firmenhistorie zurück. Diese können als professionelle Organisatoren des für die breite Masse inszenierten Mittelalters gelten. Durch den Einsatz von mittlerweile teils hoch spezialisierten Akteuren entstehen unter der Planung der Organisatoren die mittelalterlichen Erlebniswelten. Die Akteure, ob Handwerker, Händler oder Künstler, sind ihrerseits in den meisten Fällen selbstständige Unternehmer und fahren zu zahlreichen über die Saison verteilten Festen. Weiterhin wichtiger Bestandteil von Mittelalterfesten sind die sogenannten *Heerlager*. Die Bezeichnung steht für die meist detailreichen von Hobbyisten oft in Vereinen zusammengestellten mittelalterlichen Zeltlager, in welchen eine Annäherung historischen Alltagslebens inszeniert wird. Diese gelten als lebendiges, interaktives Museum der Mittelalterfeste, in denen Besuchern direkt Geschichtswissen vermittelt wird. Die Heerlager sind Schauplatz historischer Aktivitäten in der vom Mittelalterfest als Gesamtes kreierten historischen Kulisse (vgl. Richter 2007: 44, s. auch Anhang III).

Doch auch die Mittelalterfeste lassen sich, ähnlich wie die performativen Geschichtspraktiken des 21. Jahrhunderts, trotz ihrer tendenziellen Zugehörigkeit zum Histotainment, noch einmal näher in ihrem Anspruch auf die Inszenierung einer möglichst wahrheitsgemäßen Darstellung unterscheiden. Denn Mittelalterfest ist bei weitem nicht gleich Mittelalterfest. Im Kontext der populärkulturellen Veranstaltungen wird für diese Forschungsarbeit basierend auf den Recherchen zwischen *Festival*, *Markt* und *Kulturfest* unterschieden. Genauer: den fantasievollen *Mittelaltermusikfestivals*, den kommerziellen *Mittelaltermärkten* und den um Atmosphäre bemühten *Mittelalterkulturfesten*. Die Einteilung wurde nach dem Kern der Veranstaltung, dem Angebotsspektrum, sowie deren historisierendem bzw. authentifizierendem und kulturellem Anspruch vorgenommen.

Mittelaltermusikfestivals sind durch ihr Line-up namhafter Bands gekennzeichnet. Diese Bands, die vom Mittelalter inspirierte Musikrichtungen wie Mittelalter-Rock (beispielsweise Saltatio Mortis, In Extremo, Subway to Sally) oder Pagan Folk (Bands wie Omnia, Faun, Heilung) spielen, haben mitunter selbst weltweit hunderttausende Fans. Diese Bands spielen auf Mittelaltermusikfestivals auf Bühnen, die häufig nicht von modernen Festivalbühnen zu unterscheiden sind. Die Gelände sind weitläufig und der Mittelaltermarkt wird zum Beiwerk der Bühnenshow. „Mittelalter“ ist hierbei eine sehr weit gefasste Bezeichnung, denn neben

Darstellern von Rittern finden sich zum Beispiel auch Lager voller Piraten, durch welche wiederum Personen mit Verkleidungen aus Tolkiens Herr der Ringe wandeln. Die Kostüme sind dabei häufig frei nach eigenem Gefühl (und Budget) zusammengestellt, teils mit mehr, teils mit weniger Liebe zum Detail. Dadurch sind diese Feste insbesondere beliebte Ausflugsziele für Angehörige der Cosplay-Szene. „Echte“ Geschichte sollte jedoch nicht erwartet werden. Ein weiteres Merkmal von Mittelaltermusikfestivals ist die Möglichkeit, auf ausgewiesenen Campsites zu übernachten und so den Aufenthalt zu verlängern. Für diese Art performativer Geschichtsinterpretation stehen das Festivalerlebnis und die Möglichkeit mit Gleichgesinnten zu Feiern im Vordergrund.

Eine zweite Kategorie sind die als *Mittelaltermärkte* bezeichneten kommerziell orientierten Handels- und Handwerkermärkte. Diese bedienen sich der historischen Inszenierung als etwas Außergewöhnliches, um den Erlebnischarakter der Veranstaltung insgesamt zu erhöhen. Im Kern steht jedoch der Verkauf von Waren und der Konsum von Speisen und Getränken. Häufig ist auch das Kulturprogramm eher überschaubar und insbesondere Marktbereiche mit Elektrizitätsbedarf (Gastronomie, Bühnen) muten häufig weniger mittelalterlich an. Auf das Verstecken oder Thematisieren von moderner Technik wie zum Beispiel Fritteusen, Scheinwerfern oder Verstärkerboxen wird wenig Wert gelegt, und auch die verkauften Waren, allen voran Speisen und Getränke, sind an das moderne Publikum angepasst. So ist es mitunter möglich, ähnlich wie auf Mittelalterfestivals, das eigene Trinkhorn von einer mittelalterlichen Schankmaid mit Cola befüllen zu lassen und dazu eine Portion Pommes mit Holzgabel oder einen Crêpe mit Schokoladencreme und Banane zu bestellen.

Diese Möglichkeiten gibt es in der dritten Kategorie der Mittelalterfeste selten. *Mittelalterliche Kulturfeste*, die häufig als Stadtfeste historischer Orte ausgerichtet werden, orientieren sich im Warenangebot enger an den belegbaren Ressourcen des tatsächlichen europäischen Mittelalters - oder weisen zumindest ein schlüssiges Storytelling für etwaige Unstimmigkeiten auf. Moderne Technik wird teils durch Detailarbeit versteckt, durch historisierende Funktionsäquivalente ersetzt oder wenn möglich gänzlich vermieden. In der Inszenierung wird auf die Symbolik des Mittelalters Wert gelegt, Römer oder Piraten werden unter den Darstellern also unwahrscheinlich anzutreffen sein. Die Kulturfeste sind sehr um ein stimmig erscheinendes Gesamtbild bemüht, was Freiraum für fantasievolle Programmpunkte nicht zwangsläufig ausschließt. Denn auch unsere Vorfahren hatten Fantasie, träumten und glaubten an Geister, Dämonen, Götter und andere Wesen. Solche Darbietungen sind einer von vielen möglichen Bestandteilen der komplexen Kulturprogramme, die von Musikanten, Gauklern, Marktleuten und kämpfenden Rittern ausgetragen werden. Weitere Eigenheiten der Kulturfeste sind vielfältige Mitmachangebote und der Einbezug der Lokalgeschichte der

Austragungsorte in die Inszenierung. So werden mitunter historische Persönlichkeiten im Verlauf der Veranstaltung zum Leben erweckt (Beispiel: Katharinenmarkt Hoya), historische Orte im Stil der Vergangenheit belebt (Beispiel: Sparrenburgfest Bielefeld) oder Bezüge zu historischen Ereignissen in der Geschichte hergestellt (Beispiel: Heider Marktfrieden).

Genau wie auf dem gesamten Themenfeld der performativen Geschichtsinterpretationen allgemein, sind die Übergänge zwischen den Arten von Mittelalterfesten im Speziellen fließend, zumal die Stände der Schausteller, die wie erwähnt eigenständige Unternehmer sind, sich sogar auf dem gleichen Fest in direkter Nachbarschaft stark in ihrer Qualität und dem historisierenden Anspruch unterscheiden können. Eine strikte Trennung ist zum bisherigen Stand der Forschung nur sehr bedingt möglich, da kein eindeutiges Kategoriensystem existiert. Für die vorliegende Forschungsarbeit ist es jedoch von Bedeutung, die Bandbreite der Mittelalterfeste zu verstehen, die in den Kontext der nachhaltigen Entwicklung eingeordnet werden sollen. Im Kern der Untersuchung liegt die Kategorie der Kulturfeste, von welcher sich auf andere Arten von Mittelalterfesten und performative Geschichtsinterpretationen insgesamt schließen lassen soll.

6 Performative Geschichtsinterpretation, Bildung und Nachhaltigkeit im Zusammenspiel

„Wann immer wir eine andere Kultur aufsuchen, eine andere Stadt, eine andere Region erfahren, lernen wir, mehr oder weniger bewusst, mehr oder weniger zielgerichtet“ (Brinkmann/Freericks 2016: 146). Wie wäre es nun aber mit der Inszenierung einer Zeitreise, dem Besuch einer anderen Zeit? Dem Aufsuchen einer anderen Kultur, einer anderen Stadt, einer anderen Region, ohne verreisen zu müssen? Statt zu verreisen kann die eigene Heimat im neuen Licht der inszenierten Vergangenheit betrachtet und erlebt werden. Dies gelingt durch die verschiedenen Formen performativer Geschichtsinterpretation, deren Resultat erlebnisorientierte Lernorte unter der Themensetzung „Vergangenheit“, wie zum Beispiel Mittelalterfeste, sein können (vgl. Freericks/Brinkmann/Wulf 2017: 8).

Bis zu diesem Punkt wurden die drei grundlegenden Themenfelder der Forschungsarbeit erschlossen, die es im Folgenden zu verknüpfen gilt.

Die nachhaltige Entwicklung gilt mit ihren drei Dimensionen Ökologie, Ökonomie und Soziokultur, sowie den 17 Zielen der Agenda 2030 als handlungsleitendes Konzept des 21. Jahrhunderts. Nachhaltige Entwicklung bedeutet, die Ressourcen der Erde zum Wohle der auf ihr lebenden Menschen zu nutzen, ohne diese so zu verbrauchen, dass es künftigen Generationen an den Grundlagen der Deckung ihrer eigenen Bedürfnisse mangelt. Dafür ist

die Sicherung von Menschenrechten und eine auf Langfristigkeit ausgerichtete Wirtschaftsweise genauso unabdinglich, wie der Schutz der Umwelt. Denn mit der Zerstörung natürlicher Ökosysteme als Lebensgrundlage und ohne eine Änderung des menschlichen Produktions- und Konsumverhaltens, sind zahlreiche Katastrophen, die ihren Anfang längst gefunden haben, nicht mehr zu stoppen (s. Kapitel 3).

Aus der Theorie der Nachhaltigkeit ergab sich insbesondere die Notwendigkeit einer Verhaltensänderung der Menschen. Ohne ein grundlegendes und breites öffentliches Bewusstsein um die Auswirkungen nicht-nachhaltiger Entwicklung, sowie den dringenden Handlungsbedarf eines jeden Einzelnen, ist eine nachhaltige Entwicklung nicht denkbar. Dies eröffnete das Feld der Bildung, insbesondere der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), die in allen Dimensionen und zur Erreichung aller Ziele der Nachhaltigkeit als Fundament gelten kann. Ohne Wissen, ohne Lernen, ohne Bildung für eine nachhaltige Entwicklung, ohne Einsicht, ist keine Verhaltensänderung zu erwarten. Ziel der Bildung für nachhaltige Entwicklung ist die Vermittlung von Gestaltungskompetenz an die Lernenden, in der es um die gemeinsame, proaktive Gestaltung einer ungewissen Zukunft, den Umgang mit Risiken und die Solidarität mit Benachteiligten geht. In diesem Kontext wurde die Bedeutung informeller, lebenslanger Lernprozesse herausgestellt. Denn Gestaltungskompetenz mit ihren Teilkompetenzen lässt sich besonders gut außerschulisch, durch Erlebnisse und ganzheitliche, emotionale Bildungsangebote vermitteln, die nach Stand der Theorie vor allem in der Umsetzung von Erlebniswelten als erlebnisorientierte Lernorte herausragende Erfolge versprechen. Die von Besuchern der Erlebniswelten am eigenen Körper erfahrenen Eindrücke werden zu langfristigen, lebhaften Erinnerungen. Auch mehrtägige Events können in ihrem Aufbau als Erlebniswelten und erlebnisorientierte Lernorte gelten. In diesen erfährt eine stringente Themenorientierung mit der zunehmenden gesellschaftlichen Erlebnisorientierung eine immer größere Bedeutung (s. Kapitel 4).

Eine besondere Form der thematisierten Events als Erlebniswelten brachte der Mediävalismus der Neuzeit in einer postmodernen Wissensgesellschaft und ihren performativen Geschichtspraktiken hervor. Die Begeisterung für das Erleben eines imaginierten Mittelalters nährt sich aus der Moderne selbst: zunehmend komplexe Lebenswelten, Globalisierung, Technisierung, Rationalisierung... Das fühlende Individuum, der einzelne Mensch, rückt mehr und mehr in den Hintergrund, was neue Bedürfnisse nach emotionalen und außeralltäglichen Momenten, Echtheit, Individualität, Einfachheit und Abenteuern weckt, in deren Rahmen die Absicherung des eigenen Seins und die Konstruktion von Identität erfolgen kann (vgl. Groebner 2008: 98). Solche Abenteuer scheint die Vergangenheit, die aus heutiger Sicht ursprünglicher, echter und weniger komplex wirkt, zu

bieten. In diesem Kontext wurde eine Mittelalterszene identifiziert und Formen performativer Mittelalterpraktiken in die Strömung des Mediävalismus eingeordnet. Als die öffentlichkeitswirksamste dieser Formen wurden Mittelalterfeste identifiziert, die nicht nur Szenemitglieder, sondern auch alle anderen Bevölkerungsschichten anzuziehen scheinen (s. Kapitel 5). Deutschlandweit vermögen es Mittelalterfeste hunderttausende Besucher begeistern und können als außerschulische Lernorte (vgl. Kuchler 2011: 168; Kühl 2021: 108) im Sinne der Verbindung aus „Schaubetrieb“, „(Lern)Event“ und „Inszenierte[r] Themenwelt“ betrachtet werden (Freericks/Brinkmann/Wulf 2017: 26ff). Zahlreiche Merkmale dieser, wie zum Beispiel personale (Geschichts-)Vermittlung, Rallies, Konsum, „Shows“, „ästhetische Erfahrung[en]“, Workshops und vorführende Produktion in der passenden Kulisse sind vorzufinden (vgl. ebd.; s. auch Anhang III.B).

Während die Vermittlung von „echtem“ Geschichtswissen im Sinne der Mediävistik auf Mittelalterfesten mitunter eher kritisch zu beurteilen ist, scheinen sie in ihrer Außeralltäglichkeit und Performanz dennoch außergewöhnliche Bildungserfolge erzielen zu können und Parallelen zur Bildung für nachhaltige Entwicklung aufzuweisen. Denn das Erlebnis ist von Bedeutung für menschliches „Weltverständnis“, da durch die „Dichtung“ der Inszenierung von Erlebniswelten die „Realität“ besser „erschließbar“ wird (vgl. Nahrstedt et al. 2002: 480). Die Interpretation durch den Besucher, sowie dessen Partizipation, ermöglichen eine Verknüpfung der Anderswelt des inszenierten Mittelalters mit der eigenen Lebenswelt. Das Erleben ermöglicht das Hineinversetzen in universale Stimmungen des Zeitgeschehens, die sich häufig in „Kunstwelten“ widerspiegeln. Die Inszenierungen ermöglichen ein „nacherlebendes Verstehen“ durch die Besucher, in dessen Zuge der Zuschauer das Erlebte kognitiv nachvollziehen, seinen Horizont erweitern und durch die „Fähigkeit zur Interpretation“ Bezüge zum Jetzt herstellen kann (vgl. ebd.: 481f). Diese Effekte können durch die Interaktion mit anderen Anwesenden noch verstärkt werden. Erlebniswelten weisen demnach oft einen Anschluss an die gegenwärtige Alltagswelt der Menschen auf. Damit ließe sich das Nacherleben und Verstehen der Vergangenheit in thematisierten Erlebniswelten aktiv für Bildungserfolge, die einer nachhaltigen Entwicklung zuträglich sind, nutzbar machen.

Im performativen Rahmen der Mittelalterfeste wird es möglich, durch das ganzheitliche Erlebnis und die Inszenierung „in eine andere Welt ein[z]utauchen“ (Kolbe 2021: 141) und so „die Atmosphäre vergangener Zeiten multisensual [zu] erfahren“ (ebd.: 51). „Heraus aus der Inhaltsleere einer vorgefertigten Konsumwelt zurück zu kreativer Vielfalt und den kulturellen Wurzeln“ liegt der „Kontrapunkt“ gegenüber „Einheitskonsum“ im Inszenieren einer „idealisierte[n] Vergangenheit“ als „kreative Herausforderung“ (Richter 2007: 68). Die Mitglieder der Mittelalterszene gelten als „aktive und einfallsreiche Leute, die sich nicht auf

passives Konsumieren zurückziehen, sondern ihre Umgebung sinnerfüllt gestalten" (ebd.). Sie sind „engagiert und hoch motiviert“, sich selbst Wissen anzueignen, dieses zu diskutieren und zu verbreiten (vgl. Kommer 2011: 198f). Weiterhin werden im außeralltäglichen Fest „[s]oziale Unterschiede [...] eingeebnet“ (Zeppezauer-Wachauer 2012: 35). Das Mittelalter wird als das „Fremde, Ferne, Archaische“ inszeniert. Eine Zeit, in welcher „die Welt allem Anschein nach noch in Ordnung“ war. So wird mit den „Mitteln der Vergangenheit“ eine „Utopie mit enormem Aktualitätspotential“ inszeniert (ebd.: 11).

Der Geschichtsboom ist „Ausdruck einer tiefgründigen Sinn- und Orientierungskrise der modernen Gesellschaft“, die sich im Zuge der desorientierend wirkenden Modernisierung zunehmend schnell wandelt (Buck 2011a: 38). Wir leben in einer Scheinwelt, einer „Kultur des permanenten Als-Ob“ (Hochbruck 2011: 224), in welcher Entfernungen, Jahreszeiten oder Heimat kaum noch eine Rolle spielen. Und „je unüberschaubarer [...] unsere Welt wird, desto stärker wird die Sinnsuche in der Erlebnisgesellschaft zur Obsession“ (Fischer 2004: 98). Die Orientierungskrise führt zur Distanzierung des Individuums von der eigenen Gegenwart, hin zu einer Suche nach der eigenen Identität. Auf dieser Suche erscheint der Wunsch nach „Komplexitätsreduktion“ der Lebenswelt bedeutsam (vgl. Marquard 1986: 105f), welche die Epoche des Mittelalters „als fremde[r], aber doch einfache[r], klare[r], ursprüngliche[r], überschaubare[r] und verständliche[r]“ Ort zu versprechen scheint (Buck 2011a: 53). Hier ist eine Begegnung mit „Echtheit und Natur“ noch möglich, welche die Moderne „nicht mehr bieten kann“. So hat das Geschichtserlebnis geradezu eine „therapeutische Funktion“ (ebd.).

Die performative Interpretation des Mittelalters und die Inszenierungen dieser Zeit weisen häufig Parallelen zur Gegenwart auf. Ob es direkter die „religiöse Gewalt des Mittelalters“ im Vergleich „mit modernen Formen des Terrors“ (Buck 2011b: 67) ist, oder der Blick auf die von „Interkulturalität“, „durchlässigen Grenzen“, regem Handel, aber auch Armut, Hunger und Elend geprägte Gesellschaft wandert. Was im Mittelalter auf einzelnen Kontinenten bestimmend war, ist heute nach wie vor global gesehen zutreffend (vgl. Lundt 2011: 95ff). Besonders darin liegt die Bedeutung des Alteritätsaspektes der Vergangenheit. Anhand von Ähnlichkeit und Andersheit wird es möglich, die eigene Welt in einer Verbindung aus „Selbstverstehen und Fremdverstehen“, aus Vergleich und Differenzierung, zu relativieren (Heinze 2011: 180), oder auch die „Moderne aus einem imaginären nichtmodernen, aber zeitgleichen Standpunkt aus zu kritisieren“ (Groebner 2008: 13). Diese Möglichkeiten werden im ältesten lebendigen Museum Europas *Skansen* in Stockholm bereits aktiv genutzt. Hier findet eine Auseinandersetzung mit der Frage, was die historischen Perspektiven der Vergangenheit zu aktuellen sozialen Fragestellungen beitragen können, statt (vgl. Johansson 2008). Ziele sind beispielsweise ein Interesse an Kultur- und Naturerbe zu wecken, die

Bedeutung der Biodiversität hervorzuheben und die Menschen allgemein neugierig zu machen. Das Museum verbildlicht Herausforderungen, die in Vielfalt, ob biologisch oder kulturell, begründet liegen und berücksichtigt dabei historische, gegenwärtige und zukünftige Sichtweisen (vgl. ebd.: 58-62). Auch die Erkundung der „Wunder der Moderne“ scheint aus der Perspektive der Vergangenheit zu gelingen (Fruchtman 2008: 148) und zu neuer Wertschätzung zu führen.

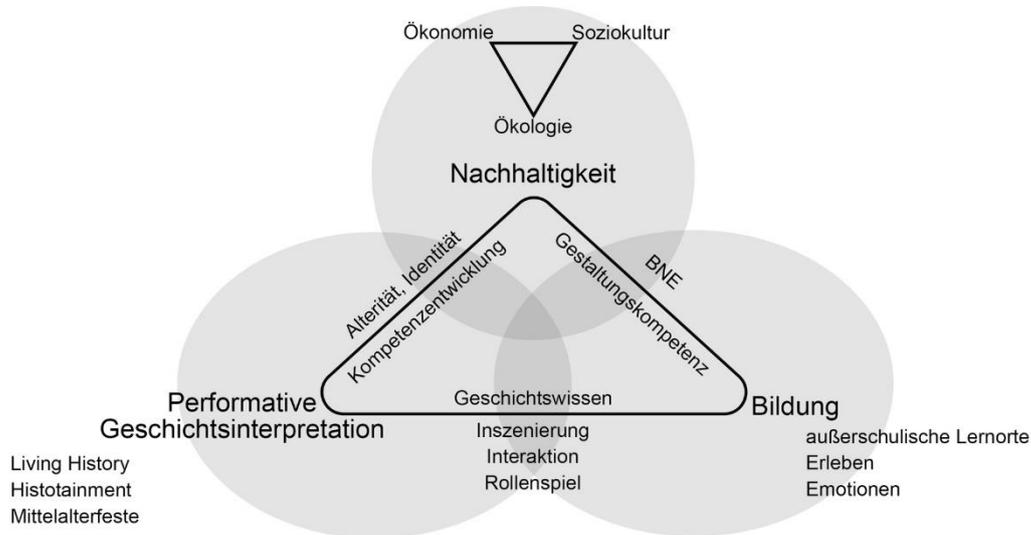
Geschichte vermittelt nicht nur Fachwissen über vergangene Zeiten, sondern hat auch die Beantwortung der „großen Fragen“ unserer Gegenwart zum Ziel: „Eigenes und Fremdes“ verstehen, „Zeitvorstellungen und Weltbilder“, „Lebensphasen und Lebensformen“, „Herrschaft“, „Wirtschaft“, „Gesellschaft“, „Soziale Ungleichheit“ (Mayer 2011: 328f). Das Ergebnis der aktiven Auseinandersetzung mit Geschichte ist Geschichtsbewusstsein. Dieses zeichnet sich durch die Eigenschaft der Lernenden aus, zu Diskursen und Urteilen „in einer demokratischen Gesellschaft“ (Brauch/Löffler 2011: 260) und „zur Partizipation“ fähig zu sein (Kühl 2021: 109). Auch die Vermittlung von „Selbstständigkeit und Selbstsicherheit im kommunikativen Umgang und der Übernahme sozialer Aufgaben“ (Hochbruck 2011: 231) wird durch die Referenz auf die Epoche des Mittelalters als „Lernort und -zeit [...] streng hierarchisierter, kontrollierter und weitgehend hermetischer [...] Ständestrukturen“ (ebd.) möglich. Dabei bleiben die Eindrücke des emotionalen Geschichtserlebnisses „im Gedächtnis haften“ (Brauch/Löffler 2011: 261).

Daraus werden die Potenziale der performativen Geschichtspraktiken auf Mittelalterfesten im Kontext der Bildung für nachhaltige Entwicklung zur Erreichung einer nachhaltigeren Zukunft schon aus der Theorie deutlich. Die Inszenierung der Alterität „Vergangenheit“ bietet einen in dessen Komplexität reduzierten Raum der Auseinandersetzung mit Ähnlichem und Fremdem, in dem die Gäste als Teilnehmer selbst aktiv werden und ihre Umgebung gestalten können. „Zusammenhalt und [...] Entschleunigung“ bestimmen das Miteinander in der Szene (vgl. Ellecosta 2022: online). Die Inszenierung erlaubt den Einbezug von Zeitgeschehen und das Herstellen von Parallelen, denn „alles das, wovor wir uns fürchten [...], ist bereits passiert.“ (Groebner 2008: 167). Und das Mittelalter verpflichtet uns dazu, „Stellung zu beziehen“ (ebd.).

So ist ein Aufgreifen der Problemfelder nachhaltiger Entwicklung möglich, die sich im inszenierten Rahmen von Histotainment oder Living History repräsentativ für die komplexe wirkliche Welt im Spiel lösen lassen. Dabei werden die emotionalen, ganzheitlichen Erlebnisse, und mit ihnen die Lektionen der Alteritätserfahrung, von den Erlebenden langanhaltend in lebhaften Erinnerungen verinnerlicht.

Geschichtsbewusstsein führt zu verbesserter „Vergangenheitsdeutung, Gegenwartserfahrung und Zukunftserwartung“ (Kühl 2021: 109). Den Zusammenhang von

performativer Geschichtsinterpretation (damals nacherleben, Vergangenheit), Bildung (im Jetzt, Gegenwart) und Nachhaltigkeit (notwendige Entwicklung, Zukunft) verdeutlicht die folgende Abbildung 2.



(Abb. 2: Zusammenspiel von Nachhaltigkeit, Bildung und performativer Geschichtsinterpretation, eigene Darstellung)

Um das Wissen um Geschichte oder Nachhaltigkeit nicht nur rein theoretisch zu vermitteln, sind außergewöhnliche Erlebnisse im Rahmen von Inszenierungen notwendig. Nur so kann das für eine nachhaltige Entwicklung so fundamentale Umdenken der Gesellschaft umfassend erreicht werden. Dafür lassen sich die Vorstellungen der anderen, vergangenen, fremden Zeit nutzen. Denn „ohne das Materielle können die Menschen zwar nicht leben - sie müssen essen, arbeiten, ein Dach über dem Kopf haben. Doch was sie letztlich zum Handeln anhält, sind die Vorstellungen, die sie von der Welt hegen“ (LeGoff 1999).

Diese aus der Analyse bestehender Fachliteratur abgeleitete erste Tendenz, dass ein Beitrag performativer Geschichtsinterpretation zur nachhaltigen Entwicklung, insbesondere bei entsprechender didaktischer Aufbereitung von Nachhaltigkeitsthemen und Bildungsangeboten im Rahmen von Inszenierungen, beträchtlich sein kann, legt erstmals eine Bestätigung der in der Einleitung formulierten Hypothese nahe. Eine Tendenz, die es nun gezielt und praktisch zu erforschen gilt. In den folgenden Kapiteln sollen die Ergebnisse der Erhebung von primären Daten in Bezug zu den bisherigen Befunden dargelegt werden, um den Beitrag performativer Geschichtsinterpretation zur nachhaltigen Entwicklung im Kapitel 7.4 qualitativ bemessen zu können.

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Aufbauend auf die theoretische Herleitung der drei nun in Verbindung gebrachten Theoriefelder wird in den folgenden Kapiteln im Rahmen der Auswertung der Primärforschung der Versuch unternommen, Aussagen bezüglich der Hypothese zu treffen, dass der Beitrag performativer Geschichtspraktiken zur nachhaltigen Entwicklung tendenziell, wenn auch innerhalb der Szene unbewusst, positiv ist. Außerdem soll der Beitrag performativer Geschichtspraktiken zur nachhaltigen Entwicklung beurteilt werden. Begonnen mit der Auswertung der quantitativen Studie werden alsdann Ergebnisse der qualitativen Expertenbefragung präsentiert. Weiterhin wird auf die Befunde der Fotodokumentation eingegangen. Die erlangten Erkenntnisse werden anschließend in den Kontext der nachhaltigen Entwicklung eingeordnet und der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung bewertet. Das Kapitel schließt mit einigen abgeleiteten Handlungsempfehlungen zum weiteren Umgang mit den positiven und negativen Wirkungen in den Dimensionen der Nachhaltigkeit.

7.1 Auswertung der quantitativen Studie

Zunächst wird dem Verlauf der Befragung folgend auf die Antworten der Mittelalterfestteilnehmer eingegangen. Die Screening-Frage zu Beginn des Fragebogens stellte sicher, dass möglichst nur jene an der Studie teilnahmen, die bereits auf einem solchen Fest gewesen sind und folglich von ihren Erfahrungen berichten können. Damit wurden am Beginn des Fragebogens direkt 11,1% der Teilnahmen als „außerhalb der Zielgruppe“ klassifiziert und aussortiert. Die Stichprobengröße konnte bei einer Anzahl von 610 Befragten, auf die sich alle nun folgenden Prozentangaben beziehen, festgelegt werden.

Die 610 der Zielgruppe entsprechenden Teilnehmer gelangten in den Hauptteil der Befragung, der mit einer Abfrage nach der Art der Teilnahme und der Zufriedenheit der Teilnehmer mit ihren Erlebnissen begann. Diese ergab eine recht gleichmäßige Verteilung zwischen Besucher (32,3%), Darsteller (30,7%) und der Antwort „Beides, mal so mal so“ (37%), was eine Vertretung beider Seiten, Besucher und Szenemitglieder, bedeuten dürfte (vgl. Anhang I.2 Frage 2). Von diesen waren 73,6% der Teilnehmer „zufrieden“ (36,4%) oder sogar „sehr zufrieden“ (37,2%) mit ihrem letzten Besuch eines Mittelalterfestes, was eine außerordentliche Publikumszufriedenheit nahelegt. Lediglich 10,5% waren eher unzufrieden (vgl. Anhang I.2 Frage 1).

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Die nächste Frage erforschte den Auslöser für das Bedürfnis, die Geschichte performativ nachzuerleben, wobei „persönliches Interesse“ (81,6%) die mit Abstand am häufigsten angegebene Antwort war. Schlusslicht mit gerade einmal 7,2% bildete der Schulunterricht (vgl. Anhang I.2 Frage 3). Hieraus kann auf die bereits in der Theorie (Kapitel 4) hervorgehobene Bedeutung erlebnisorientierten Lernens, sowie auf ein hohes Maß an intrinsischer Motivation, Neues zu lernen, geschlossen werden. Auch Familie und Freunde (38,9%), sowie Ergebnisse der Populärkultur wie Bücher (32%) und Filme oder Serien (24,3%) scheinen eine Rolle bei der Inspiration zu spielen (vgl. Anhang I.2 ebd.).

Darauf folgte eine aus der ökologischen Dimension der Nachhaltigkeit abgeleitete Frage nach der Art der Anreise zum Mittelalterfest. Nur wenige der Befragten gaben an, mit öffentlichen Verkehrsmitteln anzureisen (16,7%). Die meisten griffen auf den PKW zurück, wobei 376 Teilnehmer die Nennung der Anreise in Fahrgemeinschaften wählten (vgl. Anhang I.2 Frage 5). Über die Hälfte der Teilnehmer (60,2%) war dabei bereit, eine Anreise von über 100 Kilometern für den Besuch auf dem Mittelalterfest in Kauf zu nehmen, 214 Teilnehmer gaben sogar eine Bereitschaft an, „mehr als 200 km“ anreisen zu wollen. Daraus kann auf eine nicht unbeträchtliche ökologische Belastung in Form von Emissionen (Feinstaub, Gase, Lärm) durch die Mobilität der Mittelalterfestbesucher und -darsteller geschlossen werden (vgl. Anhang I.2 Frage 4).

Frage 6 sollte ergründen, inwiefern sich Mittelalterfeste auf den Städtetourismus auswirken, also inwiefern lokal Auswirkungen auf ökonomischer und soziokultureller Ebene zu verzeichnen sind, wenn sich die (meist) Tagesbesucher der Feste auch die Städte als Austragungsorte ansehen, vor Ort einkaufen und die lokale Kultur genießen. Hier gaben 13,4% an, dies „auf jeden Fall“ zu tun, 56,1% schauten sich die Städte „manchmal“ an und 30,5% waren „eher nicht“ daran interessiert (vgl. Anhang I.2 Frage 6). Der direkte Besucheranstieg für Austragungsorte von Mittelalterfesten außerhalb dieser scheint also auf Grundlage der Teilnehmeraussagen überschaubar, worauf in der Auswertung des Expertenfragebogens jedoch erneut aus anderer Perspektive eingegangen wird (s. Kapitel 7.2).

Darauf folgte eine Frage nach der Art der Motivation, Mittelalterfeste zu besuchen, die auf Grundlage der Bereitschaft zur weiten Anreise (s. Frage 4) hoch zu sein scheint. Der „Austausch mit Gleichgesinnten“ (72,5%) wurde hier am häufigsten genannt, gefolgt vom Genuss der Musik vor Ort (56,6%), dem Geschichtserlebnis (53,4%) und dem Verzehr von Speisen und Getränken (53%). Auch Einkaufen (44,4%) und Lernen (42,3%) spielen eine wichtige Rolle. Hier wurde deutlich, dass Mittelalterfeste neben sozialen Bedürfnissen auch

denen nach Unterhaltung, Bildung und Konsum gerecht zu werden scheinen (vgl. Anhang I.2 Frage 7).

Um näher zu erforschen welche Faktoren es sind, die das Mittelalter für moderne Menschen so faszinierend machen, wurde ebenfalls eine Frage verfasst. Auf Grundlage dieser lassen sich nun Entschleunigung (69,8%), die Einfachheit des Lebens (60,2%), historische Architektur (54,3%), aber auch die gefühlte Naturverbundenheit (51,1%) näher benennen. Die Bedürfnisse nach Flucht aus einem als zu komplex wahrgenommenen Alltag in die scheinbar einfachere Welt der Vergangenheit wie in Kapitel 5 beschrieben scheinen nach wie vor von Bedeutung zu sein (vgl. Anhang I.2 Frage 8). Die Vorstellung des Mittelalters als Gegenentwurf zur Moderne, in welchem sich das eigene Leben wieder „echter“ anfühlt, könnte als Aufhänger der Rückbesinnung des Menschen auf weniger wachstums- und konsumorientierte Lebensmodelle dienen. Diese Tendenz stützen auch die Antworten auf Frage 10, die bedeutsame Faktoren eines Mittelalterfestes erfasste, zu denen das Eintauchen in die alte Welt (67,5%), Unterhaltung (61,1%) und historische Authentizität (51,3%) gehören. Insbesondere die letzten beiden Antwortmöglichkeiten sind in Kombination interessant, da sie nur sehr schwierig miteinander zu vereinen sind. Weiterhin interessant ist, dass spannende Lernangebote (25,4%) hinter der Nachhaltigkeit der Veranstaltungen (33,4%) eine untergeordnete Rolle zu spielen scheinen (vgl. Anhang I.2 Frage 10), während das Lernen (s. Frage 7) und Entschleunigung (s. Frage 8) bedeutsam bleiben.

Darauf folgte eine Frage nach den bekanntesten Mittelalterfestanbietern, aus welcher sich eine Liste der etabliertesten Unternehmen Mittelalterlich Phantasie Spectaculum (MPS), Fogelvrei Produktionen, Sündenfrei und Kramer Zunft & Kurtzweyl ergab (vgl. Anhang I.2 Frage 9). Geschäftsführende dieser Unternehmen wurden im Pool der Experten für die qualitative Befragung aufgenommen und kontaktiert.

Frage 11 des Fragebogens (vgl. Anhang I.2 und I.2.1) beruht auf der Forschung zu lebhaften Erinnerungen (vgl. Manthiou et al. 2014). Diese waren in Hinblick auf ihren Einfluss auf die Verinnerlichung von Gelerntem und die Hypothese, mittelalterliche Feste könnten insbesondere durch die Inszenierung von vertrauter Gegensätzlichkeit zur Bewusstseinsbildung im Sinne nachhaltiger Entwicklung beitragen, von Bedeutung. Daher wurde die Zustimmung oder Ablehnung der Teilnehmer zu einem Pool von Aussagen erfasst. Im Zuge der Auswertung dienen die jeweils stärksten Ausprägungen innerhalb der Bewertung von „1“ (stimme überhaupt nicht zu) über „3“ (neutral) bis „5“ (volle Zustimmung) als Antwort der Zielgruppe. Die Auswertung wird wie folgt dargestellt:

Aussage	Stärkste Ausprägung (von 1 bis 5) s. Anhang I.2.1	Zustimmung insgesamt (Wertung 4 + 5) s. Anhang I.2.1
---------	---	--

Weiterhin werden etwaige große Unterschiede und Besonderheiten der Ausprägungen innerhalb einer Aussage diskutiert. Als Synonym für das Geschichtserlebnis auf dem Mittelalterfest wurde für etwas plakativere Aussagen der Begriff der gefühlten „Zeitreise“ verwendet. Stichprobenumfang (n) sind hier nach wie vor 610 Teilnehmer.

Aus dem Theorieteil zum Event als erlebnisorientierter Lernort (s. Kapitel 4.3 und 4.4) ist bereits bekannt, dass ein umfassendes, emotionales Erlebnis für die Entstehung von lebhaften Erinnerungen maßgeblich ist (vgl. Manthiou et al. 2014) und dass sich Erlebnisse mit Hilfe der Sphären Bildung, Unterhaltung, Eskapismus und Ästhetik optimieren lassen (vgl. Pine/Gilmore 1999). Sind Erlebnisse optimal, lösen sie Emotionen aus, die das Erlebte und Gelernte tief im Bewusstsein der Teilnehmer verankern (vgl. Grötsch 2001). Der erste Teil der abgefragten Aussagen untersuchte, ob der Besuch eines Mittelalterfestes Auslöser für lebhafte, tief verankerte Erinnerungen sein kann. Dazu wurden gezielt zu Bildung (B), Unterhaltung (U), Eskapismus (E) und Ästhetik (A) Aussagen formuliert und zur Bewertung gegeben. Für die Annahme von positiven Effekten innerhalb einer Erlebnissphäre wurde vorab definiert, dass mindestens die Hälfte der Befragten, also über die Hälfte der Besucher eines Mittelalterfestes, diese als erfüllt ansehen, indem sie den Aussagen zustimmen können.

„Die Zeitreisen verschaffen mir neues Wissen, ich lerne dazu“ (B1)	Bewertung 4 <i>teilweise Zustimmung</i> 194 Nennungen → 31,8%	Zustimmung (4 + 5) 343 Nennungen → 56,2%
--	---	---

Es scheint durchaus möglich, auf Mittelalterfesten und inszenierten Zeitreisen Neues zu lernen. 31,8% stimmen der Aussage, dass sie etwas Neues lernen konnten, zumindest teilweise zu. Weitere 149 Personen (24,4%) stimmen voll zu. Das heißt über die Hälfte der Befragten konnte im Rahmen ihres Geschichtserlebnisses etwas lernen.

Die Atmosphäre auf Zeitreise regt mich dazu an, Neues zu lernen (B2)	Wertung 4 <i>teilweise Zustimmung</i> 225 Nennungen → 36,9%	Zustimmung (4 + 5) 423 Nennungen → 69,3%
--	---	---

Über zwei Drittel der Umfrageteilnehmer beurteilten die Atmosphäre auf Mittelalterfesten als anregend, um Neues zu lernen. 225 von ihnen (36,9%) stimmten der Aussage teilweise zu, 198 Personen (32,5%) gaben ihre volle Zustimmung. Die außeralltägliche Erlebniswelt des inszenierten Mittelalters scheint sich für (informelle) Lernangebote gut zu eignen. Die Erlebnissphäre der **Bildung** ist für 62,8% der Teilnehmer **erfüllt** (Mittelwert aus B1 + B2).

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Zwei weitere Aussagen zielten darauf ab, den Unterhaltungswert von Mittelalterfesten zu untersuchen. Hier standen Spaß und Kurzweil im Vordergrund.

Es macht mir Spaß, das Kulturprogramm zu verfolgen. (U1)	Wertung 5 <i>volle Zustimmung</i> 214 Nennungen → 35,3%	Zustimmung (4 + 5) 391 Nennungen → 64,1%
--	---	---

Der Aussage, dass es Spaß mache, das Kulturprogramm zu verfolgen, stimmten 394 der befragten Personen zu, am häufigsten angegeben wurde die Wertung 5 „volle Zustimmung“ mit 35,3%. Keinen oder nur wenig Spaß empfanden lediglich 69 der Umfrageteilnehmer, was rund 11,3% entspricht.

Ich habe mich auf Zeitreise unterhalten gefühlt. (U2)	Wertung 5 <i>volle Zustimmung</i> 236 Nennungen → 38,7%	Zustimmung (4 + 5) 433 Nennungen → 71%
---	---	---

Noch direkter auf den Unterhaltungswert der Mittelalterfeste erzielte diese Aussage eine volle Zustimmung von 38,7% der Befragten – bzw. 236 Personen. Weitere 197 Personen (32,3%) waren ebenfalls positiv gestimmt und wählten die Wertung 4. Nicht oder nur wenig gelang die Unterhaltung für lediglich 41 Personen (6,7%). Damit erscheint auch die Erlebnisphäre der **Unterhaltung** auf Mittelalterfesten **erfüllt**, 67,5% der Teilnehmer fühlten sich unterhalten und hatten Spaß (Mittelwert aus U1 + U2).

Für ein „optimales Erlebnis“ nach Manthiou et al. (2014) und Pine/Gilmore (1999) fehlen noch zwei weitere wichtige Bestandteile dessen: Eskapismus und Ästhetik. Um diese zu erforschen wurden vier weitere Aussagen auf ihre Zustimmung hin untersucht.

Beim Eskapismus geht es um die Flucht aus dem Alltag und die Möglichkeit, Andersheit zu erleben. Ein Hinweis dafür ist das individuelle Gefühl, auf kurze Dauer in einer anderen Welt zu sein.

Ich habe mich wie an einem anderen Ort gefühlt. (E1)	Wertung 5 <i>volle Zustimmung</i> 235 Nennungen → 38,5%	Zustimmung (4 + 5) 374 Nennungen → 61,3%
--	---	---

Mittelalterfeste sind umfassend inszenierte Gegenwelten zur Moderne, die einen Teil ihres Reizes aus aufgrund von Traditionen scheinbar vertrauter Fremdheit gewinnen (vgl. Lundt 2011: 93; Heinze 2011: 180; Buck 2011a: 47). Wie an einem anderen Ort fühlten sich auf dem Mittelalterfest 38,5% (Wertung 5) und 22,8% (Wertung 4) der Befragten, also kumuliert mit 61,3% (374 Antworten) fast zwei Drittel der insgesamt 610 Personen. Weniger gelungen ist die Wahrnehmung der Anderswelt für 105 Personen (rund 17,2%).

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Ich bin dem Alltag völlig entkommen. (E2)	Wertung 5 <i>volle Zustimmung</i> 260 Nennungen → 42,6%	Zustimmung (4 + 5) 407 Nennungen → 66,7 %
---	---	--

Die Möglichkeit der Alltagsflucht ist ebenfalls ein Bestandteil des Eskapismus, geht es in der Freizeit doch primär darum, Außeralltägliches zu erleben, das im gleichförmigen Strom des alltäglichen Lebens sonst nicht möglich wäre (vgl. Köck 2004). Diese Alltagsflucht scheint für 260 Personen (42,6%) voll gelungen zu sein, weitere 147 Teilnehmer (24,1%) konnten die Aussage zumindest teilweise unterstützen. Das heißt insgesamt 66,7% der Befragten, oder 407 Personen, konnten ihren Alltag mit dem Mittelalterfestbesuch erfolgreich hinter sich lassen. So ergibt sich für die Erlebnissphäre **Eskapismus**, dass diese von rund 64% der Befragten, die dem Alltag entkommen konnten, als **erfüllt** angesehen wird (Mittelwert aus E1 + E2, s. Anhang I.2.1B).

Letzte untersuchte Erlebnissphäre, die Auskunft über die Qualität des Erlebnisses liefert, ist die Ästhetik, die insbesondere, wenn auch nicht nur, von visuellen Eindrücken und Umgebungseinflüssen abhängig ist. Entscheidend ist die Wahrnehmung einer positiven Gesamtatmosphäre, für deren Erforschung zwei Aussagen zu beurteilen waren.

Die Umgebung auf Zeitreise ist sehr angenehm. (A1)	Wertung 5 <i>volle Zustimmung</i> 255 Nennungen → 41,8%	Zustimmung (4 + 5) 460 Nennungen → 75,4%
--	---	---

Eine angenehme Umgebung, eine Wohlfühlatmosphäre, ist ausschlaggebend für die Wahrnehmung einer gelungenen Ästhetik. Diese konnten 41,8% der Befragten wahrnehmen und stimmten voll zu, weitere 205 Personen, also 33,6%, konnten teilweise zustimmen und wählten die Wertung 4 von 5. Damit empfanden 460 Personen, rund 75,4% der 610 Umfrageteilnehmer, die Atmosphäre als angenehm.

Ich habe auf Zeitreise ein Gefühl der Harmonie. (A2)	Wertung 5 <i>volle Zustimmung</i> 195 Nennungen → 32%	Zustimmung (4 + 5) 373 Nennungen → 61,1%
--	---	---

Dazu gehört auch die Abwesenheit negativer Sinneseindrücke, die einem Gefühl der Harmonie in Erlebniswelten entgegenstehen würden. Dieses Gefühl empfunden zu haben, bestätigten 32% der Teilnehmer voll, weitere 29,2% (178 Personen) stimmten teilweise zu, zusammen rund 61,1% der Teilnehmer. 11% (67 Personen) lehnten die Aussage tendenziell oder voll ab. Aus dem Mittelwert der beiden Aussagen ergibt sich, dass zuletzt die Erlebnissphäre **Ästhetik** für über zwei Drittel der Teilnehmer (68,28%, Mittelwert aus A1 + A2) **erfüllt** ist. Diese nahmen eine positive Gesamtatmosphäre wahr.

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Zuletzt wurde ein Aussagenpaar zur Untersuchung der Lebhaftigkeit der Erinnerungen, die von Mittelalterfesten ausgelöst werden, zur Bewertung gestellt. Lebhaftige Erinnerungen sind jene, die lang im Gedächtnis bleiben und für das Individuum leicht zu rekapitulieren sind (vgl. Manthiou et al. 2014). Diese wurden in Anlehnung an Manthiou et al. (2014) durch die Abfrage der Erinnerung an Sinneseindrücke und Emotionen überprüft.

Wenn ich an meinen letzten Besuch im Mittelalter erinnere, höre ich noch die Klänge.	Wertung 5 <i>volle Zustimmung</i> 193 Nennungen → 31,6%	Zustimmung (4 + 5) 321 Nennungen → 52,6%
Wenn ich an meinen letzten Besuch im Mittelalter denke, weiß ich heute noch wie ich mich gefühlt habe.	Wertung 5 <i>volle Zustimmung</i> 246 Nennungen → 40,3%	Zustimmung (4 + 5) 397 Nennungen → 65,1%

Bei beiden Aussagen war die Wertung 5 „volle Zustimmung“ die am meisten gewählte der fünf Optionen. 193 Personen konnten sich an die Klänge der Anderswelt erinnern, weitere 128 Personen stimmten der Aussage teilweise zu, zusammen rund 52,6% der Antworten. Abgelehnt wurde die Aussage von 141 Personen (23,1% der Stimmen auf Wertung 1 und 2). Der Aussage zur insbesondere für den nachhaltigen Lernerfolg wichtigen emotionalen Sphäre von Erlebniswelten stimmten 246 Personen voll zu, weitere 151 Personen wählten die Wertung 4. Zusammengezählt konnten sich also 397 Personen, rund 65,1% der Befragten, erinnern, wie sie sich auf dem Mittelalterfest gefühlt haben. 67 Personen lehnten die Aussage ab (rund 11%). Als Mittelwert der Aussagen ergibt sich die Möglichkeit der lebhaften Erinnerung für rund 58,9% der Umfrageteilnehmer (vgl. Anhang I.2.1).

Mit einem Blick auf alle Ergebnisse scheint ein „optimales Erlebnis“ auf Mittelalterfesten für etwa zwei Drittel (65,66%, Mittelwert aller Einzelwerte) der Umfrageteilnehmer möglich zu sein (vgl. Anhang I.2.1). Das variiert sicherlich von Veranstalter zu Veranstalter und der jeweiligen Schwerpunktlegung (Festival, Markt, Kulturfest) und kann durch ein gezieltes Emotionsmanagement, das die Planung des Besuchererlebnisses zum Ziel hat (vgl. Grötsch 2001), noch bewusster gestaltet werden, doch weisen die Ergebnisse der Studie darauf hin, dass populäre Mittelalterinszenierungen durch ihre Außeralltäglichkeit durchaus erinnerungswürdig sind.

Erinnerung und Gesamterlebnis sind weiterhin ausschlaggebend für die Loyalität der Besucher. Nur wenn deren Erfahrungen positiv sind, werden diese weiterhin auf Mittelalterfeste gehen. Darum wurde eine weitere Aussage zur Bewertung gegeben, die auf die Wahrscheinlichkeit des Wiederbesuchs eines Mittelalterfests abzielte. Hier war die positive Zustimmung besonders ausgeprägt.

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Ich werde wieder auf Zeitreise gehen!	Wertung 5 <i>volle Zustimmung</i> 377 Nennungen → 61,8%	Zustimmung (4 + 5) 443 Nennungen → 72,6%
---------------------------------------	---	---

Rund 61,8% der Umfrageteilnehmer stimmten voll zu, dass sie erneut ein Mittelalterfest besuchen werden, während nur 24 Personen dies für unwahrscheinlich hielten. Das bedeutet, dass Mittelalterfeste in der Lage sind, einen Großteil ihrer Besucher als wiederkehrende Fans für sich zu gewinnen und regelmäßige Besuche zu provozieren, was etwaigen Lernerfolgen zuträglich wäre und im Sinne nachhaltiger Entwicklung trotz Saisonalität eine gewisse Dauerhaftigkeit bedeuten kann.

In der darauffolgenden Frage 12 (vgl. Anhang I.2 und I.2.1) wurden die Teilnehmer erneut mit Aussagen konfrontiert. Diese waren explizit von den Dimensionen der Nachhaltigkeit abgeleitet und sollten Aufschluss über die Einschätzung der Zielgruppe bezüglich der Nachhaltigkeit der von ihnen besuchten Mittelalterfeste liefern. Für die Einordnung einer jeweiligen Aussage als von den Teilnehmern „angenommen“, „neutral“ oder „abgelehnt“ bewertet wurde der jeweils höchste Prozentwert zugrunde gelegt.

Die meisten Mittelaltermärkte sind umweltfreundlich und schonen natürliche Ressourcen.	Neutral, keine klare Positionierung	Wertung 3 220 Nennungen → 36,1%
--	-------------------------------------	------------------------------------

In der ersten Aussage zur Nachhaltigkeit wurde die Zustimmung zum Beitrag mittelalterlicher Feste zur ökologischen Dimension abgefragt, die Teilnehmer der Befragung äußerten sich eher skeptisch gegenüber der Umweltfreundlichkeit der Veranstaltungen. Die meisten positionierten sich nicht eindeutig, dicht gefolgt von rund 33% der Personen, die die Aussage ablehnten (vgl. Anhang I.2.1).

Zeitreisen und Mittelaltermärkte sind sozial verträglich und erhalten kulturelle Werte.	Angenommen	Zustimmung (4 + 5) 411 Nennungen → 67,4%
---	------------	---

Anders als bei der ökologischen Dimension scheinen die Teilnehmer der Befragung Mittelalterfeste mit Blick auf den Erhalt kultureller Werte und deren soziale Verträglichkeit positiv einzuschätzen. 35,4% wählten die Wertung 4, die einer teilweisen Zustimmung entspricht. Zählt man die 195 Wahlen der Wertung 5 hinzu, so stimmen über zwei Drittel (67,4%) der Befragten zu, dass „Zeitreisen [...] sozial verträglich“ sind und kulturelle Werte erhalten (vgl. Anhang I.2 Frage 12).

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Mittelaltermärkte kurbeln die regionale Wirtschaft an.	Angekommen	Zustimmung (4 + 5) 322 Nennungen → 52,8%
--	------------	---

Für den Beitrag mittelalterlicher Feste zur ökonomischen Dimension der Nachhaltigkeit ist die Skepsis wiederum geringfügig größer. Dennoch kann die Aussage, dass Mittelalterfeste sich positiv auf die regionale Wirtschaft auswirken mit einer Zustimmung von 52,8% der Befragten angenommen werden.

Lebendige Geschichte ist ein bedeutsamer Wirtschaftsfaktor.	Angekommen	Zustimmung (4 + 5) 294 Nennungen → 48,2%
---	------------	---

Ähnlich sieht es auch bei der Beurteilung des Wirtschaftsfaktors der populärkulturellen Mittelalterinterpretationen aus, wenngleich diese in der Tendenz etwas schwächer ausfällt.

Mittelaltermärkte helfen dabei, Geschichtswissen zugänglich zu machen.	Angekommen	Zustimmung (4 + 5) 381 Nennungen → 62,5%
--	------------	---

Der Aussage, dass mittelalterliche Märkte und Feste dabei helfen, Geschichtswissen für ein breites Publikum zugänglich zu machen, stimmen dagegen wieder 34,3% voll zu. Weitere 172 Personen, also insgesamt 62,5% der Befragten positionieren sich dieser Aussage gegenüber positiv, so dass auch hier von einer Zustimmung ausgegangen wird.

Das Erleben der Vergangenheit hilft dabei, Probleme der Gegenwart zu verstehen.	Angekommen	Zustimmung (4 + 5) 256 Nennungen → 42%
---	------------	---

Bezüglich der Aussage, dass das Erleben der Vergangenheit dabei hilft, Probleme der Gegenwart zu verstehen fiel die Zustimmung erneut etwas geringer aus. Dennoch kann sie auf Grundlage der positiven Einstellung von rund 42% der Umfrageteilnehmer angenommen werden. Hier lag die stärkste Einzelausprägung auf der Wertung 3, dem neutralen Mittelwert. Die 170 neutralen Stimmen (27,9%) geben Aufschluss darüber, dass Probleme der Gegenwart zwar mit Hilfe von Geschichtserlebnissen besser nachvollzogen werden könnten (Zustimmung), dies jedoch eine große Herausforderung in der Inszenierung darstellen dürfte (Zweifel). Knapp ein Viertel der Befragten lehnte die Aussage ab (vgl. Anhang I.2.1).

Wer die Vergangenheit kennt, kann die Zukunft besser gestalten.	Angekommen	Zustimmung (4 + 5) 389 Nennungen → 63,8%
---	------------	---

Auf Grundlage dieser Aussage scheint es aus Sicht der Mehrheit der 610 Umfrageteilnehmer durchaus möglich, anhand des Nachvollziehens der Geschichte ein besseres Verständnis der Zukunft und die Fähigkeit, diese aktiv zu gestalten, erlangen zu können. 35,6% der „Zeitreisenden“ stimmen der Aussage voll zu, weitere 28,2% sind ihr

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

gegenüber grundlegend positiv gestimmt. Demnach wäre ein Lernen aus der Vergangenheit maßgeblich für die Erlangung von Gestaltungskompetenz, denn ohne zu wissen, was gewesen ist, ist es schwierig Vorhersagen bezüglich dem, das kommen könnte, zu treffen. Insbesondere für eine nachhaltige Entwicklung sollten Ursachen von Problemen gekannt und verinnerlicht werden.

Zeitreisen bieten eine passende Kulisse, um gegenwärtige Konflikte zu thematisieren.	Abgelehnt	Ablehnung (1 + 2) 232 Nennungen → 38%
--	-----------	--

In der digitalen performativen Mittelalterkultur ist es durchaus üblich, historische Sagen mit modernem Zeitgeschehen zu verknüpfen. Beispielsweise sind in den zahlreichen Verfilmungen der Geschichte von Robin Hood neue Schwerpunktmotive, von Rebellion über Freiheit bis hin zur Liebe, auszumachen (vgl. Kuchler 2011: 170). So spiegelt sich der aktuelle Zeitgeist der Entstehung von Interpretationen in diesen und den Inszenierungen wider (vgl. ebd.). Weitere Beispiele hierfür sind Werke wie *Die Päpstin* von Donna W. Cross (Buch 1996, Film 2009), das in Zeiten von Emanzipationsdebatten Geschlechterungleichheit behandelt, oder *Königreich der Himmel* (2005), einem Film über Kreuzzüge und Religiosität in Zeiten des Krieges im Nahen Osten. Große Kinoproduktionen belegen, „dass aktuelle politische Konstellationen durch Spielfilme in die Vergangenheit transferiert werden“ (Kuchler 2011: 165). Es werden universelle gesellschaftliche oder auch persönliche Problemlagen bearbeitet, bei denen die „Historizität“ keine Rolle spielt (vgl. Buck 2011a: 35). So sind Mittelalterfilme häufig auch Gegenwartsfilme. Doch dass ein solcher Transfer in der realen performativen Geschichtspraktik, speziell auf Mittelalterfesten, gelingen kann, scheinen die Teilnehmer der Befragung nicht zu glauben. 38% stehen der Aussage, dass das inszenierte Mittelalter eine geeignete Kulisse für die Thematisierung gegenwärtiger Konflikte ist, skeptisch gegenüber und lehnen diese ab. Ob sich also Problemlagen nachhaltiger Entwicklung im Rahmen einer inszenierten Zeitreise verarbeiten lassen, ist aus Teilnehmersicht zu bezweifeln. 185 Personen (30,3%) sahen dies im positiven Sinne anders und stimmten zu, während 159 Personen (26,1%) keine klare Meinung hatten.

Zuletzt wurde auch eine offene Frage gestellt (vgl. Anhang I.2 Frage 12.1), die unter optionaler Beantwortung die Lernerfolge der Teilnehmer auf Mittelalterfesten in Erfahrung bringen sollte. Von den 610 Personen, die die übrigen Pflichtfragen beantwortet haben, fiel 195 Personen zu der offenen Frage etwas ein. Diese gaben teils Stichworte, teils Textabschnitte als Antworten ab, deren Inhalt qualitativ nach den gleichen Kategorien analysiert wurde, wie die Ergebnisse der Expertenfragebögen (vgl. Anhang I.4). Die Befunde wurden auf folgende am häufigsten genannte Lernfelder zusammengefasst:

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

- Handwerkliches und geschichtliches Fachwissen (teils auf die Anregung des Geschichtserlebnisses hin selbst erarbeitet)
- Historische Fertigkeiten (Handwerke, Musik, Kampfkunst...)
- Bescheidenheit und Reduktion auf das Wesentliche
- Wertschätzung heutiger Standards, Dankbarkeit
- Bedeutung von sozialem Zusammenhalt und Geselligkeit
- Problembewältigungsfähigkeiten
- Zwischenmenschliche Kommunikation auf Augenhöhe, Offenheit, Toleranz
- Bewussterer Umgang mit Ressourcen

Unter diesen Lerneffekten sind, ohne dass diese im Verlauf der Befragung Erwähnung fanden, zahlreiche Überschneidungen mit den Zielen nachhaltiger Entwicklung zu identifizieren, die unter anderem auch auf die Entwicklung von Gestaltungskompetenz schließen lassen.

Damit erfüllte die quantitative Befragung vier Ziele. Erstens gab sie Aufschluss über einige Motive und Verhaltensweisen derer, die sich in ihrer Freizeit auf Mittelalterfeste begeben. Zweitens konnte die Erlebnisqualität von Mittelalterfesten, die von etwa zwei Drittel der befragten Personen als positiv beurteilt wurde, erfasst werden. Drittens wurde die Einordnung der Mittelalterfeste in den Kontext der Nachhaltigkeit aus Teilnehmersicht möglich. Und viertens wurde schließlich deutlich, dass Mittelalterfeste umfassende Lernmöglichkeiten zu bieten scheinen (höchstwahrscheinlich ohne, dass diese anbieterseitig überhaupt didaktisch aufbereitet und bewusst vermittelt würden), die aufbauend auf diese Forschung erstmals eingegrenzt werden können.

7.2 Auswertung des Expertenfragebogens

Die Aussagen der Experten wurden mit dem Tool f4analyse in die Kategorien Nachhaltigkeit, Bildung und Geschichtserlebnis mit ihren jeweiligen Unterkategorien untergliedert (s. Kapitel 2.2). Das folgende Auswertungskapitel orientiert sich an der Abfolge des Fragebogens, der an die Experten ausgesendet wurde. Damit konnten 16 in ihrem Umfang sehr unterschiedliche Antworten erhoben werden. Hervorzuheben ist dabei ergänzend zu den Ausführungen in Kapitel 2.2, dass die Antworten der Experten aus der Praxis vornehmlich aus dem Kontext von Mittelalterfesten gegeben wurden, die der Kategorie der Kulturfeste zuzuordnen sind. Von den kontaktierten Experten, die für die Organisation der kommerzieller orientierten Formen mittelalterlicher Feste (Musikfestivals, Mittelaltermärkte) zuständig sind, gingen keine Antworten ein.

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Anschließend an die einleitenden Fragen zielte die erste inhaltliche Frage darauf ab, ergänzend zur bestehenden Literatur eine Einschätzung der Experten zu erhalten, worin genau die Beliebtheit von Geschichtserlebnissen liegen könnte. Am wichtigsten scheint die Möglichkeit des direkten Erlebens, die Flucht in eine vertraute „Anderswelt“, die teils als Gegenwelt zur eigenen Realität betrachtet wird, aber auch die Möglichkeit, aktiv teilzuhaben. Außerdem ist die Sehnsucht nach Einfachheit, Entschleunigung, Interaktion, Zusammenhalt und Identität ein weiterer Faktor. Diese Einschätzungen decken sich mit der Fachliteratur (vgl. Anhang II.3 Frage 2a). Hervorzuheben ist, dass im Rahmen der Inszenierungen scheinbar häufig „alles, was in dieses idyllische Schema“ zum Bild des Mittelalters als „alternative Gegenwelt“ „nicht passt (Kindersterblichkeit, niedrige Lebenserwartung, schlechte medizinische Versorgung, Mehrsprachigkeit) [...] konsequent ausgeblendet“ wird (Groebner 2022: Anhang II.7 Absatz 41). Eine Einschätzung, auf die in Kapitel 7.3 noch einmal Bezug genommen wird.

Weiterhin wurde das Verständnis der Experten in Bezug auf nachhaltige Entwicklung erfragt. Ein grundlegendes Verständnis für Nachhaltigkeit scheint gegeben zu sein, die wenigsten Befragten kamen jedoch direkt auf die Dimensionen der Nachhaltigkeit zu sprechen, obwohl die Frage bewusst so gestellt war, dass die Antwort „Ökologie, Ökonomie, Soziokultur (& Management)“ den Erwartungshorizont der Formulierung „drei bis vier Grundbausteine der Nachhaltigkeit“ erfüllt hätte. Das Verständnis des Prinzips nachhaltiger Entwicklung scheint sich aus Expertensicht nach wie vor primär auf die Dimension Ökologie zu belaufen. Nicht alle nannten ökonomische und soziokulturelle Bestandteile, einige erwähnten jedoch die Vorsorge für kommende Generationen (vgl. Anhang II.3 Frage 2b).

Die nächste Frage spiegelte die Frage 12.1 aus der quantitativen Teilnehmerbefragung und sollte in Erfahrung bringen, ob die Experten unabhängig von der Sicht der Besucher Lernerfolge bei diesen feststellen konnten. Diese Frage ergab, dass offenbar beträchtliche informelle Lernerfolge bei Besuchern mittelalterlicher Feste und Teilnehmern performativer Mittelalterinterpretation festzustellen sind. Neben der lebhaften und direkten Vermittlung von Geschichtswissen (bei der die Wissenschaft als Grundlage dienen sollte, um korrekte Geschichtsbilder herzustellen), scheinen zahlreiche beiläufige Lerneffekte erreichbar: Denkweisen und Handlungen vorindustrieller Zeiten, Gemeinschaftsgefühl, Identität und Herkunft, Selbstreflexion im Kontext der eigenen Lebenswelt durch kontrastierende Inszenierungen, Geduld und Ausdauer, emotionales Lernen (vgl. Anhang II.3 Frage 2c). Diese Äußerungen decken sich in weiten Teilen mit den Aussagen der Festteilnehmer selbst (s. Kapitel 7.1; vgl. Anhang I.3 Frage 12.1).

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Im Hinblick auf die Vermittlung von Wissen und Kulturerbe scheinen sich die Experten überwiegend einig: Mittelalterfeste erleichtern den Zugang zu Wissen um die Vergangenheit und traditionelle Kulturgüter - unter der Voraussetzung, dass die Vermittlung auf Basis gewissenhafter Recherche erfolgt und nicht ausschließlich erfundene Inhalte transportiert werden (vgl. Anhang II.3 Frage 2d). Damit wäre an dieser Stelle erneut auf die Arten mittelalterlicher Feste hinzuweisen: während Wissensvermittlung und Kulturerhalt auf Mittelalterfestivals eher im Hintergrund stehen, wird ein Beitrag auf den als Kulturfeste klassifizierten Veranstaltungen sehr wahrscheinlich zu bemessen sein.

Dieser Hinweis zieht sich auch in die nächste Frage an die Experten, in der diese den Beitrag der Mittelalterszene zum (im-)materiellen Kulturerhalt ermessen sollten. Der Beitrag insbesondere zum Erhalt immaterieller Kulturgüter scheint fundamental: performative Geschichtspraktiken können als *das* Werkzeug immaterieller soziokultureller Nachhaltigkeit angesehen werden - insbesondere dann, wenn die Darstellung der Traditionen einer gewissen Ernsthaftigkeit (bzw. einem Authentizitätsanspruch) unterliegt. Materielle Kulturgüter bleiben in Form von Erzeugnissen menschlichen Tuns sichtbar (Burgen/Gebäude, Statuen, Artefakte...). Immateriellen Kulturgütern bleiben dagegen lediglich zwei Medien des Erhalts: wenig öffentlichkeitswirksame Niederschriften - oder eben performative Praktiken, die in heutiger Zeit die lebhafte Nachstellung und Weitergabe dieser zum Ziel haben. Dabei sind diese, ebenso wie die schriftlichen Dokumentationen auch, bei weitem nicht allein auf die Epoche des Mittelalters, die in dieser Forschungsarbeit als Beispiel dient, zu beschränken (vgl. Anhang II.3 Frage 2e).

Darauf folgte eine Frage nach unmittelbar gesellschaftlichen Faktoren von Mittelalterfesten. Den Antworten zufolge sind diese, wie es auch Events im Allgemeinen zugeschrieben wird, insbesondere Orte der Vernetzung von Menschen: sie sind nicht nur öffentlichkeitswirksame Stadtfeste und unterhaltsame Erlebniswelten, sondern gleichzeitig Szenetreff, der von den Mitgliedern einer kommunikationsfreudigen Wissensgesellschaft inszeniert wird. So scheinen neben Fachsimpeleien untereinander auch Einzelheiten der Darstellung von Aktiven der Szene an die Besucher der Feste herangetragen zu werden. Nicht selten werden so Besucher für die Szene begeistert, werden selbst Teil von ihr und erscheinen bei ihrem nächsten Besuch in historischer Gewandung. Eine eindeutige Zielgruppe scheint es nicht zu geben: abhängig von der Ausrichtung der Veranstaltung insgesamt sind Mittelalterfeste Events für Jeden - ob nur für die Unterhaltung, aus Interesse an Geschichte oder aus anderen Beweggründen. Mittelalterfeste scheinen gleichzeitig beliebte Familienausflugsziele und Szenetreffs verschiedener Subkulturen (Gothic, LARP...) zu sein (vgl. Anhang II.3 2f).

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Der nächste Block der Expertenbefragung gruppierte Fragen zur Nachhaltigkeitsdimension Ökologie und begann mit der Erforschung von auf Mittelalterfesten bereits getroffenen Maßnahmen zum Schutz der Umwelt. Beliebteste Umweltschutzmaßnahme scheinen auf den Festen umfassende Pfandsysteme zu sein. Aber auch andernorts werden Ressourceneinsparungspotenziale genutzt: eine grundsätzliche (wohl thematisch bedingte) Vermeidung von Plastik, Versorgung mit grünem Strom durch die Stadt (Beispiel Bielefeld, vgl. Wappelhorst 2022: Anhang II.7 Absatz 178) und ein Bewusstsein für mögliche Umweltbelastungen (insbesondere Flora und Fauna) scheinen stellenweise gegeben. Zu bezweifeln ist jedoch, dass ein umfassendes Monitoring der Auswirkungen auf betroffene Habitate stattfindet, ein solches wurde nicht erwähnt. Auch Abwassermanagement, Bodenverdichtung durch die Besuchermassen oder Emissionen der anreisenden Schausteller und Besucher, die zumeist auf den PKW anstelle von öffentlichen Verkehrsmitteln zurückgreifen (vgl. Kapitel 7.1), wurden nicht von allen Experten genannt (vgl. Anhang II.3 Frage 3a).

Eine weitere Frage der Dimension Ökologie zielte auf das Abfallaufkommen und den Umgang mit diesem ab. Hier lässt sich ableiten, dass Müllaufkommen, sowie dessen Verarbeitung von Veranstaltung zu Veranstaltung zu variieren scheinen. Primär genannt werden jedoch Papierservietten als Essensunterlagen, was mit dem Blick in die Müllkörbe auf Veranstaltungen bestätigt werden konnte (vgl. Anhang III.A1). Nur selten ist Plastik im Müll zu finden - und wenn, so stammt er von Produkten, die nicht auf den besuchten Festen gekauft werden können, folglich von den Besuchern mitgebracht worden sein müssen. Hinter den Kulissen konnte weiterhin beobachtet werden, dass die Produkte der Stände (Gastronomen, Händler) häufiger auch in Plastik verpackt geliefert werden. Ein genaueres Monitoring zu den Mengen und dem Umgang damit scheint nicht zu existieren (vgl. Anhang II.3 Frage 3b).

Auf Abfrage negativer ökologischer Auswirkungen der Veranstaltungen wurde deutlich, dass die bereits in der Fachliteratur benannten negativen Auswirkungen von Veranstaltungen auf die Umwelt (vgl. Kapitel 3.2.1) auch bei Mittelalterfesten gegeben scheinen. Dies jedoch in weitaus geringerem Maße als bei herkömmlichen Veranstaltungen wie namhaften Musikfestivals und Jahrmärkten. Auch hier steht die Vermutung über dem expliziten Wissen der Experten, es scheinen keine Daten aus einem Monitoring vorzuliegen. Auch ob die Experten über das in der Theorie nachhaltiger Veranstaltungen bereits belegte Fachwissen zur Vielfalt potenzieller negativer Umweltauswirkungen von Events verfügen, ist auf Grundlage der Antworten auf diese Frage zu bezweifeln (vgl. Anhang II.3 Frage 3c).

Genau wie die Besucher historischer Feste sollten auch die Experten ihre Zustimmung zu einer kleinen Auswahl von Aussagen durch deren Bewertung abgeben. Eine erste Aussage

war: „Die Beschäftigung mit vergangenen Zeiten kann auch zum Schutz natürlicher Ressourcen anregen“. Die Mehrheit der Experten stimmt der Aussage voll oder zumindest teilweise zu (13 von 16 Antworten). Die Vergangenheit als (zwangsweise) in den Möglichkeiten reduzierter, einfacher, vorindustrieller Referenzzeitraum scheint neben Methoden der Bewältigung des Alltags ohne technische Hilfe auch für die Präsentation von Negativbeispielen und die Sensibilisierung anhand dieser nutzbar zu sein (vgl. Anhang II.3 Frage 3d).

Bezüglich der Aussage „Die inszenierte Vergangenheit weist Parallelen zu gegenwärtigen und zukünftigen Problemstellungen auf“ war die Zustimmung der Experten weniger eindeutig. Zehn von 16 Experten stimmten voll oder teilweise zu, vier positionierten sich neutral, zwei lehnten die Aussage eher ab. Damit sieht über die Hälfte der Befragten Möglichkeiten, aktuelle Problemstellungen anhand der Betrachtung (und Reinszenierung) von Geschichte zu verstehen und vielleicht sogar Lösungsansätze für diese zu liefern. Die meisten der aktuellen Herausforderungen der Gegenwart gab es in der Vergangenheit bereits: drastische Temperaturveränderungen, Umweltkatastrophen, Hungersnöte, Epidemien, Kriege, Völkerwanderungen/Migration, Ungleichheit, Umweltzerstörung... Wenn auch in anderer Form und anderem Ausmaß: Herausforderungen kehren wieder. Aus dem Umgang mit diesen in der Vergangenheit und der Inszenierung von aktuellen Problemen in erlebnisorientierten Vergangenheitswelten könnte ein Lernen für Gegenwart und Zukunft möglich sein, wenn die Parallelen identifiziert und nutzbar gemacht werden (vgl. Anhang II.3 Frage 3e).

Die nächste Frage untersuchte die Einschätzung der Experten, ob aus einer erlebnisorientierten Rekonstruktion von Geschichte in der Gegenwart für die Zukunft gelernt werden kann. Hintergrund ist ein Bestandteil der anfänglichen Hypothese, dass eine nachhaltigere Gesellschaft schädliche Wirkungen aus Industrialisierung und Globalisierung, die erst nach dem Ende des Mittelalters begannen, reduzieren müsste und sich stattdessen auf traditionelle Produktion und Regionalität ausrichten könnte. Aus Expertensicht scheint es definitiv Anknüpfungspunkte und Möglichkeiten zu geben, für die jedoch ein „klarer Gegenwarts- und Zukunftsbezug“ (Andraschko 2022: Anhang II.7 Absatz 220) in der Inszenierung hergestellt werden sollte. Auch negative Aspekte der Vergangenheit in Bezug auf heutige Bestandteile einer nachhaltigen Entwicklung der Moderne dürften nicht außer Acht gelassen werden: „Die Gesellschaften des Mittelalters waren nicht besonders nachhaltig. Wir haben gut dokumentierte Nachrichten über die Zerstörung von Wäldern durch Übernutzung; ebenso beim Fischfang.“ (Groebner 2022: Anhang II.7 Absatz 219), genauso wie Sparsamkeit in der Nutzung von Ressourcen eher „aus einer Not/ Armut heraus“ (Kommer 2022: Anhang II.7 Absatz 228) üblich war und die „gesellschaftlichen Strukturen nicht unbedingt

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

demokratischen Standards etc. entsprachen“ (ebd.). Daher scheint es besonders wichtig, das Mittelalter - oder vergangene Epochen im Allgemeinen - im Zuge des Nacherlebens kritisch zu beleuchten, auch negative Seiten des damaligen Lebens in Inszenierungen mit aufzugreifen und nicht unter Ausblendung aller Schattenseiten lediglich die Vergangenheit zu verklären (vgl. Anhang II.3 Frage 3f). Nur dann hat „Geschichte erleben [eine] Vorbild- und Lernfunktion“ (Lindemann/Bischoff 2022: Anhang II.7 Absatz 233).

Zuletzt wurde auch die Nachhaltigkeitsdimension Ökonomie untersucht. Dieser Fragengruppe wurden weiterhin einige managementbezogene Fragestellungen zugeordnet. Um das ökonomische Potenzial von Mittelalterfesten zu untersuchen war ein Ziel, die Anzahl der Besucher in Erfahrung zu bringen. Die Spanne der Besucher einzelner Mittelalterfeste reicht von einigen wenigen Tausend bis über 100.000 Besucher auf die Dauer der Veranstaltungen von meist ein bis zwei Wochenenden. Kleinster Wert sind „3000“ Gäste (Andraschko 2022: Anhang II.7 Absatz 238), höchster Wert „220.000“ Besucher (Anonym I 2022: Anhang II.7 Absatz 248). Diese Angaben decken sich mit den Einschätzungen der Forschung in der Fachliteratur. Mittelalterfeste sind also durchaus in der Lage, ein Publikum von nicht unbeträchtlicher Größe anzuziehen (vgl. Anhang II.3 Frage 4a).

Um in Kombination mit der vorherigen Abfrage ökonomische Effekte ermitteln zu können, wurden die Experten zudem um eine Schätzung der Tagesausgaben von Mittelalterfestbesuchern inklusive der Ausgaben für die Eintrittskarten gebeten. Für die Berechnung eines Mittelwertes wurde jeweils der Median eines jeden abgefragten Schätzwertes zugrunde gelegt. Der Berechnung zufolge dürfte ein Tagesgast auf einem Mittelalterfest rund 41€ ausgeben (vgl. Anhang II.3 Frage 4b). Verknüpft man die Tagesausgaben eines Besuchers mit den Besucherzahlen aus der vorherigen Frage, so ergibt sich ein Umsatz von etwa 123.000 bis 9.020.000€ Umsatz pro mittelalterlicher Veranstaltung. Darin noch nicht enthalten sind die eventuellen Ausgaben der Besucher außerhalb der Veranstaltungsgelände (örtliche Bäckerei, Eisdielen, Restaurant, Hotel...).

Die Spanne der von den Experten angegebenen Anzahl von Tagesgästen ist sehr groß. Üblich sind dreitägige Veranstaltungen (ein Wochenende, Freitag bis Sonntag) mit etwa 5.000 bis 10.000 Besuchern pro Tag bei gutem Wetter. Auf dieser Grundlage kann von einer Wertschöpfung bei Veranstaltern, Händlern, Gastronomen und städtischen Institutionen in einer Höhe von etwa 600.000 bis 1.200.000 € pro Mittelalterfest ausgegangen werden. Werte, denen eine genaue Erforschung der ökonomischen Effekte von Mittelalterfesten gewidmet werden sollte.

Um die globalen Auswirkungen auf Handel und Lieferverkehr einzuschätzen wurden die Experten gebeten anzugeben, woher die Darsteller der Mittelalterfeste ihre angebotenen

Waren beziehen. Region, Deutschland und deutsche Nachbarländer scheinen für den Bezug der Waren zu überwiegen, einige wenige Experten gaben an, dass auch europa- und weltweit eingekauft würde. Problematisch ist an dieser Stelle, dass selbst wenn die Waren aus regionalen Fabriken und Manufakturen bezogen würden, eine genauere Erforschung der Lieferketten bisher scheinbar ausblieb. Zum einen aber ist auf den Festen zu hören, dass einige der Händler ihre Lieferanten persönlich mit einem Besuch in den Produktionsländern erschließen und für einen guten Kontakt sorgen. Zum anderen wurde stichprobenartig ein Lieferant für Holzspielzeug für Kinder in Erfahrung gebracht, dessen Homepage Arbeitsbedingungen und Materialherkunft als fair und regional bestätigt (vgl. VAH o.J.: online). Inwiefern Angaben und Hörensagen der Wahrheit entsprechen und in bestimmten Entscheidungsprozessen nicht doch Preisfragen ausschlaggebend sind, lässt sich ohne eine tiefergehende Analyse der Lieferketten, die eine eigene Forschungsarbeit rechtfertigen würde, jedoch nicht sagen.

Auf die Frage nach dem Beitrag von Mittelalterfesten zur Entwicklung der Regionen, in denen diese stattfinden, bewerteten die Experten die ökonomischen Effekte der Mittelalterfeste als überwiegend positiv (vgl. Anhang II.3 - Frage 4d). Insbesondere touristisch gesehen scheinen sie zur Entwicklung der Austragungsorte beizutragen. Gründe dafür sind:

- Die überregionale Ausstrahlkraft der Feste
- Eine zusätzliche Bereitstellung von Einnahmequellen
- Eine erhöhte Nachfrage in umliegenden Betrieben, allen voran im Gastgewerbe
- Imagegewinn, Steigerung des Bekanntheitsgrades
- Die Verknüpfung von Stadtimages mit „historischen Persönlichkeiten (Kaiser Otto in Magdeburg) oder Geschehnissen (Schlacht bei...)“ (Faget 2022: Anhang II.7 Absatz 263)
- Förderung des örtlichen Tourismus, scheinbar auch langfristig - die Städte können „auch unterjährig touristisch von mehr Besuchern profitieren.“ (Osterhaus 2022: Anhang II.7 Absatz 264).

Dadurch scheint es möglich, dass die Inszenierung eines jährlichen Mittelalterfestes zu einem „wesentliche[n] Standortfaktor“ (Lindemann/Bischoff 2022: Anhang II.7 Absatz 270, vgl. auch Kolbe, Faget, Osterhaus, Soltau, Hornecker, Anonym II) für Stadt und Region werden kann. Drei der befragten Experten beurteilten den „Impact“ als „zu klein“ (Kommer 2022: Anhang II.7 Absatz 265, vgl. auch Groebner, Wappelhorst).

Auf die direkte Nachfrage nach dem Einfluss von Mittelalterfesten auf die Veranstaltungsorte sowie deren Tourismus bewerteten 15 von 16 der befragten Experten diesen als positiv oder sogar sehr positiv (vgl. Anhang II.3 Frage 4e). Grund dafür ist allem

voran der Imagegewinn. „[D]ie Besucher kommen für ein Fest und kommen wieder für die Stadt“ (Wappelhorst 2022: Anhang II.7 Absatz 285). Mittelalterfeste „können Orte - vor allem, wenn es ein umfassendes Gesamtsetting gibt - durchaus attraktiver machen.“ (Kommer 2022: Anhang II.7 Absatz 282). Das scheinen auch städtische Institutionen, allen voran Tourismusbüros, ähnlich zu sehen: „Die meisten [...] Auftraggeber kommen aus dem Stadtmarketing- / Tourismusbereich“ (Expertenfragebogen Kleine, Absatz 283). Es scheint möglich, dass Mittelalterfeste „zum Teil weiter als 100 km ausstrahl[en] und im Laufe der Jahre zu [...] festen Größe[n] heranwachsen] und somit einen generationsübergreifenden Besucherkreis Jahr für Jahr in den Ort [ziehen]. Neue Besucher nehmen neben [den Mittelalterfesten] auch die weiteren Annehmlichkeiten des Orts mit der touristischen Infrastruktur wahr und kehren mehrfach an Wochenenden zu Ausflügen mit Familie und Vereinen zurück, zum Teil auch als Wochenendgäste und sorgen für Umsatz im Ort.“ (Anonym II 2022: Anhang II.7 Absatz 286).

Die vorletzte Frage nach dem Vorhandensein einer Institution für Nachhaltigkeitsmanagement zielte insbesondere auf die Veranstalter und Vereine ab: hier wird deutlich, dass ein Nachhaltigkeitsmanagement in umfassender Form nicht existiert und sich auf Grundgedanken und Überlegungen im Rahmen des Themenfeldes nachhaltiger Entwicklung und dessen Verständnis berufen wird (vgl. Anhang II.2 Frage 4f). Ein Austausch der Aktiven der Szene bis hin zur Einrichtung eines Monitorings über sämtliche Auswirkungen in den Dimensionen der Nachhaltigkeit wäre wünschenswert - bleibt jedoch auf Grundlage mangelnder Ressourcen, vermutlich finanziell und personell, aus (vgl. Anonym II 2022: Anhang II.7 Absatz 303).

Im Rahmen der Mitnahme nachhaltiger Gedanken (vgl. Anhang II.5 Faget, Osterhaus, Kleine) ist besonders interessant, dass Mittelalterfeste aus Sicht der Veranstalter grundsätzlich nachhaltigere Events sind (vgl. Osterhaus 2022: Anhang II.7 Absatz 298), was der Thematisierung des Mittelalters geschuldet scheint und sich mit einer der in der Einleitung genannten Hypothesen deckt. Kunststoffe finden im Rahmen der Inszenierung keine authentische Verwendung. Auch hier gilt jedoch wieder, die Veranstaltungsarten zu unterscheiden: qualitativ hochwertige Mittelalterfeste mit Authentizitätsanspruch weisen ein deutlich höheres Maß hauseigener Nachhaltigkeit auf, als es auf rein kommerziellen Veranstaltungen mit Festivalcharakter der Fall sein dürfte (vgl. dazu Kapitel 5).

Zuletzt wurden die Experten nach einem organisierten Dialog als Austauschmöglichkeit für Anspruchsgruppen der Mittelalterfeste gefragt. Scheinbar werden in der Veranstaltungspraxis regelmäßig Anstrengungen unternommen, Zufriedenheit und Meinungen von beispielsweise Gästen oder auch Stadtverwaltungen einzuholen und in der

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Veranstaltungswirklichkeit umzusetzen. Ohne näheren Einblick in die Auswertungen lassen sich die genauen Ergebnisse nicht beurteilen, doch Besucherzufriedenheit und Publikumsakzeptanz der Mittelalterfeste lassen sich zumindest durch die quantitative Forschung (s. Kapitel 7.1; Anhang I.2 Frage 1) als hoch einschätzen.

Damit konnten die Antworten der Experten auf jede einzelne der Fragen interessante Einblicke und Tendenzen der Einschätzung des Beitrages von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung liefern. Diese werden in Verbindung mit den Ergebnissen der Besucherbefragung, der Fotodokumentation und der Sekundärquellenanalyse im Kapitel 7.4 mit Blick auf die drei Nachhaltigkeitsdimensionen präsentiert.

7.3 Auswertung der Fotodokumentation

Letzter Bestandteil der Primärerhebung von Informationen war die Ortsbegehung in Form von Mittelalterfestbesuchen, die Beobachtung der Festverläufe, sowie die Dokumentation der Besuche anhand von digitalen Fotografien (s. Kapitel 2.1.4). Aus den von 2019 bis 2022 gesammelten Bildern, die als direkte Eindrücke von den besuchten Mittelalter(kultur!)festen gesehen werden können, wurde ein 482 Dateien umfassendes Archiv angelegt. Im Sinne der Übersicht bei der Analyse wurden diese den gleichen Kategorien zugeteilt, wie schon die Aussagen aus den Befragungen. In der Kategorie *Nachhaltigkeit* sind sämtliche Aufnahmen abgelegt, die Aussagen über die im Kapitel 3 erläuterte nachhaltige Entwicklung und die drei Dimensionen der Nachhaltigkeit mit ihren Zielen (oder der Inszenierung von Gegensätzlichkeit) zulassen. Die Kategorie *Bildung* gruppiert jene Momente, die einen Wissenstransfer oder Kompetenzgewinn im Sinne des Kapitel 4 nahelegen. Die dritte Kategorie *Geschichtserlebnis* fasst Aufnahmen zusammen, die die Befunde und Einschätzungen aus Kapitel 5 stützen. Die Dateibenennungen geben dabei direkten Aufschluss über die abgebildeten Szenen. Das angelegte Archiv dient dadurch als Dokumentation der teilnehmenden Beobachtung auf Mittelalterfesten und fundiert vorgenommene Einschätzungen innerhalb der Forschungsarbeit. Abgeleitete Erkenntnisse finden Eingang in die folgenden Kapitel. Die direkte Einsicht ist [HIER](#), sowie im digitalen Anhang der Forschungsarbeit (s. Anhang III) möglich.

Durch die Ortsbegehung ließen sich viele Befunde aus der Analyse der erhobenen Quellen bestätigen, andere wiederum widerlegen. Beispielsweise ist der Einsatz überwiegend nachwachsender Rohstoffe in der Veranstaltungstechnik und für die angebotenen Produkte zu bestätigen (Holz, Leinen etc., s. Anhang III.A1), während das Ausblenden negativer Gesichtspunkte der Vergangenheit im Rahmen der Inszenierung (vgl. Kapitel 7.2) klar zu widerlegen ist (bspw. die Inszenierung der Pest, s. Anhang III.A3)

7.4 Der Beitrag performativer Geschichtspraktiken zur nachhaltigen Entwicklung

Aufbauend auf die Auswertung der Forschungsergebnisse sollen nun alle Erkenntnisse in Kombination miteinander eine Beurteilung des Beitrages von Mittelalterfesten, die stellvertretend für performative Geschichtsinterpretationen untersucht wurden, zur nachhaltigen Entwicklung ermöglichen.

Dafür wird zunächst auf die drei Dimensionen der Nachhaltigkeit (vgl. Kapitel 3) eingegangen. In Ökologie, Ökonomie und Soziokultur werden Potenzialfelder und Problemfelder identifiziert. *Potenzialfelder* sind jene Bereiche der Geschichtspraktik „Mittelalterfest“, die einer nachhaltigen Entwicklung zuträglich sind. Diese können bereits gegeben, teilweise gegeben oder zumindest möglich sein. Insbesondere in den Potenzialfeldern liegt also der positive Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung. Die *Problemfelder* umfassen die tendenziell negativen Auswirkungen der Mittelalterfeste. Auf diesen besteht Handlungsbedarf, um Probleme und Konflikte im Erreichen der Ziele nachhaltiger Entwicklung zu reduzieren oder gänzlich zu vermeiden. Eine abschließende Bewertung der Dimensionen erfolgt auf Grundlage der bestehenden Potenziale und Probleme wie in Kapitel 2.1.5 beschrieben mit dem Ampelprinzip nach Baumgartner (2008). So wird der Beitrag von Mittelalterfesten, exemplarisch für performative Geschichtsinterpretationen, zur nachhaltigen Entwicklung in jeder Dimension der Nachhaltigkeit eingeschätzt.

Um Potenziale und Handlungsbedarfe noch besser eingrenzen zu können wurden weiterhin die 17 Ziele der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung (Kapitel 3.3), die ursprünglich aus den drei Dimensionen der Nachhaltigkeit entstanden, diesen erneut zugeordnet. Die Zuordnung erfolgte im Sinne einer Reduktion der Komplexität: eine exakte Betrachtung aller 169 Unterziele der Agenda 2030 würde sich viel zu kleinteilig gestalten. Weiterhin sind unter den als globale Aktionsfelder formulierten Zielen einige dabei, die im Kontext der Forschung, wie das SDG 7.1 „Energiedienstleistungen sichern“ (Statistisches Bundesamt o.J.: online), nur wenig sinnvoll wären. So brachte die Zuordnung neben der Reduktion von Komplexität weiterhin eine Fokussierung auf den Forschungshorizont mit sich. Alle 17 Ziele mit einigen jeweils relevanten Unterzielen werden dabei angesprochen. Die Zuordnungstabelle findet sich im digitalen Anhang (s. Anhang IV).

Die Forschung hat ergeben, dass das wohl größte Potenzial performativer Geschichtspraktiken zur nachhaltigen Entwicklung beizutragen im Aufgreifen und der Vermittlung von Gestaltungskompetenz liegen könnte. Daher münden die Kapitel zu den drei

Dimensionen der Nachhaltigkeit und den jeweiligen Nachhaltigkeitszielen in der Einschätzung der Chancen für Bildung für nachhaltige Entwicklung auf Mittelalterfesten.

7.4.1 Beitrag zur ökologischen Nachhaltigkeit

Als oberstes Ziel in der ökologischen Dimension der Nachhaltigkeit gilt die „schonende Nutzung“, sowie der Erhalt natürlicher Ressourcen (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 254, s. Kapitel 3.2.1). Die Erreichung dieses Ziels wurde anhand zahlreicher Merkmale und Bezugsfragen sowie der teilnehmenden Beobachtung untersucht, woraus sich mögliche positive wie auch negative Einflüsse von Mittelalterfesten auf die ökologische Nachhaltigkeit ableiten ließen (s. Anhang I.5; II.5; III). Diese wurden anschließend Potenzial- und Problemfeldern zugewiesen. Die folgende Tabelle 1 liefert eine Übersicht der identifizierten (möglichen) Wirkungen auf die Umwelt.

Ökologische Potenzialfelder	Ökologische Problemfelder
Reduktion, Leben mit weniger Luxus, Einfachheit (vgl. Anhang II.5 Kleine/51)	Emissionen durch Mobilität (Besucher-PKW und Schaustellerfahrzeuge), teils lange Anreisewege (vgl. Anhang I.5 Abs. 277; II.5 Osterhaus/208; Kleine/210)
Kein dauerhafter Flächenverbrauch, keine Versiegelung nötig - Inwertsetzung trotzdem möglich, Belastung nur von kurzer Dauer (vgl. Anhang II.5 Anonym II/213)	Bodenbelastung (Verdichtung durch Besucheraufkommen, Fahrzeuge der Schausteller) (vgl. Anhang II.5 Kolbe/199; Anonym II/213; Faget/207)
Nähe zu Naturerfahrung und Naturerlebnis, Inszenierung von Umweltthemen möglich (vgl. Anhang III)	Abwasseraufkommen (Spülwasser an Gastronomieständen), Toiletten (Dixis)
Großes Sensibilisierungspotenzial, Vermittlung neuer Wertschätzung der Natur (vgl. Anhang III)	Störung von Flora und Fauna in angrenzenden Ökosystemen wahrscheinlich (vgl. Anhang II.5 Faget/207; Anonym I/211)
Vermeidung (Verbot!) von Plastik, Einsatz recyclebarer/traditioneller Materialien, Mülltrennung, Reduktion, überwiegend Papiermüll (vgl. Anhang II.5 Andraschko/167, Lundt/168, Hornecker/170, Faget/173, Osterhaus/174, Anonym I/194, Anonym II/196)	Abfallaufkommen (vorhanden, aber für Veranstaltungen sehr gering und gut recyclebar → überwiegend Papier) (vgl. Anhang II.5 Osterhaus/191; Wappelhorst 195), Intern bei Akteuren weitere Müllarten (auch Plastik) wahrscheinlich (vgl. Anhang II.5 Osterhaus/191)
Einsatz von Mehrweggeschirr aus Ton, umfassende Pfandsysteme (vgl. Anhang II.5 Kolbe/165, Andraschko/167, Soltau/169, Hornecker/170, Faget/173, Osterhaus/174, Kleine/176, Anonym I/177, Anonym II/179)	Lärmbelastung (vergleichsweise gering, aber vorhanden) (vgl. Anhang II.5 Wappelhorst/212; Lindemann/Bischoff/214)
Nahezu vollständige Verpackungsfreiheit im Verkauf von Waren (vgl. Anhang III)	Emissionen von Treibhausgasen, Rauch von Lagerfeuern, allg. Energieverbrauch

Tab. 1: Beitrag zur ökologischen Nachhaltigkeit

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Der Beitrag zur ökologischen Nachhaltigkeit wurde in der quantitativen Studie von den Teilnehmern eher gering eingeschätzt (vgl. Kapitel 7.1), auch die Experten positionierten sich nicht eindeutig (vgl. Kapitel 7.2). Wenngleich viele mögliche Konflikte mit der Umwelt, die in der Durchführung von Mittelalterfesten entstehen könnten, genannt wurden, wird diesen in der Veranstaltungspraxis scheinbar nur bedingt unmittelbar und bewusst begegnet. Als größtes ökologisches Problem können die mobilitätsinduzierten Treibhausgasemissionen der Gäste und Akteure gelten. Weite Anreisewege von über 100km mit Autos, Transportern oder gar LKWs treiben den Co2-Fußabdruck der Mittelalterfeste sicherlich in die Höhe. Auch die Bodenbelastung durch das Befahren der Veranstaltungsflächen mit Schaustellerfahrzeugen sowie das Betreten der Wiesen durch tausende Besucher dürfte nicht unbedeutend sein. Weitere negative Auswirkungen auf Ökosysteme könnten Abwässer, Störungen der Biodiversität, Abfälle und Lärm sein. Um diese Auswirkungen genau abschätzen zu können wäre es sinnvoll, ein Monitoring zur besseren Abwägung dieser in Planungsvorhaben einzurichten, das negative Einflüsse auf die an die Veranstaltungen angrenzende Umwelt möglichst früh erkennbar macht und Maßnahmen zu deren Minimierung bereithält.

Trotz dieser negativen Auswirkungen sind gerade in der Thematisierung des Mittelalters auch zahlreiche positive Potenziale auszumachen. Durch die gefühlte Echtheit und Wildheit der Epoche (vgl. Kapitel 5) ist gerade die Nutzung von Naturnähe und Naturerlebnissen zur Vermittlung von Umweltschutzthemen möglich. In der Darstellung der Vergangenheit liegt ein großes Potenzial der Sensibilisierung für nachwachsende, traditionelle Rohstoffe, denn diese werden auf Mittelalterfesten überwiegend zur Herstellung der Bedarfsgüter (Stände, Waren, Requisiten...) genutzt. Dies führt so weit, dass in der Inszenierung selten Raum für Kunststoffe wie Plastik ist. Solche werden im mittelalterlichen Veranstaltungsalltag aktiv vermieden oder sogar verboten, weil sie der Qualität der Inszenierung einer Zeit ohne Kunststoffe schaden würden. Damit besteht der entstehende Müll überwiegend aus leichter recyclebarem Papier (vgl. auch Anhang III.A1). Zudem ist auf Mittelalterfesten nur sehr selten Einweggeschirr vorzufinden. Es existieren umfassende, gut funktionierende Pfandsysteme. Getränke werden in Tonbechern, Mahlzeiten in Brot, auf Holzbrettchen, auf Servietten oder auch in Kohlblättern serviert - wie es im Mittelalter mitunter üblich war. Nur sehr selten finden Pappteller Verwendung. Plastikbesteck fand weder Erwähnung, noch konnte es in der Beobachtung erfasst werden (vgl. Anhang III.A).

Mittelalterfeste scheinen „einige große Themen von nachhaltigen Veranstaltungen automatisch [zu] „erschlagen““ (Osterhaus 2022: Anhang II.5 Absatz 298). Das macht Mittelalterfeste „verglichen mit Rockfestivals, Kirmes und Autorennen [...] vermutlich vergleichsweise umweltfreundlich“ (Groebner 2022: Anhang II.5 Absatz 200). Zu einer

ähnlichen Beurteilung führt auch die teilnehmende Beobachtung: die Inszenierungen lassen Spielraum für Entschleunigung und bewussten Konsum, wirken in ihrer Atmosphäre insgesamt mehr im „Einklang mit der Natur“ (vgl. Anhang III.A). Zusätzlich könnte die Präsentation des einfachen, reduzierten Lebens mit weniger Luxus die Teilnehmer zur aktiven Auseinandersetzung mit überflüssigem Konsum bewegen (vgl. Kleine 2022: Anhang II.5 Absatz 51) und scheint dies sogar zu tun (vgl. Anhang I.5.1; I.5.2).

Mit dem Blick auf die Darstellung in der Tabelle ist die Anzahl der festgestellten Potenzial- und Problemfelder gleich. Damit ist der **Beitrag von Mittelalterfesten zur ökologischen Dimension nachhaltiger Entwicklung als „ausgeglichen“ (gelb)** zu bewerten: es bestehen einige Potenziale, die im Sinne der nachhaltigen Entwicklung wirken und noch gestärkt werden könnten. Gleichzeitig sind auch einige umweltschädliche Wirkungen zu identifizieren, deren Minimierung als Herausforderung zur Vermeidung von Konflikten gesehen werden sollte.

Richtet sich das Augenmerk nun auf die 17 Ziele der nachhaltigen Entwicklung aus der Agenda 2030 (SDGs, s. Kapitel 3.3) lassen sich in der ökologischen Dimension einige unmittelbare Anknüpfungspunkte auf Mittelalterfesten ausmachen (vgl. Anhang IV). So zum Beispiel im Rahmen des SDG 15, dessen Unterziele SDGs 15.1 - 15.9 etwa die Sensibilisierung zu den Themen Entwaldung, Bodendegradation, Lebensraumzerstörung, Artenschutz, Wilderei, invasiven Arten, Ökosystemleistungen, Dürren und Überschwemmungen verfolgen (vgl. Statistisches Bundesamt 2022: online). Alle diese Themen könnten auf Mittelalterfesten ohne Schwierigkeiten Anknüpfungspunkte finden, sofern diese nicht bereits bestehen. Die „Darstellung [der Vergangenheit] verhilft zur Kritik an Übertechnisierung und den Folgen von Industrialisierung. Erkenntnisse über nachhaltige Entwicklung und sinnvollen Fortschritt [können] durch den Vergleich des Dargestellten mit dem Zustand der Gegenwart gefördert [werden]. Die Schönheit des selbst Hergestellten wird erfahrbar und erwerbbar.“ (Lundt 2022: Anhang II.5 Absatz 122). Dadurch lässt sich „das Bewusstsein für die Notwendigkeit des sorgfältigen Umgangs und die sinnvolle Nutzung von natürlichen Ressourcen“ stärken (Osterhaus 2022: Anhang II.5 Absatz 227). Zusätzlich erscheint es möglich, Lehren aus den Wirtschaftsweisen der Vergangenheit zu ziehen, diese mit modernem Wissen zu kombinieren und in einer nachhaltigen Zukunft sinnvoll einzusetzen (SDGs 2, 6, 7, 13 und 14, vgl. Anhang IV).

7.4.2 Beitrag zur ökonomischen Nachhaltigkeit

Ziel ökonomischer Nachhaltigkeit ist die langfristige „wirtschaftliche Entwicklung [und Stärkung] von Regionen“ und „Kommunen“ (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 254; s. auch Kapitel 3.2.2). Jene Impulse, welche zur Verbesserung des Arbeitsmarktes, der Infrastruktur oder der Vielfalt der verfügbaren regionalen Waren und Dienstleistungen beitragen, sind im Sinne ökonomischer Nachhaltigkeit positiv einzuordnen.

Um den Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung beurteilen zu können, wurden auch für die ökonomische Dimension der Nachhaltigkeit gezielt Daten erhoben, zusammengefasst und in Potenzial- und Problemfelder eingeteilt.

Ökonomische Potenzialfelder	Ökonomische Problemfelder
„gute[...] Einnahmequelle für die Einheimischen“ (Kolbe 2021: 44), zusätzliche Arbeitsplätze, Erwerbsalternativen (vgl. <i>Anhang II.5 Kommer/136</i>)	Saisonalität (Hauptsaison → März bis September, Nebensaison mit historischen Weihnachtsmärkten Ende → November bis Dezember)
Tragen „zur Stadtentwicklung bei“ (Kolbe 2021: 44) → Entwicklungsimpulse, Infrastrukturausbau	Teils schwierig nachvollziehbare Liefer- und Dienstleistungsketten
Förderung des örtlichen Tourismus (vgl. <i>Anhang II.5 Soltau/259; Kleine/266; Hornecker/277; Anonym II/287</i>)	
Regionale Multiplikatoreffekte im Gastgewerbe, (vgl. <i>Anhang II.5 Fahl-Dreger/261; Kleine/283</i>)	
Imageverbesserung/Imagebildung der Orte, Feste strahlen „weit über die Orte hinaus aus“ (vgl. <i>Anhang II.5 Faget/153; Kolbe/255; Faget/263</i>)	
Bewusstseinsschaffung für Werte von Produkten (vgl. <i>Anhang II.5 Kommer/136</i>)	
Große Öffentlichkeitswirksamkeit, zahlreiche Besucher (vgl. <i>Anhang II.3 Frage 4a</i>), Tagesausgaben i.H.v. rund 41€ pro Person (vgl. <i>Anhang II.3 - Frage 4b</i>)	

Tab. 2: Beitrag zur ökonomischen Nachhaltigkeit

Auch mit Blick auf die ökonomische Dimension der Nachhaltigkeit waren die Festteilnehmer, wie schon in der Beurteilung des Beitrages zur ökologischen Nachhaltigkeit, eher skeptisch (s. Kapitel 7.1). Anders als in der vorigen Dimension widersprachen die Experten hier jedoch deutlich. Neben Erwerbsmöglichkeiten im Rahmen einer eigenen Ökonomie des Mittelalters und entsprechenden Multiplikatoreffekten durch Einnahmen und Ausgaben scheinen Mittelalterfeste insbesondere im touristischen Kontext hoch relevant. Die

Öffentlichkeitswirksamkeit der Veranstaltungen erhöht die Anzahl der Gäste in den Austragungsorten, die ihre Ausgaben laut Aussagen der Experten nicht nur auf den Festen, sondern auch in örtlichen Geschäften tätigen. So ist ein „Anstieg der Übernachtungen bei den großen Festen deutlich messbar. [Sogar] Tagesbesucher besuchen örtliche Restaurants und Eisdielen im Nachgang“ (Faget 2022: Anhang II.5 Absatz 263), und „auch unterjährig [können die Orte] touristisch von mehr Besuchern profitieren“ (ebd.), die jährlich wiederkehren (vgl. Hornecker 2022: Anhang II.5 Absatz 277; Anonym II ebd. Abs. 287). Zusätzlich bedeutet die außergewöhnliche Thematisierung der Events offenbar Vorteile in der Positionierung von Städten, für welche positive Imagewirkungen mit großer Reichweite möglich werden. Stadtimages sind ohnehin „oftmals fest verbunden mit historischen Persönlichkeiten [...] oder Geschehnissen [...]“ (Faget 2022: Anhang II.5 Absatz 263), was deren performative Interpretation nahelegt. Einem gut inszenierten und etablierten Mittelalterfest liegt das Potenzial inne, den „Bekanntheitsgrad [des Austragungsortes] weit über die Region hinaus“ zu steigern (Soltau 2022: Anhang II.5 Absatz 276). Dies kann so weit führen, dass das „Fest [...] ein wesentlicher Standortfaktor der Stadt [...] und ein touristischer Anziehungspunkt“ wird (Lindemann/Bischoff 2022: Anhang II.5 Absatz 270), wie das Beispiel Bretten mit dessen UNESCO-zertifiziertem Peter-und-Paul-Fest oder auch der jährliche Katharinenmarkt in der Kleinstadt Hoya belegen. Die zahlreichen jährlichen Veranstaltungen mit ihren Vereinen werden so zu Impulsgebern in der Stadtentwicklung und sorgen für hohe Umsätze.

Auf der Seite der Handlungsfelder bleiben nur zwei Punkte zu nennen. Die Saisonalität der Mittelalterfeste, die primär während der Sommermonate stattfinden - und aus Sicht der Austragungsorte sogar nur einmalig wenige Tage im Jahr - marginalisiert die positiven Effekte tendenziell. Weiterhin ist die schlechte Nachvollziehbarkeit der Lieferketten der zahlreichen selbstständigen Akteure auf den Festen problematisch. Ohne tiefere Forschung lassen sich die Arbeitsbedingungen der Herstellung von Produkten nicht beurteilen, wengleich Frage 4c des Expertenfragebogens nahelegt, die meisten Händler würden ihre Waren aus Deutschland und angrenzenden Staaten beziehen (vgl. Anhang II.3).

Dennoch überwiegt der Anteil der Potenzialfelder bei weitem, wonach sich der **Beitrag von Mittelalterfesten zur ökonomischen Dimension nachhaltiger Entwicklung als „überwiegend positiv“ (grün)** bewerten lässt.

Mit einem Blick auf die 17 Ziele nachhaltiger Entwicklung (SDGs) sind Anknüpfungspunkte an die ökonomische Nachhaltigkeit vor allem im SDG 12 „Nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen“ (vgl. Statistisches Bundesamt 2020: online) zu identifizieren. Mittelalterfeste stärken die regionale Wirtschaft insbesondere durch ihre Imagewirkung und die positiven Auswirkungen auf den lokalen Tourismus. Zudem lassen sich viele der

angebotenen Waren als Naturprodukte einordnen, was insbesondere dem SDG 12.1 „Konsum umwelt- und sozialverträglich gestalten“ (Statistisches Bundesamt o.J.: online) ebenso zuspießt, wie die allgemeine Vermittlung der Einsicht, dass auch ein einfaches Leben mit insgesamt reduziertem Konsum möglich und lebenswert ist (vgl. Anhang I.5). Weiterhin wird der Anteil nachhaltiger Produktion durch die Handwerker, die von den Mittelalterfesten leben können, und die ausgeprägte Do-It-Yourself-Orientierung innerhalb der Szene erhöht (SDG 12.2, vgl. ebd.). Auch an einem dauerhaften, inklusiven Wirtschaftswachstum (SDG 8) ist die Ökonomie des performativen Mittelalters beteiligt (vgl. Anhang IV). Dabei liefern Mittelalterfeste „Eindrücke von der 'Luxus-Situation' westlicher Gesellschaften“ (Kommer 2022: Anhang II.5 Absatz 92) und präsentieren gleichzeitig ein „funktionierendes Alltagsleben ohne aufwändige neuzeitliche Technik“ (Osterhaus 2022: Anhang II.5 Absatz 91).

7.4.3 Beitrag zur soziokulturellen Nachhaltigkeit

Für die Dimension der soziokulturellen Nachhaltigkeit ist es das Ziel, eine „Stabilisierung sozialer und kultureller Strukturen“ zu erreichen (Freericks/Hartmann/Stecker 2010: 254, s. Kapitel 3.2.3). Dazu gehört neben dem Erhalt kultureller Zeugnisse auch die Förderung von Gemeinschaft und Chancengleichheit.

Auch auf das Themenfeld Soziokultur hin wurden explizit Fragen gestellt, die sowohl von Teilnehmern, als auch von Experten zu beantworten waren. Aus den Antworten wurden als Ziel der Auswertung erneut Potenzialfelder und Problemfelder identifiziert.

Soziokulturelle Potenzialfelder	Soziokulturelle Problemfelder
Erhalt, Inwertsetzung und unmittelbare, praktische Vermittlung von Kulturgütern, niedrighschwelliger Zugang (vgl. Anhang II.5 Lindemann/Bischoff/55; Kolbe/99; Osterhaus/135; Anonym II/73; Faget/109; Lindemann/Bischoff/117; Kommer/135)	Oberflächlichkeit, Entstehung/Verfestigung von Vorurteilen möglich (vgl. Anhang II.5 Groebner/100; Kommer/136) → eventuelle Zerstörung konservierter Kultur in kleineren Orten bei unachtsamer Entwicklung der Feste (vgl. Anhang II.5 Faget/280)
Mittelalterfeste als Bühne des Erhalts von immateriellem Kulturgut, evtl. letzte Erwerbsmöglichkeit?, Weiterführen von Traditionen (vgl. Anhang II.5 Faget/129; Kommer/136; Kleine/137; Anonym II/140)	Vermittlung falscher Geschichtsbilder (vgl. Anhang II.5 Faget/131f)
Stärkung der Identität (vgl. Anhang I.5 Faget/130; Kommer/261; Lundt/79)	Erhöhtes Verkehrs- und Abfallaufkommen als potenzielle Belastung für Anwohner (vgl. Anhang II.5 Lindemann/Bischoff/214)
Vernetzung sozialer Gruppen/aller Gesellschaftsschichten, Kontakt, Verständigung, Austausch, Gemeinschaft, Hilfsbereitschaft, Freundschaft, Liebe (vgl. Anhang I.5 Abs. 19; 21; 144; 145; 146) Mittelalter als universales Thema,	

das jeden ansprechen kann (vgl. Anhang II.5.2.3)	
Toleranz, soziale Gleichheit (vgl. Anhang I.5 Abs. 20; 100; 151; 158; 183; 196)	
Partizipation (vgl. Anhang I.5 Faget/287)	
Informelles Lernen, Einstiegsimpuls für weitere Beschäftigung mit Themen (vgl. Anhang II.5 Faget/108)	
Muße und Entschleunigung (vgl. Anhang I.5 Abs. 18; 133 und Anhang II.5 Faget/48; Kleine/51; Kommer/232)	
Steigerung der Lebensqualität durch positiv erlebte Auszeit, Eskapismus (vgl. Anhang II.5 Lundt/102)	

Tab. 3: Beitrag zur soziokulturellen Nachhaltigkeit

Bezüglich der soziokulturellen Dimension der Nachhaltigkeit waren sich Teilnehmer und Experten schließlich einig (vgl. Kapitel 7.1 und 7.2). Nicht nur scheint das performative Nacherleben von Geschichte einen deutlichen Beitrag zu sozialen Faktoren wie Lebensqualität und Gemeinschaft zu leisten, auch der Erhalt von (immaterieller) Kultur ist zentral. Auf Mittelalterfesten werden Traditionen aktiv inszeniert, in Wert gesetzt und auf eine Bühne gebracht, die es sonst nicht gäbe. So können mit neu interpretierter historischer Musik oder altem Handwerk in Zeiten, in denen diese nur noch einen ideellen Wert hätten, Lebensunterhalte finanziert werden. Performative Geschichtsinterpretationen sind insbesondere für die immateriellen Kultur die einzige Möglichkeit eines lebendigen, öffentlichkeitswirksamen Erhalts. Mittelalterfeste mit ihrer Präsentation mittelalterlicher Kultur als Ursprung der heutigen Kultur sind nur ein mögliches Beispiel. Auch kostümierte Erlebnisführungen, Aufführungen traditioneller Tänze in Ländern überall auf der Welt, das Präsentieren alter Volkslieder oder Artistik, das Aufgreifen alter Sagen im Theater: performative Geschichtsinterpretationen beziehen sich bei weitem nicht nur auf das Mittelalter, und auch nicht nur auf den europäischen Raum (vgl. Lundt 2022 Anhang II.5.2.3). Sie sind für die soziokulturelle Dimension der Nachhaltigkeit und somit auch die Erreichung des SDG 11, das den Kulturerhalt innehat, zentral. Sie führen Traditionen und Bräuche aktiv weiter fort (vgl. Faget 2022: ebd.). Der praktische und partizipative Zugang, beispielsweise auf Mittelalterfesten, kann dabei die Vermittlung deutlich erleichtern. So scheint weiterhin ein niedrigschwelliger Wissenstransfer stattzufinden, der nicht selten als „Einstiegsimpuls“ für die weitere Beschäftigung mit den aufgegriffenen Themen wirkt (vgl. Faget 2022: Anhang II.5.2.3; Kommer 2022: ebd.). Die Möglichkeiten von Partizipation und Interaktion verstärken diese Wirkung noch. Durch die Lerneffekte, die Konfrontation der Gäste mit Ähnlichkeit und

Gegensätzlichkeit und die „Verbindung mit den Ahnen“ vermitteln performative Geschichtsinterpretationen „eine stabile Identität“ (Lundt 2022: Anhang II.5 Absatz 79) und stärken das Heimatgefühl (Soltau 2022: Anhang II.5 Absatz 80). Zuletzt konnte bestätigt werden, dass Mittelalterfeste Orte der sozialen Vernetzung sein können (vgl. Samida 2022: Anhang II.5.2.3 und weitere). Die Veranstaltungen sind Szenetreffs, scheinen darüber hinaus ein Publikum von „Menschen aller Art, allen Alters, aller Ausrichtung etc.“ anzuziehen (Lindemann/Bischoff 2022: Anhang II.5.2.3) und auch bei Einheimischen (vgl. Faget 2022: ebd.) und Familien (vgl. Kleine 2022: ebd.) äußerst beliebt zu sein.

Die Atmosphäre auf Mittelalterfesten ist auf Grundlage der Forschung als von umfänglicher Toleranz und Offenheit gekennzeichnet zu bewerten (vgl. Anhang I.5.1.3). Insbesondere aus der Teilnehmerbefragung lässt sich ableiten, dass auf den Events jeder willkommen zu sein scheint, ob mit oder ohne Gewandung oder gespielte Rolle, und dass soziale Unterschiede der Gegenwart im performativen Mittelalter keine Bedeutung mehr innehaben. Der Alltag der Feste scheint von Entschleunigung und der Möglichkeit, Kameradschaft und Hilfsbereitschaft zu zeigen, gekennzeichnet. Nicht selten wurden Freundschaften oder gar Liebe gefunden (vgl. ebd.). Durch die angenehme Atmosphäre, die Flucht aus dem Alltag und die Möglichkeit außergewöhnlicher, emotionaler Erlebnisse wird so zur Lebensqualität der Menschen beigetragen.

Doch auch in der soziokulturellen Dimension der Nachhaltigkeit gibt es Problemfelder. Zu diesen gehören allen voran die Gefahr der Kommerzialisierung von Traditionen und Bräuchen, die Vermittlung mitunter falscher Geschichtsbilder sowie das steigende Verkehrsaufkommen und der Veranstaltungslärm als potenzielle Belastung für Anwohner. Dabei kommt es jedoch offenbar stark auf die Qualität der Darstellung an (vgl. Samida 2022: Anhang II.5.2.3 Absatz 127). Dennoch scheint es, dass „ohne Künstler, Handwerker [und] Vereine [...] die in einer Rolle Figuren, Handwerk [und] Lebensart längst vergangener Zeiten wieder aufleben lassen [...] Kulturerhalt nicht vorstellbar“ wäre - dieser „lebt vom aktiven Gestalten und Erleben.“ (Soltau 2022: Anhang II.5.2.3 Absatz 123-124). Damit ist, auch im Hinblick auf die tabellarische Aufstellung der Potenzial- und Problemfelder, der **Beitrag performativer Geschichtsinterpretationen zur soziokulturellen Dimension nachhaltiger Entwicklung als „überwiegend positiv“ (grün)** zu bewerten.

Erneut sollen beispielhaft einige mögliche direkte Beiträge der Mittelalterfeste zu den Zielen nachhaltiger Entwicklung (SDGs) genannt werden. Das SDG 10 ist darauf ausgerichtet, „Ungleichheit in und zwischen Ländern [zu] verringern“ (Statistisches Bundesamt 2022: online). Zum Oberziel tragen Mittelalterfeste beispielsweise bei, indem sie generationsübergreifend, unabhängig von Einkommen, Bildung oder Status für Jeden

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

zugänglich scheinen und kulturelle Werte niedrigschwellig vermitteln können. Die Omnipräsenz des Rollenspiels bietet die Möglichkeit, mit geringem Aufwand jemand anderes zu sein, gesellschaftliche Rollen zu tauschen und durch Perspektivwechsel beispielsweise Empathie zu erlernen (vgl. Anhang IV). Auch ein Bewusstsein für Völkerverständigung und die Ursachen moderner Herausforderungen lässt sich im Rahmen von Inszenierungen fördern, so zum Beispiel im Aufgreifen der Ursprünge der Konflikte zwischen Christentum und Islam. Ähnlich lassen sich Beiträge zum SDG 1 „Armut in allen ihren Formen und überall beenden“ (Statistisches Bundesamt 2022: online) im Rahmen der Inszenierung von Alterität fördern. Die überspitzte Darstellung extremer Armut durch Rollenspiele als mittelalterlicher Bettler kann Teilnehmer zur Reflektion der bis heute bestehenden Problematik anregen. Ein Praxisbeispiel ist die Darstellung eines frühmittelalterlichen Sklavenhändlers, um die Auseinandersetzung der Zuschauer mit modernem Sklavenhandel anzustoßen (vgl. Ellecosta 2022: online, auch SDG 8.7/Ökonomie). Auch die überspitzte Darstellung von anderen Missständen (Alterität des Mittelalters) kann dazu dienen, beispielsweise die Bedeutung von Rechtsstaatlichkeit und Frieden zu betonen (SDG 16). Denn „Geschichte erleben hat immer [eine] Vorbild- und Lernfunktion und wirkt dadurch unmittelbar auch in eine moderne Gesellschaft“ (Lindemann/Bischoff 2022: Anhang II.5 Absatz 233). Genau darin liegt das Potenzial für die Bildung für nachhaltige Entwicklung begründet.

7.4.4 Ansätze und Chancen der Bildung für nachhaltige Entwicklung

Nachhaltige Entwicklung kann nur durch Bildung gelingen. Bildung setzt voraus, dass die Lernenden sich an die vermittelten Inhalte erinnern können. Erinnerungen lassen sich deutlich besser abrufen, wenn diese lebhaft und emotional aufgeladen sind. Um solche Erinnerungen zu generieren, sind Erlebnisse notwendig. Diese Erlebnisse lassen sich optimieren, um möglichst langanhaltend emotional zu wirken und den Erlebenden positive Erinnerungen zu vermitteln. Mittelalterfeste generieren solche lebhaften Erinnerungen in für zahlreiche Teilnehmer optimalen Erlebnissen (vgl. Kapitel 7.1, s. auch Anhang I.2.1).

Ein weiteres Ziel der Auswertung war es also, die Aussagen der befragten Teilnehmer und Experten auch auf etwaige Bildungserfolge bei den Festteilnehmern hin zu untersuchen. Dafür wurden Codierungen für informelle Lernerfolge und Hinweise auf das Erlangen von Gestaltungskompetenz im Sinne des Kapitel 4.1 eingerichtet (s. Anhang I.5.1 und II.5.1).

Die informellen Lernerfolge lassen sich in drei Bereiche gliedern: unmittelbare Fertigkeiten, kognitives Wissen und persönliche Kompetenzen. Zugrunde liegt ihnen allen ein

ganzheitlicher Erlebnisansatz, der die „Erinnerung an Gehörtes und Erlerntes“ „erheblich“ „fördert“ (Osterhaus 2022: Anhang II.4 Abs. 110; vgl. auch Kleine 2022: ebd. Abs. 113).

Zu den vermittelten Fertigkeiten (*Methodenkompetenzen*) gehört beispielsweise handwerkliches Können, also das Erlernen von Schmieden, Töpfern, Instrumenten, Seife herstellen, Nadelbinden/Häkeln, Bogenschießen, Schwertkampf, Wahrsagerei, Spinnen, Brot backen, Garn herstellen, Nähen, Kochen, Haltbarmachung von Lebensmitteln, Verwertung von Rohstoffen, sogar Quellenarbeit und Recherche wurden von einigen Teilnehmern erlernt (vgl. Anhang I.5.1). Dieses Können führt zur Fähigkeit, vieles ohne die Notwendigkeit technischer Hilfsmittel aus Naturstoffen selbst herstellen zu können und kann gleichzeitig zur Wertschätzung von „Herstellungsmethoden vorindustrieller Zeit“ (Faget 2022: Anhang II.5.1 Absatz 84) auf Grundlage des aktiven Nachvollziehens des nicht unbeträchtlichen Arbeitsaufwandes beitragen (vgl. Anhang I.5.1). Damit einher geht die Fähigkeit, „ohne Strom“ (Anhang I.5.1 Absatz 11) oder „moderne Geräte“ (Anhang I.5.1 Absatz 22) auskommen zu können.

Zum kognitiven Wissen (*Sachkompetenzen*) gehört beispielsweise das Wissen um Traditionen sowie deren Ursprünge, Geschichtswissen (über Kriege, Handwerk, Alltagsleben, Soziales, Gesinnung, Stadtgeschichte, Mythenwelten, Krankheit...), der „Umgang mit Heilkräutern und alternativen Behandlungen“ (Anhang I.5 Absatz 42) und die Sorge für die Umwelt (ebd. Absatz 43).

Als persönliche Kompetenzen (*Selbstkompetenzen*) konnten Selbstbewusstsein, soziale Kommunikation, eine Besinnung auf das Wesentliche, Geduld, Selbstverwirklichung und ein Umdenken bezüglich eigener Konsummuster erfasst werden (vgl. Anhang I.4 und I.5). So ist mit einem Gewinn an Sozialkompetenz (Soltau 2022: Anhang I.4 Absatz 80) auf Mittelalterfesten offenbar auch eine „Zunahme von Höflichkeit“ (Kleine 2022: Anhang I.4 Absatz 93) festzustellen.

Werden die Lernerfolge nun explizit nach Anzeichen für Gestaltungskompetenz nach Gerhard De Haan (2008) untersucht, so sind insbesondere die Antworten der Mittelalterfestteilnehmer aussagekräftig (vgl. Anhang I.4 und I.5). Gestaltungskompetenz erfordert „Ganzheitlichkeit mit Kopf, Herz und Händen“, Zusammenarbeit, um „Miteinander größere Wirkungen [zu] erzielen“ und die Fähigkeit, sich „für Qualität und neue Wege“ Zeit zu nehmen (Garczyk/Stelzer/Streissler 2012: online in Anlehnung an De Haan 2008). Nach diesen Merkmalen wurden die Textstellen codiert, woraus sich die folgende Zusammenstellung mit besonderem Fokus auf die bisher noch nicht genannten Sozialkompetenzen ergab.

Lernfeld Gestaltungskompetenz	Quellenangabe in Anhang I.4
Weniger ist mehr, Reduktion, Glücklich sein, Dankbarkeit, Unabhängigkeit	(Absätze 2, 5, 23, 26, 49, 56, 57, 59, 74, 93, 96, 109, 116, 139, 182 und 194)
Wertschätzung des modernen Luxus durch Erleben von Alterität	(Absätze 3, 49 und 74)
Eskapismus, Momente genießen, Entschleunigung	(Absätze 4, 57, 151 und 194)
Geschichtsbewusstsein, Bedeutung von Frieden, Freiheit	(Absätze 7, 96, 99 und 194)
Wissensvermittlung an andere, Neugierde	(Absätze 7, 26, 112, 147 und 309)
Durchhaltevermögen	(Absätze 15, 21 und 125)
Sozialkompetenzen	
Geselliges Miteinander, Gemeinschaft, soziale Gleichheit, Solidarität, Kameradschaft, Freundschaft, Kooperation, Zusammenhalt	(Absätze 6, 19, 20, 21, 24, 36, 48, 51, 56, 57, 67, 84, 93, 96, 99, 100, 109, 112, 116, 120, 123, 125, 136, 139, 144, 147, 151, 160, 169 und 195)
Hilfsbereitschaft, Problembewusstsein, Lösungsorientierung, Erkennen von Ungerechtigkeit	(Absätze 21, 101, 105, 114, 120, 125 und 149)
Kommunikation, Akzeptanz, Offenheit, Interaktion, Perspektivwechsel, Verständnis, Toleranz	(Absätze 36, 48, 51, 84, 85, 95, 100, 112, 125, 147, 163, 169, 192 und 196)

Tab. 4: Lernfelder der Gestaltungskompetenz

Die Codierung legt bereits zahlreiche Überschneidungen mit den Ansprüchen der Gestaltungskompetenz nahe, obwohl diese nicht detailliert abgefragt wurde. Die Frage war deutlich offener auf die Lernerfolge der Teilnehmer hin gestellt. Auch von der bewussten, zielgerichteten didaktischen Aufbereitung der Vermittlung von Kompetenzen auf Mittelalterfesten kann auf Grundlage der diesbezüglich eher vagen Aussagen der Experten nicht ausgegangen werden. Etwaige Lernsituationen (vgl. Anhang III.B) entstehen wohl intuitiv.

Wird in diesem Kontext die Auswertung der Fragen 11 und 12 des Teilnehmerfragebogens hinzugezogen, so kann die Rolle performativer Geschichtspraktiken für die Vermittlung von Gestaltungskompetenz noch einmal betont werden: für knapp zwei Drittel der Befragten 610 Personen, genau 65,66%, war ein optimales Erlebnis bei deren Mittelalterfestbesuch möglich (vgl. Anhang I.2.1). Das lässt darauf schließen, dass diese nicht nur fachlich und persönlich dazulernen konnten, sondern das Gelernte durch die erlebten Emotionen sehr wahrscheinlich tief in ihrem Gedächtnis verankert haben.

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Daraus wird das Potenzial der performativen Geschichtspraktiken im Allgemeinen und Mittelalterfesten im Speziellen deutlich, zur nachhaltigen Entwicklung beizutragen. Die Erlebnisse der Menschen, die in die Vergangenheit eintauchen, scheinen deutliche Spuren im Sinne einer nachhaltigeren Gesellschaft zu hinterlassen.

Noch ist diesem Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung keine Absicht zu unterstellen. Welche Effekte ließen sich also erzielen, wenn die Vermittlung von Gestaltungskompetenz nicht mehr nur intuitiver und beiläufiger, sondern didaktisch bewusst aufbereiteter und zentraler Bestandteil historischer Inszenierungen werden würde? Durch emotionale Erlebnisse, Identifikation, die Erfahrung von Alterität und die Konfrontation mit Gegensätzen in der Vergangenheit ließen sich lebhafte Erinnerungen erschaffen, die den Menschen der Moderne zur Reflektion seiner selbst anstoßen könnten. Nur die konkreten Inhalte der Inszenierungen müssten dafür noch entwickelt werden. Möglicherweise im Sinne des SDG 17 „Partnerschaften zur Erreichung der Ziele“ (s. Kapitel 3.3) sogar in Kooperation verschiedener Veranstalter von Mittelalterfesten.

7.5 Handlungsempfehlungen

Aufbauend auf die Erkenntnisse aus der Forschung sollen abschließend drei Empfehlungen formuliert werden, wie mit der Bewertung des Beitrages von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung weiter verfahren werden sollte und welche Maßnahmen zu ergreifen sind. Dafür wird erstens die Maximierung der positiven Wirkungen, sowie zweitens die Minimierung der negativen Wirkungen vorgeschlagen. Drittens wird Mittelalterfestveranstaltern deren klare Positionierung in Bezug auf den Authentizitätsanspruch ihrer Events empfohlen.

7.5.1 Maximierung und aktive Ausarbeitung der Potenzialfelder

Allen Handlungsempfehlungen voran geht die Aktivierung der Potenzialfelder in den drei Dimensionen der Nachhaltigkeit. Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung konnte bereits in weiten Teilen als positiv bewertet werden. Das bedeutet jedoch nicht, dass in Bezug auf die als positiv eingeordneten Wirkungen nichts weiter getan werden kann. Hier heißt es, diese zu maximieren.

Begonnen mit der ökologischen Dimension der Nachhaltigkeit, die als einziges mit der Farbe Gelb zu bewerten war, sollten Umweltbildungspotenziale im Rahmen der Inszenierungen identifiziert, ausgearbeitet und umgesetzt werden. Ob dies in der Unterstützung bereits bestehender Informationsmöglichkeiten wie beispielsweise einer Naturheilkunde-Station in den Heerlagern (s. Anhang III.B) geschieht, oder gänzlich neue

Angebote erarbeitet werden, ist im Einzelfall zu entscheiden. Das Potenzial im Rahmen der Kulisse der Vergangenheit Wissen im Sinne der Umwelt zu vermitteln, ist bei Weitem nicht ausgeschöpft. Zudem sollten konkrete Beiträge alter Handwerke zu einer nachhaltigeren Zukunft erfasst und kommuniziert werden. Genauso könnte ein Vermittlungsansatz das einfachere Leben des Mittelalters mit weniger Luxus für die Menschen der Moderne ansprechend präsentieren, so dass diese daraus für ihren eigenen Alltag lernen können.

Die ökonomische Dimension der Nachhaltigkeit wurde als überwiegend positiv mit der Farbe Grün bewertet. Auch hier sollten die bestehenden positiven Wirkungen weiter verfolgt werden. Faire Löhne und Arbeitszeiten sind zu sichern und die Imagewirkungen ganz im Sinne des Partnerschaftsprinzips der Nachhaltigkeit in Zusammenarbeit mit den Städten als Austragungsorte der Mittelalterfeste weiter zu verbessern. Das könnte durch das Aufgreifen tourismusstrategischer Gesichtspunkte in der Werbung und während des Festgeschehens gut gelingen. Die so optimierte Bewerbung der Mittelalterfeste erhöht zudem deren bereits beachtliche Öffentlichkeitswirksamkeit, welche wiederum der regionalen Wirtschaft zuspielt.

Zuletzt sind auch die bereits positiven Effekte in der ebenfalls als Grün bewerteten soziokulturellen Dimension der Nachhaltigkeit weiter auszuarbeiten. Es wurde bereits an mehrfacher Stelle deutlich, dass performative Geschichtsinterpretationen zentral für den immateriellen Kulturerhalt und somit das SDG 11.4 sind. Das sollte, insbesondere auch an Politik und Verwaltung, kommuniziert werden, um die wichtige Rolle der bisher oftmals als rein kommerzielle Spaßveranstaltungen, einer Kirmes gleich, eingeordneten Mittelalterfeste zu betonen. Denn diese können deutlich mehr sein als das, wie Theorie und Forschung es eindrücklich belegen. Mittelalterfeste sind eine mögliche Bühne des immateriellen Kulturerhalts und können in außerordentlichem Maße identitäts- und gemeinschaftsstiftend wirken. Im Rahmen performativer Geschichtsinterpretationen sind durch die ausgeprägte Partizipationsorientierung intensive Gruppenerlebnisse möglich, die es noch aktiver auszulösen gilt. Dies könnte beispielsweise durch ein Gewandungsangebot für Besucher gelingen, die historisch gekleidet noch tiefer ins Geschehen eintauchen und Aufgaben zur Lösung aufgetragen bekommen könnten. Mittelalterfeste bieten zahlreiche Möglichkeiten, informell zu lernen und verfolgen dabei einen ganzheitlichen Ansatz. Die bestehenden Angebote, einige von ihnen in der Fotogalerie dokumentiert (vgl. Anhang III), weisen bereits den vielversprechenden Weg, der weiter zu beschreiten ist. In solchen Angeboten bieten Mittelalterfeste zuletzt auch einen Raum für Muße und Entschleunigung in der Freizeit. Dieser ist zu wahren, vielleicht sogar durch weitere Möglichkeiten auf Wiesen zu entspannen, kreativ zu sein oder umherzuflanieren auszubauen.

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Die abschließende Handlungsempfehlung gilt dimensionsübergreifend und setzt die weitere, noch aktivere Inszenierung von Alterität in den Mittelpunkt. Die meisten Herausforderungen einer nachhaltigen Entwicklung finden mit etwas Einfallsreichtum Vorbilder in der Geschichte. Das inszenierte Mittelalter kann so genutzt werden, den Menschen der Moderne „den Spiegel vorzuhalten“. Probleme, die zum aktuellen Zeitpunkt noch in weiter Ferne scheinen, könnten in der Inszenierung in greifbare Nähe gezogen werden und zur Auseinandersetzung anregen. Krankheiten, Flucht, Umweltzerstörung, Katastrophen, gesellschaftliche Missstände, Kriege, Hungersnöte, bittere Armut: all dies sind global betrachtet bereits bestehende oder nahende Herausforderungen, für die auf dem Mittelalterfest geradezu spielerisch ein Bewusstsein entwickelt werden könnte. Das Beispiel der frühmittelalterlichen Sklavenhändlerdarstellung mit Bezug zu modernen Formen der Sklaverei weltweit wurde bereits in Kapitel 7.4.3 genannt. Weiterhin könnte ein Bettlerschauspiel Analogien zu moderner Armut aufgreifen, oder ein inszenierter Kampf zwischen Rittern zur Moral haben, dass Gewalt und Krieg keine sinnvollen Lösungen sind, oder die Inszenierung eines Geißlerzuges zur Zeit der schwarzen Pest in Europa zur Wertschätzung hygienischer Standards der Moderne beitragen. In all diesen Inszenierungen liegt die Möglichkeit, den Besucher in Rollenspielen mit einzubeziehen und zur Lösung von Konflikten beitragen zu lassen. Der Kreativität in der Entwicklung von in die Vergangenheit transferierbaren (überspitzten) Geschichten über die heutige Zeit und Herausforderungen der nachhaltigen Entwicklung sind kaum Grenzen gesetzt. Dabei sollte nach Möglichkeit auf wahre Begebenheiten im Sinne eines authentischen Geschichtsbezuges Wert gelegt werden, unter welchen zukünftig bewusste didaktische Modelle, beispielsweise in Anlehnung an Freericks/Brinkmann/Wulf (2017) Simulationen, Lernprojekte, Ausstellungen, Lesungen oder Werkstattseminare, zu entwickeln wären.

7.5.2 Minimierung und Vermeidung der Problemfelder

Um den Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung noch zu optimieren, sollte den Problemfeldern entgegengewirkt werden. Die Reduktion negativer Auswirkungen auf die Umwelt kann durch aktive Maßnahmen gelingen. Allen Problemen voran geht die mobilitätsinduzierte Treibhausgasemission durch Gäste und Akteure, die im reisenden Schaustellerbetrieb leider kaum zu vermeiden ist. Die Mittelalterfeste gewinnen ihre Attraktivität unter anderem dadurch, von Stadt zu Stadt zu reisen. So wäre eine mögliche Lösung, offen mit den Unzulänglichkeiten umzugehen und die schwer zu vermeidenden Probleme einerseits im Sinne einer Sensibilisierung von Gästen zu nutzen und andererseits, wenn möglich, zu kompensieren. In der Besucherkommunikation könnte Gästen zusätzlich der öffentliche Nahverkehr attraktiv präsentiert werden, vielleicht sogar durch die Reduktion

des Eintrittspreises zum Mittelalterfest oder ein Freigetränk auf dem Veranstaltungsgelände im Gegenzug für die Vorlage eines Zugtickets vom Tag der Anreise. Bodenbelastung, Abwasseraufkommen und Lärm gilt es ebenfalls zu steuern. Die Bodenbelastung ließe sich durch gezielte Wegesysteme auf den Veranstaltungen minimieren, der Lärm könnte schon durch eine Optimierung der Ausrichtung von Bühnenflächen und Lautsprecherboxen im Aufbau gesteuert werden, während anfallende Abwässer in Gastronomie und sanitären Anlagen durch Klärsysteme zu reduzieren wären.

In der ökonomischen Dimension der Nachhaltigkeit fielen vor allem Saisonalität und die kaum nachvollziehbaren Lieferketten der Schausteller negativ auf. Der Saisonalität ließe sich mit einer Ausweitung der Saison um Herbst- und Frühjahrsfeste begegnen, wobei diese gleichzeitig anfälliger für Wetterschwankungen und damit womöglich unwirtschaftlich wären. Bezüglich der Lieferketten könnten Schausteller in die Pflicht genommen werden, Informationen zu diesen offen zu legen und vielleicht sogar auf eine Weise aufzubereiten, die den Gästen an den Veranstaltungstagen Wissen vermittelt.

Auf soziokultureller Ebene ist die zu starke Kommerzialisierung der Kultur dringend zu vermeiden. Diese sollte möglichst wahrheitsgemäß erhalten und präsentiert werden, was keine leichte Aufgabe ist. Das Spiel mit Vorurteilen hat das Potenzial inne, besseren Anklang beim Publikum zu finden. Hier ist die Herausforderung, eine gute Balance zwischen wahrheitsgemäßen Geschichtsbildern und Unterhaltung zu finden. Die mögliche Belastung der Anwohner von Städten mit Mittelalterfesten durch Lärm und Verkehr ließe sich durch deren Einbindung reduzieren. Ob es nur die Entschädigung mit Freikarten zum Fest ist, oder die Anwohner in Vereinen organisiert aktiver Teil des Geschehens werden wollen, ist wohl im Einzelfall gemeinsam mit diesen zu entscheiden.

7.5.3 Systematische Kategorisierung der Mittelalterfeste

Als dritte Handlungsempfehlung wird an dieser Stelle die eindeutige Kategorisierung der Arten mittelalterlicher Festkultur vorgeschlagen. Die deutschlandweit im alltäglichen Sprachgebrauch verwendete Bezeichnung „Mittelaltermarkt“ wird der Komplexität der populärkulturellen Mittelalterinterpretationen bei Weitem nicht gerecht. Für involvierte Gruppen, ob Besucher, Akteure oder städtische Einrichtungen sollte eine Differenzierung nach rein spaß-orientierten Mittelalterfesten und jenen mit höherem Anspruch, Bildungsangebot und umfänglichem Inszenierungscharakter möglich sein, um den eigenen Besuch, das eigene Freizeitvergnügen in einen Gesamtkontext einordnen zu können.

7 Ergebnisse und Diskussion: Der Beitrag von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung

Dafür wäre die Entwicklung eines objektiven Kategoriensystems zur Möglichkeit der Erfassung der Arten mittelalterlicher Feste notwendig, das auch eine weitere Differenzierung im Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung berücksichtigen sollte.

Maßgeblich für die Einordnung der Veranstaltungen oder auch die Zertifizierung von Veranstaltern wäre die nähere Definition von „Qualität“ als Ziel eines Mittelalterfestes, die Entwicklung von dieses Ziel definierenden Kriterien, sowie Indikatoren zur Messung der Erreichung dieser Kriterien. So könnte mit Hilfe der Festlegung einer Norm eine Bewertung vorgenommen werden, welche die Veranstaltungen bestimmten Kategorien zuweist. Eine Möglichkeit der Kategorienbildung wäre die Unterscheidung in die bereits im Verlauf der Forschungsarbeit herausgestellten Arten von Mittelalterfesten *Musikfestival*, *Mittelaltermarkt* und *Mittelalterkulturfest* (vgl. Kapitel 5.3). Denkbare Kriterien für die Kategorisierung könnten die Anknüpfung der Inszenierung an die Lokalgeschichte, der Einbezug von Nachhaltigkeitsthemen, das Vorhandensein und die Art von Bildungsangeboten, die Chancen der Vermittlung von Gestaltungskompetenz, das Angebot an interaktiven Herausforderungen, die Dichte der kreierten Atmosphäre, die Breite des kulturellen Angebots oder auch der Bezug zu aktuellen gesellschaftlichen Problemstellungen sein. Diese Kriterien müssten anhand eines Bewertungskataloges qualitativ oder quantitativ durch möglichst unabhängige Prüfer erfassbar gemacht werden. Abschließend könnte ein Prädikat oder Siegel vergeben, oder eine Vereinigung gegründet werden, die für einen gewissen Standard steht.

Zwei Praxisbeispiele bestehen bereits: zum einen die Auszeichnung als immaterielles Kulturerbe durch die UNESCO, wie sie zum Beispiel das Peter-und-Paul-Fest Bretten erhalten hat, die eine gesellschaftliche und kulturelle Relevanz belegt. Zum anderen, mit Blick auf Frankreich, das dort vom französischen Verband für historische Feste entwickelte *Label de Qualité FFFSH* (vgl. FFFSH o.J.: online), das Aussagen über den historischen Gehalt der anstehenden Feste liefert. Erfasst werden unter anderem geschichtlicher Bezug, Ausstrahlung, Qualität der Aussteller, Inszenierung, Barrierefreiheit und Sicherheit der historischen Feste.

Eine weitere Bewerbung seriöser Mittelalterfestveranstalter, die ein Interesse an der Verbesserung ihres Beitrages zur nachhaltigen Entwicklung haben, um die Auszeichnung der UNESCO wäre genauso wünschenswert, wie die Erarbeitung einer eigenen Zertifizierung für den deutschsprachigen Raum, vielleicht sogar am Vorbild des französischen Siegels.

8 Restriktionen der Forschung

Abschließend sollen einige Faktoren genannt werden, welche Einschränkungen der Zuverlässigkeit der erarbeiteten Befunde mit sich bringen könnten. Zunächst war die zeitliche Platzierung der Studie im Neustart der Veranstaltungsbranche nach der Covid19-Pandemie tendenziell ungünstig. Zum einen hätten ohne diese Restriktion vermutlich mehr Experten, insbesondere aus der Praxis, den Expertenfragebogen ausgefüllt und hätten mehr Zeit dafür zur Verfügung gehabt, was noch umfangreichere Eindrücke hätte liefern können. Zum anderen sind die Aussagen der Teilnehmer eventuell weniger zuverlässig oder gar in deren Erinnerung (ob positiv oder negativ) verklärt, da viele seit dem Beginn der Pandemie im Frühjahr 2020 keine oder nur wenige, im Sinne der pandemischen Maßnahmen abgewandelte Mittelalterfeste aufsuchen konnten. Eine Tatsache, die jedoch gleichzeitig besonders interessant in Bezug auf Erlebnis und Erinnerung ist: durch diese lässt sich möglicherweise erfassen, welche der Erfahrungen wirklich langfristig im Gedächtnis verbleiben.

Weiterhin ist die große Spannweite des Begriffes „Mittelalterfest“ problematisch. Bisher ist noch nicht klar definiert, welche Kriterien die Qualität der Feste genau bestimmen. Ein weiterer Versuch wurde zwar im Kapitel 5.3 dieser Forschungsarbeit angestoßen, doch ist die Abgrenzung zwischen dem Mittelalterfest als „reines Unterhaltungsfestival“ und jenem als „umfassendes Kulturangebot“ nach wie vor ungenügend klar und würde eine eigene Forschungsarbeit rechtfertigen (vgl. hierzu auch Kommer 2011; Hoffmann 2005). Untersuchungsobjekt der teilnehmenden Beobachtung war primär die Kategorie mittelalterliches Kulturfest im Sinne des Kapitel 5.3. Auch die Antworten der Experten aus der Praxis waren jenem Feld zuzuordnen, während beispielsweise keine Antwort der Veranstalter von Mittelaltermusikfestivals einging. Das heißt, dass die Ergebnisse nur bedingt zuverlässig für diese gelten können. Eine Übertragung bleibt durchaus möglich, ist aber unter Umständen nicht in allen Punkten akkurat. Die im Kapitel 5 vorgenommene Unterteilung legt eine tendenzielle Abnahme positiver und eine Zunahme negativer Auswirkungen mit nachlassendem Authentizitätsanspruch nahe. Demnach trägt ein Mittelaltermusikfestival mitunter deutlich weniger zur nachhaltigen Entwicklung bei, als ein Mittelalterkulturfest es könnte.

Zuletzt erfolgte keine nähere Differenzierung der Ergebnisse der Teilnehmerbefragung nach Aktiven der Szene und Besuchern von Mittelalterfesten. Deren Äußerungen wurden als jene der „Festteilnehmer“ zusammengefasst. Eine weitere Differenzierung der Teilnehmer nach Darsteller und Tagesgast wäre durch die weitergehende Arbeit mit den Daten dank der Frage 2 nach der Art der Teilnahme (vgl. Anhang I.1) durchaus möglich, wurde in der Auswertung im Rahmen des Erkenntnisinteresses dieser Forschungsarbeit jedoch als wenig

relevant eingestuft. Daher sind einige der geschilderten Erlebnisse mitunter nicht allgemeingültig, sondern können entweder nur als Darsteller oder Tagesgast erlebt werden.

9 Zusammenfassung, Fazit und Ausblick

Drei Forschungsgebiete wurden für die Untersuchung des Beitrages von Mittelalterfesten zur nachhaltigen Entwicklung zusammengeführt: Nachhaltigkeit, Bildung für nachhaltige Entwicklung und performative Geschichtsinterpretation (Kapitel 3 bis 6). Deren Zusammenhang wurde mit Hilfe verschiedener Methoden (Kapitel 2) erstmalig untersucht.

Als Ergebnis ließ sich der Beitrag von Mittelalterfesten zur ökologischen Dimension der Nachhaltigkeit als „ausgeglichen“ bewerten. Einige negative Auswirkungen auf die Umwelt waren zu identifizieren, während gleichzeitig großes Potenzial für die Vermittlung von Umweltthemen vorherrscht. Die Beiträge zur ökonomischen und insbesondere der soziokulturellen Dimension der Nachhaltigkeit wurden als „überwiegend positiv“ bewertet. Mittelalterfeste kreieren selbstbestimmbare, kreative Arbeitsplätze und bieten nicht zu unterschätzende Imagewirkungen für Städte und deren Tourismus. Außerdem haben sie, genau wie andere Formen performativer Geschichtspraktiken, den Erhalt kulturellen Erbes zum Ziel und ermöglichen intensives, emotionales, gemeinsames Erleben in der inszenierten Alterität der Vergangenheit. Insbesondere diese lässt sich im Sinne der Teilkompetenzen von Gestaltungskompetenz als Ziel der Bildung für nachhaltige Entwicklung nutzen. Das Potenzial für die Bearbeitung von Nachhaltigkeitsthemen, Sensibilisierung für Konflikte und die Vermittlung von Kompetenzen für die aktive Gestaltung der Zukunft ist sehr hoch.

Das Mittelalterfest als inszenierter Erlebnisraum der Vergangenheit, der optimale Erlebnisse zu ermöglichen scheint, die lange in Erinnerung bleiben, lässt sich nutzen, um anhand der Inszenierung der vertraut-fremden Anderswelt, in der es die meisten der heutigen Problemfelder schon einmal gegeben hat (oder diese ihre Ursprünge fanden), aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen direkt oder abstrahiert aufzugreifen, darzustellen und so, abseits von reinem Geschichtswissen, den Teilnehmer auf seiner „Zeitreise“ zum Umdenken anzuregen, für die nachhaltige Entwicklung zu bilden und in einer interaktiven Lern-/Erlebniswelt auf Konflikte aufmerksam zu machen.

Damit eröffnen die Befunde gänzlich neue Forschungsfelder und Leitfragen. Welche Faktoren sind es genau, anhand derer sich Arten von Mittelalterfesten unterscheiden lassen? Welche Kriterien charakterisieren diese maßgeblich - und anhand welcher Indikatoren sind sie zu erfassen? Wie würde ein Zertifizierungssystem für nachhaltige historische Kulturfeste aussehen? Wie lassen sich Ansätze der Vermittlung von Gestaltungskompetenz didaktisch aufbereiten und aktiv im Sinne der Bildung für nachhaltige Entwicklung nutzen? Ist es möglich,

die nachgewiesenen optimalen Erlebnisse auf Mittelalterfesten noch zu verbessern? Wenn ja, wie? Und wie sind diese für eine nachhaltige Zukunft nutzbar zu machen? Diese Fragen ließen sich im Zuge der Entwicklung eines Qualitätssiegels für Mittelalterfeste zum einen, sowie der Ausarbeitung didaktischer Potenziale und Lernmodelle zur Vermittlung von Gestaltungskompetenz in der Inszenierung des Mittelalterfests als Erlebniswelt zum anderen beantworten.

An diesem Punkt sind jedoch schon einmal die gestellten Fragen aus der Einleitung zu beantworten. Auf Mittelalterfesten wird selten „echte“ Geschichte vermittelt. Da dies so in der performativen Praktik ohnehin unmöglich ist, kann dies auch nicht als Ziel gelten. Die Veranstaltungen verfolgen zahlreiche Ziele, die sich alle im Rahmen von Erlebniswelten erfassen lassen: Erlebnis, Konsum, Unterhaltung, Geselligkeit, Bildung, Eskapismus und Ästhetik sind als Leit motive zu nennen.

Auch der Beitrag mittelalterlicher Feste zu den Zielen nachhaltiger Entwicklung lässt sich mit leichten Einschränkungen bei ökologischen Themen als überwiegend positiv einordnen. Den Veranstaltern sind einige Herausforderungen der Nachhaltigkeit durchaus bewusst, wenngleich keine aktiven Steuerungsinstrumente zu existieren scheinen. Die Thematisierung Mittelalter macht aus den populären Veranstaltungen beinahe beiläufig „nachhaltige(re) Events“, mit deren Besuch die Teilnehmer vieles lernen können. Die erfassten Bildungseffekte, insbesondere im Fokus auf Entschleunigung, Gemeinschaft und Reduktion, sind erstaunlich. Zahlreiche weitere wurden im Verlauf der Ausarbeitung genannt.

Performative Geschichtspraktiken sind der Kern immateriellen Kulturerhalts, schaffen Arbeitsplätze, sind touristisch hoch relevant und können durch das Erleben gefühlter Einfachheit der Vergangenheit, der Zeit vor Industrialisierung, Digitalisierung und Globalisierung, Kernbereiche der Gestaltungskompetenz vermitteln - ohne dies überhaupt zu beabsichtigen.

Die Inszenierung und das Erleben von Identität und Alterität können dabei als zentral gelten. Identität ermöglicht Gemeinschaft, Identifikation, Rückbesinnung und ein Lernen vom Vertrauten. Alterität zeigt Gegensätzlichkeit auf, setzt auf Konfrontation, stößt Denkprozesse an und spiegelt das Fremde wider. Diese zwei Grundmodi sind es, die das Lernen am Beispiel der Vergangenheit für die bewusste Gestaltung der Zukunft so wertvoll machen. Performative Geschichtsinterpretationen verbinden das Lernen aus der Vergangenheit mit emotionalen Erlebnissen und großer Beliebtheit bei einem breiten Publikum und sorgen bei diesem für langfristige Lernerfolge, auch im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung. Es wäre nur naheliegend, die für Jeden zugänglichen Mittelalterfeste im Sinne der nachhaltigen Entwicklung aktiv zu erschließen, neu zu denken und diese, auch politisch, in ein neues Licht

zu rücken. Dadurch könnte die Vergangenheit als weiterer Schritt auf dem vielschichtigen, mehrdimensionalen Pfad in Richtung einer nachhaltigen Zukunft zielführend eingesetzt werden. Und die Zukunft wäre durch das nacherlebende Verstehen der Vergangenheit zu gestalten.

„Wer die Vergangenheit nicht ehrt, verliert die Zukunft. Wer seine Wurzeln vernichtet, kann nicht wachsen.“

(Friedensreich Hundertwasser)

1999

10 Literaturverzeichnis

Adomßent, Maik (2016): Informelles Lernen und nachhaltige Entwicklung, in: Rohs, Matthias (Hrsg.): Handbuch Informelles Lernen, Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 437-454. DOI: 10.1007/978-3-658-05953-8_12

Andraschko, Frank (2008): Wikinger, Römer und Co.: Living History in archäologischen Freilichtmuseen und ihrem weiteren Umfeld, in: Heike Duisberg (Hrsg.): Living History in Freilichtmuseen - Neue Wege der Geschichtsvermittlung, Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg, Band 59, Ehestorf. S. 37-54.

Assmann, Aleida (2018): Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses. München: Verlag C.H.Beck oHG.

Battle of the Nations (o.J.): Battle of the Nations – Homepage. [online] URL: <http://botn.info/en/> (Stand: 19.04.2022).

Baumgartner, Christian (2008): Nachhaltigkeit im Tourismus. Von 10 Jahren Umsetzungsversuchen zu einem Bewertungssystem. Innsbruck: Studienverlag.

Beyer, Angharad; Sturm, Andreas (2008): Die Qualität von living history in Deutschland - eine kritische Standortbestimmung, in: Heike Duisberg (Hrsg.): Living History in Freilichtmuseen - Neue Wege der Geschichtsvermittlung, Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg, Band 59, Ehestorf. S. 151-161.

Bildungsministerium für Bildung und Forschung (o.J.): UN-Dekade BNE (2005-2014). [online] URL: https://www.bne-portal.de/bne/de/bundesweit/un_dekade_bne/un-dekade-bne-2005-2014.html (Stand: 30.05.2022).

Brand-Schwarz, Ullrich (2005): Nur Klamauf oder sinnvolle Vermittlung? Living History in der Museumspädagogik. [online] URL: <https://www.facing-the-past.de/publikationen> (Stand: 31.03.2022).

Brand-Schwarz, Ullrich; Klöffler, Martin; Körver, Kristian (2008): Gelebte Geschichte - Historische Interpretation. Ein Erfahrungsbericht, in: Heike Duisberg (Hrsg.): Living History in Freilichtmuseen - Neue Wege der Geschichtsvermittlung, Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg, Band 59, Ehestorf. S. 69-78.

Brauch, Nicola (2011): „Alles authentisch, alles fiktiv!“ - Populärhistorische Vorprägung von Geschichtsbewusstsein und historisches Lernen an Beispielen der Artustradition, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 311-322.

Brauch, Nicola; Löffler, Gerhild (2011): Die Wirklichkeit des Mittelalters in der Schulpraxis. Erfahrungsbericht und kompetenzdidaktische Überlegungen, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 255-267.

Brauer, Juliane (2016): „Heiße Geschichte“? Emotionen und historisches Lernen in Museen und Gedenkstätten, in: Willner, Sarah; Koch, Georg; Samida, Stefanie (Hrsg.): Doing history.

Performative Praktiken in der Geschichtskultur. Internationale Konferenz am Zentrum für Zeithistorische Forschung. Münster, New York: Waxmann (Edition Historische Kulturwissenschaften, Band 1), S. 29-44.

Brinkmann, Dieter; Freericks, Renate (2016): Informelles Lernen in der Freizeitpädagogik, in: Rohs, Matthias (Hrsg.): Handbuch Informelles Lernen, Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 143-162. DOI: 10.1007/978-3-658-05953-8_12

Brinkmann, Dieter; Freericks, Renate (2020): Didaktische Modelle für außerschulische Lernorte, in Beyer, Lena et al. (Hrsg.): Orte und Prozesse außerschulischen Lernens erforschen und weiterentwickeln. Berlin: Lit Verlag.

Brockhaus (2006): Eintrag „Bildung“. Brockhaus - Enzyklopädie in 30 Bänden, 21. Auflage. München: wissenmedia GmbH und Ravensburg: Munzinger-Archiv GmbH. Online verfügbar unter: <https://brockhaus.de/ecs/enzy/article/bildung> (Stand: 06.06.2020).

Brundtland, Gro Harlem (1987): Our Common Future. Oxford: Oxford University Press.

Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (2011): Vorwort, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 5-13.

Buck, Thomas Martin (2011a): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 21-54.

Buck, Thomas Martin (2011b): Zwischen Primär- und Sekundärmittelalter. Annäherungen an eine ebenso nahe wie ferne Epoche, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 57-71.

Bumiller, Casimir; Krieg, Heinz (2011): Das Mittelalter in historischen Ausstellungen und Museen, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 201-216.

Bundeszentrale für politische Bildung (2020): Bevölkerung nach Altersgruppen und Geschlecht. [online] URL: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/zahlen-und-fakten/soziale-situation-in-deutschland/61538/bevoelkerung-nach-altersgruppen-und-geschlecht/#:~:text=Von%20den%2083%2C0%20Millionen,und%2049%2C3%20Prozent%20m%C3%A4nnlich> (Stand: 30.05.22).

Carstens, Peter (2018): Warum nachhaltiger Konsum nicht funktioniert: 14 Thesen. [online] URL: <https://www.geo.de/natur/nachhaltigkeit/19468-rtkl-gruene-produkte-warum-nachhaltiger-konsum-nicht-funktioniert-14> (Stand 05.06.2022).

Clauss, Martin; Grieb, Christine (2011): „FSK-Freigabe“ für das Mittelalter? Gewalt und Krieg in der Geschichtskulturellen Wahrnehmung der Epoche, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 141-155.

De Haan, Gerhard (2002): Die Kernthemen der Bildung für eine nachhaltige Entwicklung, in: Gesellschaft für interkulturelle Bildungsforschung und Entwicklungspädagogik e.V. und KommEnt (Hrsg.): Zeitschrift für internationale Bildungsforschung und Entwicklungspädagogik 25, März 1/2002. Frankfurt/Main: Verlag für interkulturelle Kommunikation, S. 13-20. DOI: 10.25656/01:6177

De Haan, Gerhard (2008): Gestaltungskompetenz als Kompetenzkonzept für Bildung für nachhaltige Entwicklung. In: Bormann, Inka; De Haan, Gerhard (Hrsg.): Kompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 23-44.

De Haan, Gerhard (2008a): Die zwölf Kompetenzen der BNE. [online] URL: https://www.globaleslernen.de/sites/default/files/files/link-elements/die_zwoelf_kompetenzen_der_bne_de_haan.pdf (25.05.2022).

Die Bundesregierung (2016): Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie 2016. [online] URL: <https://www.bundesregierung.de/resource/blob/975292/730844/3d30c6c2875a9a08d364620ab7916af6/deutsche-nachhaltigkeitsstrategie-neuaufgabe-2016-download-bpa-data.pdf> (Stand: 06.06.2022).

Drews, Katja (2018): Ländlicher Kulturtourismus - „Dritte Orte“ für (raum)produktive Transformation und partizipative Begegnung. [online] URL: <https://www.kubi-online.de/artikel/laendlicher-kulturtourismus-dritte-orte-raumproduktive-transformation-partizipative> (Stand: 08.01.2022).

Duisberg, Heike; Wiese, Rolf (2008): Einleitung, in: Heike Duisberg (Hrsg.): Living History in Freilichtmuseen - Neue Wege der Geschichtsvermittlung, Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg, Band 59, Ehestorf. S. 5-6.

Ellecosta, Veronika (2022): Von falschen und echten Wikingern, in: Süddeutsche Zeitung vom 10.02.2022 [online] URL: <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/wolfratshausen/reenactment-bad-toelz-marinus-jennerwein-wikinger-darsteller-fruehes-mittelalter-1.5526057> (Stand: 20.03.2022).

Faber, Michael H. (2008): Nur ein Spiel mit der Geschichte... Personale Geschichtsinterpretation im Rheinischen Freilichtmuseum Kommern, in: Heike Duisberg (Hrsg.): Living History in Freilichtmuseen - Neue Wege der Geschichtsvermittlung, Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg, Band 59, Ehestorf. S. 79-98.

FFFSH - Federation Francaise des Fetes et Spectacles Historiques (o.J.): Homepage. [online] URL: <https://www.fffsh.eu/federation-francaise-des-fetes-et-spectacles-historiques/> (Stand: 17.06.2022).

Fischer, Michael (2004): Kunst: Die außeralltäglichen Erlebnisperspektiven des Alltäglichen, in: Kagelmann, Hans-Jürgen; Bachleitner, Reinhard (Hrsg.): *Erlebniswelten. Zum Erlebnisboom in der Postmoderne*. München: Profil-Verlag (Tourismusswissenschaftliche Manuskripte, 13), S. 96-101.

Fischer, Hans-Joachim (2011): Mediävistik, populäre Mittelalterkultur und historisches Lernen in der Kindheit, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 237-244.

Flick, Uwe (2014): Gütekriterien qualitativer Sozialforschung. In: Baur, N., Blasius, J. (Hrsg.) Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-531-18939-0_29

Freericks, Renate; Hartmann, Rainer; Stecker, Bernd (2010): Freizeitwissenschaft. Handbuch für Pädagogik, Management und nachhaltige Entwicklung. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag GmbH.

Freericks, R. et al. (2005): Projekt Aquilo. Aktivierung und Qualifizierung erlebnisorientierter Lernorte. Bremen.

Freericks, Renate; Brinkmann, Dieter; Wulf, Denise (2017): Didaktische Modelle für außerschulische Lernorte. Bremen: Institut für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit e.V.

Fruchtman, Sara (2008): Bremer Geschichtenhaus - Museumstheater und Hartz IV, in: Heike Duisberg (Hrsg.): Living History in Freilichtmuseen - Neue Wege der Geschichtsvermittlung, Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg, Band 59, Ehestorf. S. 135-150.

Garczyk, Sophia; Stelzer, Irmgard; Streissler, Anna (2012): bildung.nachhaltig.regional. Aspekte einer Bildung für nachhaltige Entwicklung für RegionalentwicklerInnen und BildungspraktikerInnen. [online] URL: <https://www.umweltbildung.at/wp-content/uploads/2021/02/Bildung-Nachhaltig-Regional-barrierefrei.pdf> (Stand: 15.06.2022).

Gless, Florian (2001): Das Mittelalter. Die neue Sehnsucht. [online] URL: <https://www.stern.de/politik/geschichte/das-mittelalter-die-neue-sehnsucht-3119444.html> (Stand: 08.01.2022).

Groebner, Valentin (2008): Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen. München: Beck.

Groebner, Valentin (2011): Moderne Mittelalterbegeisterungen und die Selbstbilder der Mediävistik, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 335-345.

Groebner, Valentin (2013): Touristischer Geschichtsgebrauch. Über einige Merkmale neuer Vergangenheiten im 20. und 21. Jahrhundert, in: Historische Zeitschrift 296 (2013), S. 408-428.

Grötsch, Kurt (2001): Psychologische Aspekte von Erlebniswelten. In: Hinterhuber, Hans H.; Pechlaner, Harald; Matzler, Kurt (Hrsg.): IndustrieErlebnisWelten. Vom Standort zur Destination. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 69–82.

Goetz, Hans-Werner (2011): Aktuelles Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: die Perspektive der Mittelalterforschung, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 73-92.

Hassemer, Simon Maria (2011): Das Mittelalter der Populärkultur, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 129-139.

Heinze, Carl (2011): Simulierte Geschichte. Zur Mittelalterdarstellung im Computerspiel, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 171-181.

Hochbruck, Wolfgang (2008): Living History, Geschichtstheater und Museumstheater: Übergänge und Spannungsfelder, in: Heike Duisberg (Hrsg.): Living History in Freilichtmuseen - Neue Wege der Geschichtsvermittlung, Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg, Band 59, Ehestorf. S. 23-35.

Hochbruck, Wolfgang (2011): Chronosyndrom Light: 'Mittelalter' als Projektions- und Rückzugsraum, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 217-233.

Hoffmann, Erwin (2005): Mittelalterfeste in der Gegenwart. Die Vermarktung des Mittelalters im Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung. Zugl.: Hagen, Fernuniv., Diss., 2005. Stuttgart: Ibidem-Verl.

Huizinga, Johan (1956): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt Verlag.

Hundertwasser, Friedensreich (1999): Grußwort zum Baubeginn des Bahnhofs Uelzen. [online] URL: <http://www.hundertwasser.at/deutsch/news/details.php?id=95> (Stand: 28.06.2022.)

Hupke, Klaus-Dieter (2021): Warum Nachhaltigkeit nicht nachhaltig ist. Berlin/Heidelberg: Springer Verlag.

Johansson, Annika (2008): Living encounters with history for the future, in: Heike Duisberg (Hrsg.): Living History in Freilichtmuseen - Neue Wege der Geschichtsvermittlung, Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg, Band 59, Ehestorf. S. 55-68.

Kagel, Nils (2008): Geschichte leben und erleben. Von der Interpretation historischer Alltagskultur in deutschen Freilichtmuseen, in: Heike Duisberg (Hrsg.): Living History in Freilichtmuseen - Neue Wege der Geschichtsvermittlung, Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg, Band 59, Ehestorf. S. 9-22.

Kagelmann, Hans-Jürgen (2004): Themenparks, in: Kagelmann, Hans-Jürgen; Bachleitner, Reinhard (Hrsg.): Erlebniswelten. Zum Erlebnisboom in der Postmoderne. München: Profil-Verlag (Tourismuswissenschaftliche Manuskripte, 13), S. 160-180.

Keller, Sebastian (2017): Moderne Schwertkampf-Trainer als ‚Erben‘ alter Meister. Vorbilder und Vermittlungspraxen mittelalterlichen europäischen Schwertkampfs in der „Historical European Martial Arts“-Szene in Deutschland. Fakultät für Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften der Universität Regensburg, 2017.

Köck, Christoph (2004): Kult- und Metatourismus: die Erlebnisse der Erlebnisgesellschaft, in: Kagelmann, Hans-Jürgen; Bachleitner, Reinhard (Hrsg.): Erlebniswelten. Zum Erlebnisboom in der Postmoderne. München: Profil-Verlag (Tourismuswissenschaftliche Manuskripte, 13), S. 86-95.

Kolbe, Wiebke (2021): Geschichtstourismus. Theorie - Praxis - Berufsfelder. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co. KG

Kommer, Sven (2011): Mittelalter-Märkte zwischen Kommerz und Historie, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 183-200.

Korte, Barbara; Paletschek Sylvia (2009): Geschichte in populären Medien und Genres: Vom historischen Roman zum Computerspiel, in: History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres. Bielefeld 2009, S. 9-60.

Kuchler, Christian (2011): Von Mönchen, Rittern und einer Päpstin: Das Mittelalter im aktuellen Spielfilm, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 157-170.

Kuckartz, Udo (2016): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. 3. Auflage. Beltz Juventa, Weinheim/Basel.

Kühl, Svantje (2021): Kinder-Mittelalterbilder im Unterricht? Ein Kommentar zur didaktischen Relevanz und praktischen Umsetzbarkeit, in: Think! Historically: Teaching History and the Dialogue of Disciplines - Geschichtsdidaktische Perspektive auf die 'Vormoderne', Kiel: Universitätsverlag Kiel. S. 105-110 [online] DOI: [10.38072/2703-0784/p11](https://doi.org/10.38072/2703-0784/p11)

Kunkel, Nico (2016): Medievalism/Mediävalismus (Bibliographie). [online] URL: [http://mediaewiki.de/w/index.php?title=Medievalism / Medi%C3%A4valismus \(Bibliographie\)&oldid=24424](http://mediaewiki.de/w/index.php?title=Medievalism / Medi%C3%A4valismus (Bibliographie)&oldid=24424) (Stand: 15.05.2022).

LeGoff, Jacques (1999): Geschichte und Gedächtnis. Frankfurt/M: Campus Verlag.

LfU - Bayerisches Landesamt für Umwelt; BIHK - Bayerischer Industrie- und Handelskammertag e. V (2020): SDG-Wegweiser. SDG-Übersicht: Kontext & Unterziele. [online] URL: https://www.umweltpakt.bayern.de/download/werkzeuge/nachhaltigkeitsmanagement/sdg/sdg_uebersicht.pdf (Stand: 08.06.2022).

Lin-Hi, Nick (o.J.): Greenwashing. Ausführliche Definition im Online-Lexikon. [online] URL: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/greenwashing-51592> (Stand: 05.06.2022).

Löffler, Lukas (2018): Die Glaubwürdigkeit von grünen Produkten im Lebensmittelhandel. Auswirkungen auf das Verhalten von Konsumenten und Empfehlungen für Unternehmen. [online] URL: https://leibniz-fh.de/content/uploads/2019/09/19_Glaubw%C3%BCrdigkeit_von_gr%C3%BCnen_Produkten_im_Lebensmittelhandel.pdf (Stand: 08.06.2022).

Lundt, Bea (2009): Das ferne Mittelalter in der Geschichtskultur, in: Oswalt, Vadim; Pandel, Hans-Jürgen (Hrsg.): Geschichtskultur. Die Anwesenheit und Vergangenheit in der Gegenwart, Schwalbach/Ts: Wochenschau Verlag, S. 225-236.

Lundt, Bea (2011): Vom europäischen zum globalen Mittelalter: Die Herausforderung des afrikanischen Mittelalters für den Unterricht, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.):

Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 93-109.

Manthiou, Aikaterini et al. (2014): The Experience Economy Approach to Festival Marketing: Vivid Memory and Attendee Loyalty. *Journal of Services Marketing* 28/1. S. 22-35. DOI: 10.1108/JSM-06-2012-0105

Marquard, Odo (1986): Über die Unvermeidlichkeit der Geisteswissenschaften, in: Marquard, Odo (Hrsg.): Apologie des Zufälligen. Philosophische Studien. Stuttgart: Reclam, Philipp, jun. GmbH 1986, S. 98-116.

Mayer, Ulrich (2011): Lernpotenziale im Mittelalterunterricht, in: Buck, Thomas Martin; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis. Münster: Waxmann Verlag GmbH, S. 325-332.

Mayer, Horst Otto (2012): Interview und schriftliche Befragung: Grundlagen und Methoden Empirischer Sozialforschung, München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag. DOI: [10.1524/9783486717624.58](https://doi.org/10.1524/9783486717624.58)

Meadows, D. L. et al. (1972): The Limits to Growth. Club of Rome.

Michelsen, Gerd; Overwien, Gerd (2020): Nachhaltige Entwicklung und Bildung, in: Bollweg, P. et al. (Hrsg.): Handbuch Ganztagsbildung. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 557-574.

Mittelalter-Treff (o.J.): Einsteiger im Mittelalter? [online] URL: <http://mittelalter-treff.de/einsteiger-im-mittelalter/> (Stand 15.06.2022).

Nahrstedt, Wolfgang; Brinkmann, Dieter; Theile, Heike; Roecken; Guido (2002): Das Erlebnis und die Pädagogik. Freizeit als neue Bildungszeit? Zum Lernen in Erlebniswelten, in: Pädagogische Rundschau, 56 (2002) 5, S. 457-489.

Papasabbas, Lena (2019): Der wichtigste Megatrend unserer Zeit. [online] URL: <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/der-wichtigste-megatrend-unserer-zeit/> (Stand: 10.06.2022).

Pine, B. Joseph; Gilmore, James H. (1999): The Experience Economy. Boston: Harvard Business School Press.

Reinhard, Wolfgang (2002): Geschichte als Delegation. [online] URL: <https://freidok.uni-freiburg.de/data/1694> (Stand: 14.03.22).

RENN.nord (2019): Ziele für nachhaltige Entwicklung. Die 169 Unterziele im Einzelnen. [online] URL: https://www.renn-netzwerk.de/fileadmin/user_upload/nord/docs/materialien/Broschuere_SDG_Unterziele_2019_Web.pdf (Stand: 06.06.2022).

Richter, Clemens (2007): Mittelalter leben – heute. 1. Auflage, Bielefeld: DSV-Verlag.

Ryan, Marie-Laure (2001): Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.

Samida, Stefanie; Willner, Sarah; Koch, Georg (2016): Doing History – Geschichte als Praxis. Programmatische Annäherungen, in: Willner, Sarah; Koch, Georg; Samida, Stefanie (Hrsg.): Doing history. Performative Praktiken in der Geschichtskultur. Internationale Konferenz am Zentrum für Zeithistorische Forschung. Münster, New York: Waxmann (Edition Historische Kulturwissenschaften, Band 1), S. 1-25.

Samida, Stefanie (2016): Per Pedes in die Germania magna oder Zurück in die Vergangenheit? Kulturwissenschaftliche Annäherungen an eine performative Praktik, in: Willner, Sarah; Koch, Georg; Samida, Stefanie (Hrsg.): Doing history. Performative Praktiken in der Geschichtskultur. Internationale Konferenz am Zentrum für Zeithistorische Forschung. Münster, New York: Waxmann (Edition Historische Kulturwissenschaften, Band 1), S. 45-62.

Schlehufer, Anke (2020): Bildung für eine l(i)ebenswerte Zukunft. [online] URL: https://www.naturerlebniszentrum.org/fileadmin/Downloadbereich/NEZ/200909_Schlehufer_BNE_Artikel.pdf (Stand: 05.05.2022).

Sigfadir (o.J.): Codex Belli. [online] URL: <https://www.sigfadir.de/codex-belli> (Stand: 18.05.22).

Spindler, Edmund A. (2012): Geschichte der Nachhaltigkeit - Vom Werden und Wirken eines beliebten Begriffes [online]. In: Jenkins, Jan; Schröder, Roland (Hrsg.): Sustainability in Tourism. A Multidisciplinary Approach. Wiesbaden: Gabler [online] URL: <http://www.nachhaltigkeit.info/media/1326279587phpeJPvC.pdf> (Stand: 19.05.22).

Statista (2020): Bevölkerung - Zahl der Einwohner in Deutschland nach relevanten Altersgruppen am 31. Dezember 2020. [online] URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1365/umfrage/bevoelkerung-deutschlands-nach-altersgruppen/> (Stand: 02.06.2022).

Statistisches Bundesamt (2021): Amtliche Einwohnerzahl Deutschland 2021. [online] URL: https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bevoelkerung/Bevoelkerungsstand/_inhalt.html (Stand: 02.06.2022).

Statistisches Bundesamt (2022): Indikatoren der UN-Nachhaltigkeitsziele. [online] URL: <https://sdg-indikatoren.de/> (Stand 22.06.2022).

Statistisches Bundesamt (o.J.): Indikatoren der Deutschen Nachhaltigkeitsstrategie. [online] URL: <https://sustainabledevelopment-deutschland.github.io/> (Stand 22.06.2022).

Umweltbundesamt (2018): Freiwillige CO2-Kompensationen durch Klimaschutzprojekte. [online] URL: https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/376/publikationen/ratgeber_freiwillige_co2_kompensation_final_internet.pdf (Stand: 11.06.2022)

Umweltbundesamt (2021): Ressourcennutzung und ihre Folgen. [online] URL: <https://www.umweltbundesamt.de/themen/abfall-ressourcen/ressourcennutzung-ihre-folgen> (Stand: 12.06.2022).

UNESCO (o.J.): Kultur und Natur. Welterbe. [online] URL: <https://www.unesco.de/kultur-und-natur/welterbe> (Stand: 08.06.2022).

Utz, Richard (2017): Medievalism. A Manifesto. Arc Humanities Press - Medieval Institute Publications, Kalamazoo 2017.

VAH (o.J.): Home / Unternehmen. Familienbetrieb VAH. [online] URL: <https://www.spielzeugmanufaktur.com/company.html> (Stand: 05.06.2022).

Vereinte Nationen (2015): Resolution der Generalversammlung, verabschiedet am 25. September 2015. Agenda 2030. [online] URL: <https://www.un.org/depts/german/gv-70/band1/ar70001.pdf> (Stand: 08.01.2022).

Vereinte Nationen (2021): Ziele für nachhaltige Entwicklung. Bericht 2021. [online] URL: <https://www.un.org/depts/german/millennium/SDG%20Bericht%202021.pdf> (Stand: 20.05.2022).

Witzel, Annika (2019): Darum ist Greenwashing ein Problem. [online] URL: <https://www.quarks.de/umwelt/klimawandel/darum-ist-greenwashing-ein-problem/> (Stand: 15.06.2022).

Workman, Leslie J. (1987): Editorial, in: Studies in Medievalism 3, 1 (1987), S. 1-2.

Zeppezauer-Wachauer, Katharina (2012): Kurzwil als Entertainment. Das Mittelalterest als populärkulturelle Mittelalterrezeption. Historisch-ethnografische Betrachtungen zum Event als Spiel, in: Szabo, Sacha (Hrsg.): Studien zur Unterhaltungswissenschaft Band 6. Marburg: Tectum Verlag 2012.

a Übersicht der Teilnehmerfragen

- 0) Gehst du hin und wieder auf Mittelaltermärkte oder erlebst die Geschichte auf andere o.g. Weise(n) lebendig nach? (*Screening*)
1. Wenn du an den letzten Mittelaltermarkt denkst, auf dem du warst: wie zufrieden warst du mit deinem Erlebnis?
 2. Ich nehme teil als... a) Darsteller, b) Besucher, c) Beides, mal so mal so
 3. Was hat dich zum Nacherleben der Geschichte inspiriert?
 4. Wie weit würdest du für den Besuch eines Mittelaltermarktes anreisen?
 5. Mit welchem Verkehrsmittel reist du für gewöhnlich an?
 6. Wenn du einen Mittelaltermarkt besuchst, schaust du dir dann für gewöhnlich auch die Stadt, in der dieser stattfindet, an?
 7. Warum gehst du gern auf Mittelaltermärkte?
 8. Was fasziniert dich so an der Epoche des Mittelalters?
 9. Welche Veranstalter mittelalterlicher Märkte sind dir bekannt?
 10. Was ist dir auf mittelalterlichen Märkten besonders wichtig?
 11. Hier geht es darum, wie sehr du einer Auswahl von Aussagen zustimmst. (1 = überhaupt nicht, 5 volle Zustimmung)

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Die Zeitreisen verschaffen mir neues Wissen, ich lerne dazu. (B1)2. Die Atmosphäre auf Zeitreise regt mich dazu an, Neues zu lernen. (B2)3. Es macht mir Spaß, das Kulturprogramm zu verfolgen. (U1)4. Ich habe mich auf Zeitreise unterhalten gefühlt. (U2)5. Ich habe mich wie an einem anderen Ort gefühlt. (E1)6. Ich bin dem Alltag völlig entkommen. (E2)7. Die Umgebung auf Zeitreise ist sehr angenehm. (A1)8. Ich habe auf Zeitreise ein Gefühl der Harmonie. (A2)9. Wenn ich an meinen letzten Besuch im Mittelalter erinnere, höre ich noch die Klänge.10. Wenn ich an meinen letzten Besuch im Mittelalter denke, weiß ich heute noch wie ich mich gefühlt habe.11. Ich werde wieder auf Zeitreise gehen! |
|--|

a Übersicht der Teilnehmerfragen

12. Inwieweit stimmst du den folgenden Aussagen zu? (1 = überhaupt nicht, 5 volle Zustimmung)

1. Die meisten Mittelaltermärkte sind umweltfreundlich und schonen natürliche Ressourcen.
2. Zeitreisen und Mittelaltermärkte sind sozial verträglich und erhalten kulturelle Werte.
3. Mittelaltermärkte kurbeln die regionale Wirtschaft an.
4. Lebendige Geschichte ist ein bedeutsamer Wirtschaftsfaktor.
5. Mittelaltermärkte helfen dabei, Geschichtswissen zugänglich zu machen.
6. Das Erleben der Vergangenheit hilft dabei, Probleme der Gegenwart zu verstehen.
7. Wer die Vergangenheit kennt, kann die Zukunft besser gestalten.
8. Zeitreisen bieten eine passende Kulisse, um gegenwärtige Konflikte zu thematisieren.

12.1) Wenn du „auf Zeitreise“ schon etwas bestimmtes für dich/dein Leben lernen konntest: kannst du es kurz beschreiben? (falls dir nichts einfällt: Frage einfach überspringen)

13. Deine Altersgruppe?

14. Welchem Geschlecht fühlst du dich zugehörig?

15. Welcher ist dein höchster Bildungsabschluss?

15.1 Was verstehst du unter „Nachhaltigkeit“?

16. Hast du noch einen Kommentar zum Fragebogen oder Anregungen für die Untersuchung?

b Übersicht der Expertenfragen

Teil I - Einstieg

1a) Ihr Name (und ggf. Titel o. Position)

1b) Ich bin... (Organisator/Veranstalter oder Wissenschaftler)

1c) Nennen Sie bitte Ihr bekanntestes Fest - oder Ihr Forschungsgebiet.

1d) Ich bin mit der Verwendung und Speicherung meiner Antworten im Rahmen der o.g. Forschung einverstanden.

Teil II – Allgemeines & Soziokultur

2a) Worin liegt Ihrer Ansicht nach der Erfolgsfaktor von Geschichtspraktiken? Genauer: warum sind Mittelalterfeste und erlebnisorientierte Geschichtsangebote so beliebt?

2b) Was sind Ihrem Verständnis nach drei bis vier Grundbausteine von „Nachhaltigkeit“ (nachhaltiger Entwicklung)?

2c) Welche Lernerfolge konnten Sie bei Besuchern eines Mittelalterfestes beobachten - welche würden Sie vermuten?

2c) Welche Lernerfolge konnten Sie bei Besuchern eines Mittelalterfestes beobachten - welche würden Sie vermuten?

2d) Erleichtert der Besuch eines Mittelalterfestes den Zugang zu Wissen und Kultur? Wenn ja, inwiefern?

2e) Welchen Beitrag leisten Darsteller des „Neo-Mittelalters“ zum (im-)materiellen Kulturerhalt? (Künstler, Handwerker, Vereine...)

2f) Würden Sie Mittelalterfeste als Schauorte der Vernetzung sozialer Gruppen beschreiben? Welche Menschen besuchen diese Feste (Zielgruppe)?

Teil III - Ökologie

3a) Werden auf (Ihren) Mittelalterfesten aktiv Maßnahmen zum Schutz der Umwelt getroffen? Welche?

3b) Welche Arten von Abfall sind Ihnen nach Ende einer mittelalterlichen Veranstaltung bekannt? Wird der Müll Ihres Wissens nach getrennt?

3c) Sind Ihnen negative Auswirkungen von Mittelalterfesten auf die Umwelt bekannt? Welche? Falls nein: welche könnten Sie sich vorstellen, selbst wenn diese nicht erfasst werden?

3d) „Die Beschäftigung mit vergangenen Zeiten kann auch zum Schutz natürlicher Ressourcen anregen“ - stimmen Sie dieser Aussage zu?

3e) „Die inszenierte Vergangenheit weist Parallelen zu gegenwärtigen und zukünftigen Problemstellungen auf“ - stimmen Sie dieser Aussage zu?

3f) Kann die Rekonstruktion der mittelalterlichen Geschichte ein Vorbild für eine nachhaltigere moderne Gesellschaft sein? Begründen Sie bitte Ihre Antwort kurz.

Teil IV – Ökonomie & Management

4a) Wie viele Gäste kommen durchschnittlich auf Ihr erfolgreichstes (o. von Ihnen am besten gekanntes) Mittelalterfest?

4b) Schätzen Sie bitte, wie hoch die Tagesausgaben eines Mittelalterfestbesuchers insgesamt sind (inkl. Eintritt)

4c) Aus welchen Ländern beziehen die Schausteller ihre Waren?

4d) Tragen Mittelalterfeste zur (wirtschaftlichen) Entwicklung der Stadt/Region bei, in der sie stattfinden? Begründen Sie Ihre Antwort kurz.

4e) Welchen Einfluss haben Mittelalterfeste auf die Veranstaltungsorte/Städte und deren Tourismus? (pos./neg. - evtl. inwiefern?)

4f) Gibt es in Ihrem Unternehmen ein Nachhaltigkeitsmanagement oder eine vergleichbare Initiative?

4g) Gibt es in Ihrer Disziplin einen organisierten Dialog zwischen Gästen, Städten und Akteuren zur Weiterentwicklung der Veranstaltung? (Umfragen, Vorträge, Diskussionen...) In welcher Form?

Teil V – Ende, offener Teil

5a) Sind Sie an den Ergebnissen der Forschung interessiert?

5b) Haben Sie noch Kommentare, Anregungen oder Gedanken, die Sie bisher nicht teilen konnten? (offenes Feld)

c Digitaler Anhang – Übersicht

Zugriffslink:

<https://drive.google.com/drive/folders/1bTZLcLoZn94ocUURK0pH1zsdEA2EssTQ?usp=sharing>

(online verfügbar bis 04.07.2023)

Danach bei Bedarf/Interesse per Anfrage an: jaromiir@gmail.com

I Teilnehmerbefragung

I.1 Teilnehmerfragebogen

I.1.1 Teilnehmerfragebogen – Fragenübersicht

I.2 Teilnehmerfragebogen – grafische Auswertung

I.2.1 Teilnehmerfragebogen – Detaillierte Auswertung Fragen 11 und 12

I.3 Teilnehmerfragebogen – Antworten qualitativ

I.4 Teilnehmerfragebogen – Auswertung qualitativ - Codierung

I.5 Teilnehmerfragebogen – Auswertung qualitativ - Zusammenfassung

I.6 Teilnehmerfragebogen – Rohdaten

I.7 Teilnehmerfragebogen – f4analyse Text-Export

II Expertenbefragung

II.1 Expertenfragebogen

II.1.1 Expertenfragebogen - Fragenübersicht

II.2 Expertenliste

II.3 Expertenfragebogen – Antworten

II.4 Expertenfragebogen – Auswertung qualitativ – Codierung

II.5 Expertenfragebogen – Auswertung qualitativ – Zusammenfassung

II.6 Expertenfragebogen – Rohdaten

III Fotodokumentation

III - Galerie-Guide zur Fotodokumentation

III.A - Fotografien zum Themenbereich Nachhaltigkeit

III.A1 - Fotografien zum Themenbereich Nachhaltigkeit Ökologie

III.A2 - Fotografien zum Themenbereich Nachhaltigkeit Ökonomie

III.A3 - Fotografien zum Themenbereich Nachhaltigkeit Soziokultur

III.B - Fotografien zum Themenbereich Bildung

III.C - Fotografien zum Themenbereich Geschichtserlebnis

IV Einordnung und Abgleich der SDGS

IV - SDGs - Zusammenfassung und Einordnung der Ergebnisse

d Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig ohne fremde Hilfe verfasst habe und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel von mir verwendet wurden.

Alle wörtlichen oder sinngemäßen Übernahmen aus anderen Werken wurden von mir als solche kenntlich gemacht.

Heidhüsen, 04.07.22
Ort, Datum


Unterschrift