

Call for Papers zur Jahrestagung der Sektion Erwachsenenbildung (DGfE)
vom 15. bis 17. September 2025 an der Universität Koblenz



SPIELräume.

**Gestaltungsfelder der Erwachsenenbildung
zwischen Freiheit und Restriktion**

„Es ist im Leben wie im Schachspiel: Wir entwerfen einen Plan; dieser bleibt jedoch bedingt durch das, was im Schachspiel dem Gegner, im Leben dem Schicksal zu tun beliebt wird. Die Modifikationen, welche hierdurch unser Plan erleidet, sind meistens so groß, daß er in der Ausführung kaum noch an einigen Grundzügen zu erkennen ist.“¹

Zahlreich sind die Aphorismen, die auf Parallelen zwischen ‚Leben‘ und ‚Spiel‘ abheben. Oft problematisieren sie, wie dieses Bonmot Schopenhauers, die begrenzte Plan- und Steuerbarkeit im Zusammenhang mit durchaus formbaren Regeln und dem Einfluss von Kontextfaktoren. Auch die ‚Spielräume‘ von Bildung und Lernen im Erwachsenenalter sind geprägt von einer Dialektik aus Freiheitsgraden in den Gestaltungsoptionen oder der Handlungsautonomie und gesellschaftlichen Bedingungen, Strukturvorgaben bzw. den Imperativen anderer ‚player‘. Ein Wechselverhältnis, das sich im Prozess ‚Zug um Zug‘ immer wieder neu als eröffnend oder als verwehrend erweisen kann. ‚Spielfelder‘, so ließe sich im Anschluss an Hermann Forneck argumentieren, sind „ebenso als Kampfplatz wie als umkämpftes Gut konzipiert. Dass die Autonomie des Feldes nicht gegeben, sondern umkämpft ist, galt und gilt für das erwachsenenpädagogische Feld in besonderem Maß. (...) Einen Eigensinn gewinnt das Feld der Weiterbildung aber nur, wenn die Feldakteure in der Lage sind, das Feld und seine Regeln zu definieren“² – bzw. mit zu formen.

Die zweifache Bedeutung der ‚SPIELräume‘ aufgreifend richtet die Sektionstagung den Blick a. zum einen auf die Freiheiten und Restriktionen der Gestaltung in den Feldern der Erwachsenen- und Weiterbildung allgemein; zum anderen geht es b. um einen spezielleren und zugleich interdisziplinär öffnenden Fokus auf das ‚Spiel‘ bzw. ‚Spielen‘ in seiner Bedeutung für Lernen und Bildung im Erwachsenenalter.

a. Gestaltungsfelder der Erwachsenenbildung lassen sich auf Makro-, Meso- wie Mikro-Ebene ausmachen – in unterschiedlich weiten theoretischen Horizonten, wie Gesellschafts-, Lern- und Bildungstheorien, Anthropologie, Organisations- oder Machtanalytik, sowie in diversen Anwendungsbereichen und darüber hinausreichenden Kontexten des Lernens Erwachsener, auch im internationalen Vergleich. Konkret betrifft dies u.a.:

- **Spielräume des Selbst** zur Ausgestaltung und Lagerung von selbstbestimmten Freiräumen des Lernens bzw. der Bildung im Erwachsenenalter
- **Spielräume der Alterität** in Verbindung mit der Wirkmacht von soziodemografischen, milieu-, migrations- oder geschlechtsspezifischen Merkmalen in der Zusammensetzung von Zielgruppen bzw. Teilnehmenden und ihren Optionen
- **Spielräume professionellen Handelns** mit ihren in- wie exkludierenden Aspekten in den Arbeitsbedingungen der Professionellen in Bildung, Beratung und Management (z.B. im Kontext der Neuregelung der Freiberuflichkeit)
- **Institutionell organisationale Spielräume** innerhalb des Systems der Erwachsenen- und Weiterbildung – einschließlich bestimmter Regulationsmodi (wie Top-down, Bottom-up, Netzwerk etc.)
- **Gesellschaftliche Spielräume** mit Blick auf die Steuerungsansprüche, welche mit den Relationen der Erwachsenenbildung zu Ökonomie, Recht und Politik verbunden sind (z.B. die Projekt-Finanzierung und ihre Befristungslogik)
- **Spielräume in den Handlungsfeldern und Teilbereichen**, wie der allgemeinen, der beruflichen bzw. der betrieblichen, der politischen, der inter-/kulturellen Erwachsenen- und Weiterbildung oder in Umwelt-, Familien-, Grundbildung etc.
- **Mediale Spielräume** bei Konzeption, Distribution wie Rezeption von bildungsrelevanten Medien (inkl. KI) – auch im Bereich des ‚informellen Lernens‘ oder im Rahmen von ratgebenden Angeboten
- **Spielräume materialer Umwelten** in den Regionen oder in Orten, Architekturen sowie Räumen
- **Spielräume der wissenschaftlichen Fachdisziplin** in ihrer Verantwortung für Forschung wie Lehre
- **Spielräume der Zukunft** im Sinne von Konzepten, Utopien oder Dystopien für Erwachsenen-Lernen und -Bildung – u.a. im Rahmen von globalen Herausforderungen (wie Klimawandel oder die Zunahme antidemokratischer Tendenzen) ...

¹ Hans-Peter Haack und Carmen Haack (Hrsg.) (2013): Schopenhauer: Aphorismen zur Lebensweisheit 1851. Wiederherstellung des ursprünglichen, von Schopenhauer autorisierten Textes. Leipzig: Dr. Haack, hier: S. 155.

² Hermann J. Forneck (2005): Das „unregierte“ Subjekt. Lernen in der Weiterbildung. In: REPORT (28) 1, S. 122-127, hier S. 123.

b. Ein gesonderter Fokus liegt auf dem ‚Spiel‘ bzw. dem ‚Spielen‘ in einem engeren Sinn, kommt hier doch die Spannung zwischen Freiheit und Restriktion auf besondere Weise zum Ausdruck³.

In der organisierten Erwachsenen- und Weiterbildung wird das ‚Spiel‘ in den letzten Jahrzehnten vermehrt wahrgenommen und in Bezug auf seine Lern- oder Förderpotenziale diskutiert, so in Volkshochschulen, politischen Bildungsstätten, Kulturinstitutionen und Museen oder Personalabteilungen. Auch gehören Brett- und Gesellschaftsspiele sowie digitale *Games* für Erwachsene im Privatbereich zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen und sind überdies Teil eines umsatzstarken Marktes⁴, welcher sich u.a. pädagogischer Argumente bedient. Zu denken wäre zudem an erwachsenenpädagogisch didaktische Rahmungen unter den Stichworten *Gamification*, *Serious Games* bzw. *Game-based Learning*, an Wissens- oder Lernspiele (wie die zahlreichen *Planspiel*-Formate⁵, das vom DIE für die finanzielle Grundbildung konzipierte *Monetto* oder die vielen Spielwareangebote für erwachsene Zielgruppen, die einen Nutzen z.B. für Gedächtnistraining, Teambuilding oder Weltwissen versprechen) oder an bundesweite Programme wie „*Stadt-Land-Spielt!*“⁶. Daneben gibt es ‚spielerisch‘ angelegte Formate der Verhaltenssteuerung (z.B. im Straßenverkehr oder bei der Mülltrennung) und popkulturelle Ausprägungen (etwa *Challenges* im Reality-TV oder auf TikTok u.Ä.). Bei aller Aktualität lohnt sich überdies der historische Blick, etwa auf das Lai:innenspiel bei den *Tableaux vivants* als Element der Volksunterhaltungsabende, auf die spielerische Aneignung wissenschaftlichen Wissens in öffentlichen Physikkabinetten und im *Outlook Tower* eines Patrick Geddes oder auf die Bedeutung des Spielerischen in frühen „Volkssport“-Konzepten.

Die Spannung von Freiheit und Restriktion liegt dabei v.a. in den Potenzialen spielerischer Formate in ihrer Relation zu Konzepten wie Praktiken von Bildung und Lernen im Erwachsenenalter – etwa in Fragen wie:

- *Gibt es fruchtbare Parallelen zwischen ‚Spiel‘ und ‚Bildung‘, wenn etwa Friedrich Schiller in seinen Briefen ‚Über die ästhetische Erziehung des Menschen‘ davon ausgeht, dass es sich gerade beim Spiel um eine menschliche Leistung handelt, die in der Lage ist, die Ganzheitlichkeit der menschlichen Fähigkeiten hervorzubringen? Oder handelt es sich in solchen Lesarten um eine romantische Überhöhung, die die Rollen-, Masken- oder Macht-Aspekte übersieht?*
- *Wird das Spiel durch seinen Einsatz in Lernkontexten seines in den klassischen Definitionen⁷ postulierten zweckfreien Charakters beraubt? Und umgekehrt: Wenn es etwa in einschlägigen Argumentationen für Erwachsenenspiele heißt, „Lernen darf also Spaß machen und kann gleichzeitig effektiv sein“, wird dabei nicht auch das Lernen reduziert? So Lernen im Erwachsenenalter spielerisch ‚versüßt‘ werden muss, bleibt dann noch Raum für eine Vorstellung von ‚Lernen‘ im Sinne einer ‚Bildung‘, die als ernstzunehmende Arbeit am Selbst- und Weltverhältnis ihren Wert in sich hat?*
- *Handelt es sich bei der Allianz von Lernen und Spiel um eine Wahlverwandtschaft mit synergetischer Kraft oder eine ‚liaison dangereuse‘? Ist darin eine Versöhnung von Leistungs- und Spaßgesellschaft zu erkennen? Ist es eine (erwachsenen-)pädagogische Kolonialisierung der privaten Lebenswelt im Gewand der Unterhaltung? Werden Spiel wie Lernen/Bildung gleichermaßen von ökonomischen Interessen utilitarisiert?*
- *Welches Potenzial hat spielerisches Lernen, wenn es z.B. darum geht, den Umgang mit ernsthaften Situationen vorzubereiten? Wo liegen die Grenzen der Übertragbarkeit dessen, was im Spiel gelernt werden kann?⁸*
- *Wie gehen die verschiedenen Institutionen der Erwachsenen- und Weiterbildung mit Fragen der Aufnahme von Spiel oder spielerischen Elementen um? Gehört die Gamification zum Programm? Inwiefern sind etwa ‚Spiele-Treffs‘ u.Ä. Teil ihres Auftrags?*

³ vgl. u.a. Björn Reich (2022): ‚Spieler sind wir doch alle‘. Eine kleine Kulturgeschichte des spielerischen Lernens und Lernens mit Spielen.

In: Einsichten + Perspektiven, H. 3, S. 4-17. Axel Rachow (2021): Menschen bewegen durch sinnvolles Spiel. In: weiter bilden, 1, S. 41-43.

⁴ vgl. für Deutschland: <https://de.statista.com/themen/5051/statista-umfrage-spielzeug-und-spiele-2018/#topicOverview> (Abfrage: 03.08.2024).

⁵ So bietet die *Bundeszentrale für politische Bildung* eine Datenbank mit ca. 200 Planspielen für den Einsatz in der schulischen und außerschulischen politischen Bildung. Oder auch: Stefan Ancuta und Alexander Preisinger (Hrsg.) (2021): *Analoge Spiele für die Politische Bildung*. Wien: Edition polis.

⁶ vgl. <https://stadt-land-spielt.de/> (Abfrage: 12.08.2024).

⁷ vgl. Johan Huizinga (1938/1991): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt.

⁸ vgl. u.a. Claudia Lampert, Christiane Schwinge und Daniel Tolks (2009): Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health). In: *Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, H. 15, S. 1-16. Oder: Annika Lang und Nicola Maier-Michalitsch (Hrsg.): *Spielen - bei Menschen mit Komplexer Behinderung*. Bundesverband für körper- und mehrfachbehinderte Menschen e.V. Düsseldorf: verlag selbstbestimmtes leben.

Beteiligungsmöglichkeiten

Über die herzliche Einladung zum Besuch der Tagung hinaus freuen wir uns auf die Einreichung von Vorschlägen zu Einzelbeiträgen, thematisch zusammenhängenden Panels sowie Postern.

Das dafür zu nutzende digitale Organisationssystem *Conftool* und auch die **Tagungshomepage** sind freigeschaltet – und über den folgenden Link zu erreichen: <https://www.uni-koblenz.de/de/bildungswissenschaften/institut-fuer-paedagogik/dgfe-sektionstagung-erwachsenenbildung-2025>

1. Einzelbeiträge und Panels

Die Beitragseinreichungen sollen:

- sich inhaltlich ausdrücklich auf das Tagungsthema „SPIELräume. Gestaltungsfelder der Erwachsenenbildung zwischen Freiheit und Restriktion“ beziehen (Kriterium: Thematische Relevanz),
- ein deutlich erkennbares Erkenntnisinteresse, eine klar erkennbare Fragestellung und/oder Problematisierung besitzen (Kriterium: Inhaltliche Qualität),
- das konzeptuell-theoretische, historische, methodologische und/oder methodische Vorgehen bzw. den Argumentationsgang deutlich machen (Kriterium: Qualität der Darstellung),
- Ergebnisse (ggfs. auch Zwischenergebnisse) respektive Erkenntnisse präsentieren mit Ausweis der Bedeutung für die Erwachsenenbildungswissenschaft und/oder ein Handlungsfeld der Erwachsenenbildung (Kriterium: Bedeutsamkeit für Theorie und Praxis).

In ‚Panels‘ mit drei inhaltlich aufeinander bezogenen Beiträgen soll ein vertiefter, besonders verdichteter Austausch über spezifische Aspekte des Themenfeldes möglich werden. Auch die Einzelbeiträge werden im Rahmen der Programmplanung dann nach thematischer Passung zu ‚Sessions‘ zusammengestellt.

Ein diesbezügliches Abstract umfasst den oder die Namen der Beteiligten, den Titel, eine kurze Erläuterung des geplanten Beitrags sowie Literatur- bzw. Quellenangaben. Der Inhalt sollte noch nicht (oder zumindest nur in Teilen) publiziert sein. Die Gesamtzeichenzahl (inkl. Leerzeichen; ohne Hinzuzählung der Zeichenzahl der Literaturangaben) von **max. 2.500 Zeichen für einen Einzelbeitrag oder max. 10.000 Zeichen für ein Panel** – hier mit Vorstellung der übergreifenden Themenstellung und der drei Beiträge – sollte nicht überschritten werden⁹. Es ist prinzipiell jeweils nur eine Einreichung für die Jahrestagung möglich (Mehrfacheinreichungen bedürfen einer gesonderten Begründung; eine Beitrags- und eine Poster-Einreichung können jedoch ohne Begründung kombiniert werden).

Die Vorschläge können bis zum **30.03.2025** über *Conftool* eingereicht werden. Alle Abstracts durchlaufen ein Begutachtungsverfahren, das sich an den oben genannten Kriterien orientiert. Eine Rückmeldung mit Gesamteinschätzung und Empfehlung erhalten Sie bis zum **25.05.2025**. Die gehaltenen Vorträge können im Anschluss an die Jahrestagung als Beiträge für den folgenden Sammelband eingereicht werden. Dazu gibt es nochmals ein Peer-Review-Verfahren.

2. Poster

Im Tagungsprogramm ist auch dieses Jahr wieder eine gesonderte Berücksichtigung des Poster-Formats vorgesehen, um einen ergänzenden Raum für Information und Austausch über aktuell laufende oder kürzlich abgeschlossene Forschungsprojekte zum Tagungsthema zu bieten. Wir laden Wissenschaftler:innen, insbesondere in Qualifikationsphasen, ein, ihre Arbeit in Form eines Posters zu präsentieren: Beim Poster-Slam stellen die Vortragenden ihre Themen in einer max. zweiminütigen Präsentation kurz vor; im Rahmen einer Ausstellung können die Poster anschließend näher betrachtet und diskutiert werden.

Um sich zu beteiligen, ist ein Abstract, das den oder die Namen der Beteiligten, den Titel und eine kurze Erläuterung des geplanten Poster-Beitrags im Umfang von **max. 2.000 Zeichen** umfasst, bis zum **18.06.2025** über *Conftool* einzureichen. Die Autor:innen werden bis zum **07.07.2025** über das Ergebnis informiert.

⁹ Inwiefern neben den drei Beiträgen ergänzende Zeitfenster für Einleitung und/oder Kommentierung vorgesehen werden, liegt in den Händen der Einreichenden.

Im Falle der Zusage ist eine digitale Fassung des Posters im PDF-Format bis zum **09.09.2025** zur Vorbereitung des Slams an das lokale Organisationsteam per E-Mail einzusenden. Nutzen Sie hierfür bitte den Betreff „Sektionstagung Erwachsenenbildung 2025 – Poster“ unter der Mailadresse: sektion-eb2025@uni-koblenz.de

Eine Print-Version ist dann für die Ausstellung mitzubringen. Die Größe des Posters sollte dabei in etwa dem Format DIN A0 (118,9 x 84,1 cm) entsprechen.

Auch diesmal werden die drei besten Posterpräsentationen mit einem von *wbv Publikation*¹⁰ gestifteten Preis gewürdigt, wobei eine dreiköpfige Jury – bestehend aus Vertreter:innen des Sektionsvorstands, der gastgebenden Universität und von *wbv Publikation* – Kriterien zu Inhalt, Struktur, grafischer Gestaltung und Präsentation im Rahmen des Slams zugrunde legt.

1. Preis: Preisgeld: 300 € (bar)
2. Preis: Sachpreis: Buchpreis im Wert von 200 €, einzulösen bei *wbv Publikation*
3. Preis: Sachpreis: Buchpreis im Wert von 100 €, einzulösen bei *wbv Publikation*

Weiteres zu Ort und Organisation



Die Stadt **Koblenz** ist mit ihrer Lage im nördlichen Rheinland-Pfalz über Köln, Frankfurt am Main oder Mainz/Mannheim gut mit der Bahn erreichbar. 2000 Jahre Stadtgeschichte und der landschaftliche Reiz des UNESCO-Welterbes Mittelrheintal am Zusammenfluss von Rhein und Mosel¹¹ bieten vor Ort einige Highlights, die wir punktuell gerne im Rahmenprogramm aufgreifen. Die Tagung selbst wird auf dem überschaubaren Zentral-Campus der Universität im Stadtteil Metternich ausgerichtet.



Genauere Angaben zu den Lokalitäten und Abläufen erhalten Sie auf der o.g. **Tagungshomepage**, die dann im Laufe der Entwicklung der Programm-Choreografie entsprechend weiter aktualisiert wird. Dort informieren wir u.a. bereits über Hotels bzw. **Übernachtungsmöglichkeiten**, wobei eine **frühzeitige Reservierung** zu empfehlen ist, da der September noch zur touristischen Hochsaison der Region zählt.

Für Wissenschaftler:innen in Qualifizierungsphasen werden wieder **Reisestipendien** zur Unterstützung der Teilnahme vergeben. Bei Bedarf senden Sie bitte bis zum **05.07.2025** eine entsprechende Anfrage an Maria Kondratjuk vom Vorstand der Sektion: maria.kondratjuk@ph-ludwigsburg.de

Auch für **informelle Arbeits- oder Ad-hoc-Gruppen** wird wieder gesorgt. So Sie dazu bereits vor dem offiziellen Tagungsbeginn oder auch während des Programms Räume benötigen, melden Sie den spezifischen Bedarf bitte bis zum **15.07.2025** unter der E-Mail-Adresse: sektion-eb2025@uni-koblenz.de

Auf eine rege Beteiligung freuen sich

der Vorstand der Sektion Erwachsenenbildung

Malte Ebner von Eschenbach, Maria Kondratjuk, Katrin Kraus & Matthias Rohs

und für das lokale Organisationsteam

*Nicole Hoffmann, Wiebke Waburg, Tamara Diederichs, Hannah Rosenberg, Maria Stimm,
Nina Kelle-Gilles, Maria Lebeda & Barbara Sterzenbach*

¹⁰ vgl. <https://www.wbv.de/ueber-uns/engagement/> (Abfrage: 03.11.2024).

¹¹ Bildquelle zum Panorama von Koblenz am Zusammenfluss von Rhein und Mosel: Taxiarchos228 - Eigenes Werk, FAL, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=40888776> (Abruf: 20.07.24). Bilder ohne Angaben sind universitär oder gemeinfrei, wie das Schachbrett zu Beginn.