

# Räume zum Flanieren, Spielen & Lernen

Überlegungen zur  
Gestaltung von  
Bildungs- und Lernräumen  
im Kontext  
kultureller Entwicklungen

Nina Grünberger (@N\_Gruenberger)

Postmoderne  
↓

J.-F. Lyotard (1979, 1983)

Pluralität & Individualisierung

Krise

Spiel

Z. Bauman (1995, 2003)

„Flüchtige Moderne“

3 typische Lebensformen



# FLANEUR (Vagabund)

Bauman  
2005

Physisch vs. „Psychisch“ →

Episoden →

Einkaufsstrasse →



# TOURIST

Bouman 2005

Austritt aus Alltag →

Neue Erfahrung →

Fremder Ort →



# SPIELER

Bauman 2005



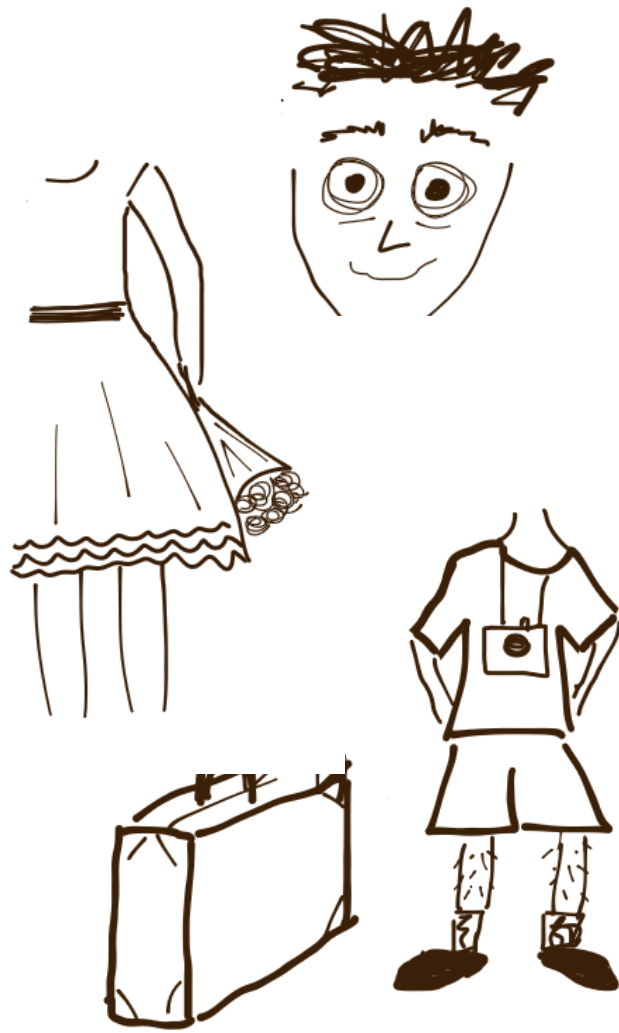
Gewinn →

Spiel-EPISODE →

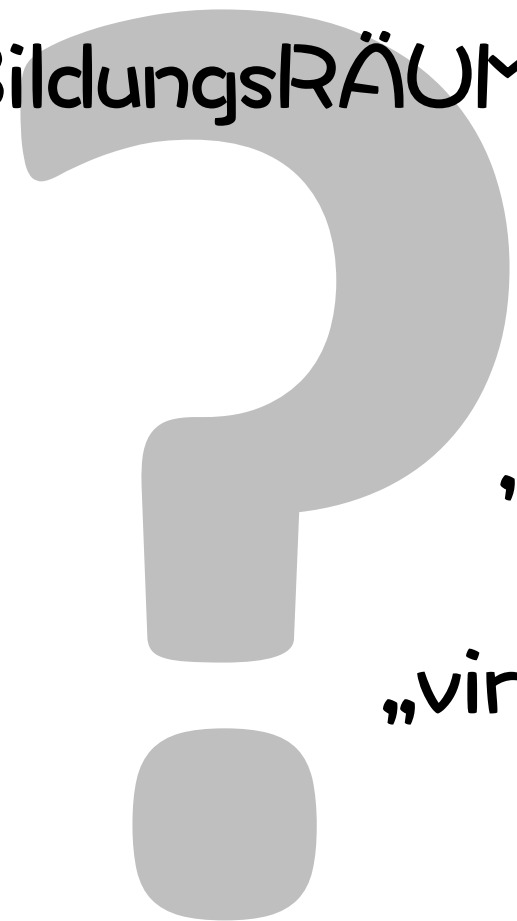
Raum, Zeit & Sinn →

Unvorhersehbarkeit →  
Unkontrollierbarkeit

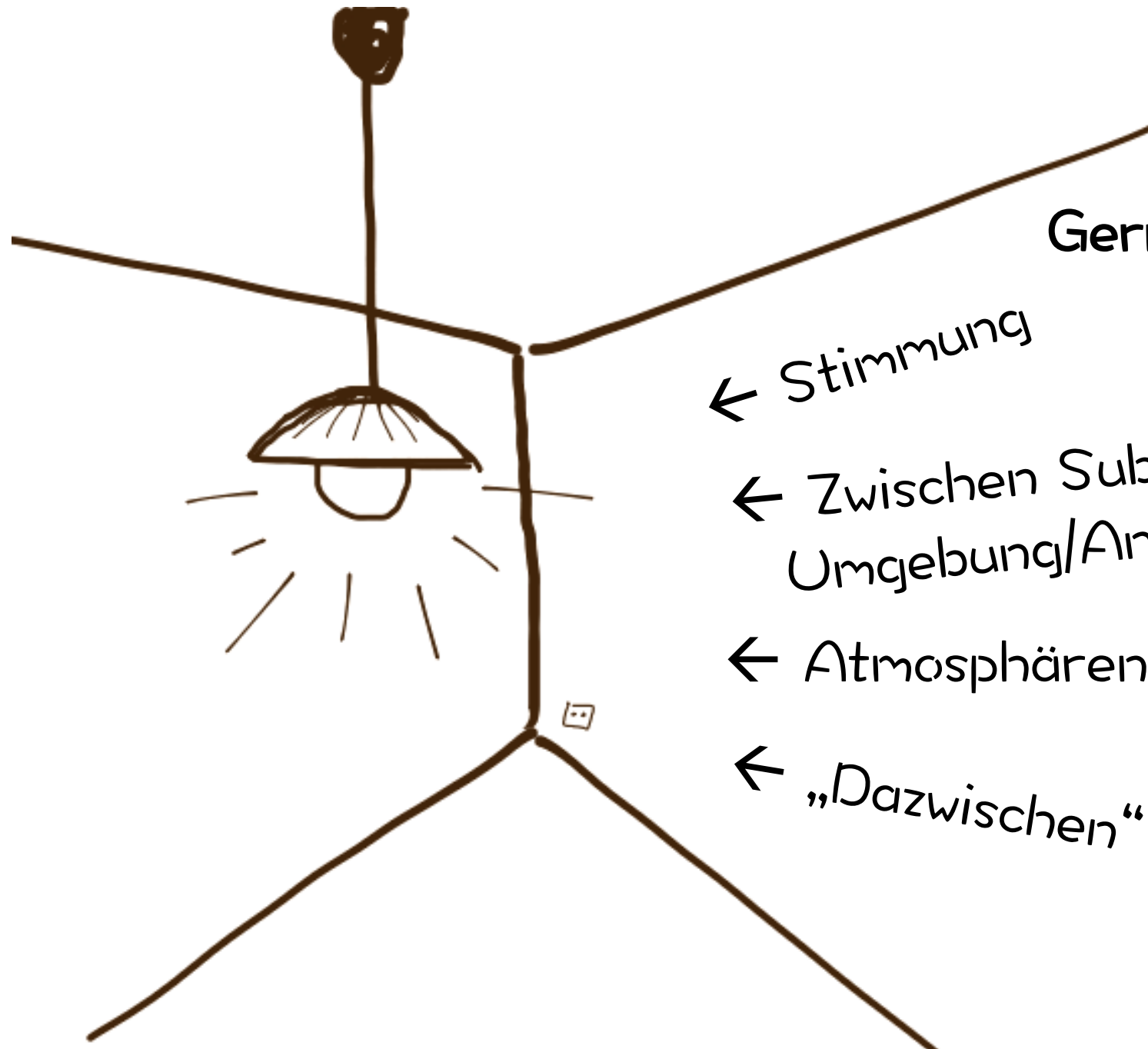




Gestaltung von  
Lern- und  
BildungsRÄUMEN



„real“  
oder  
„virtuell“



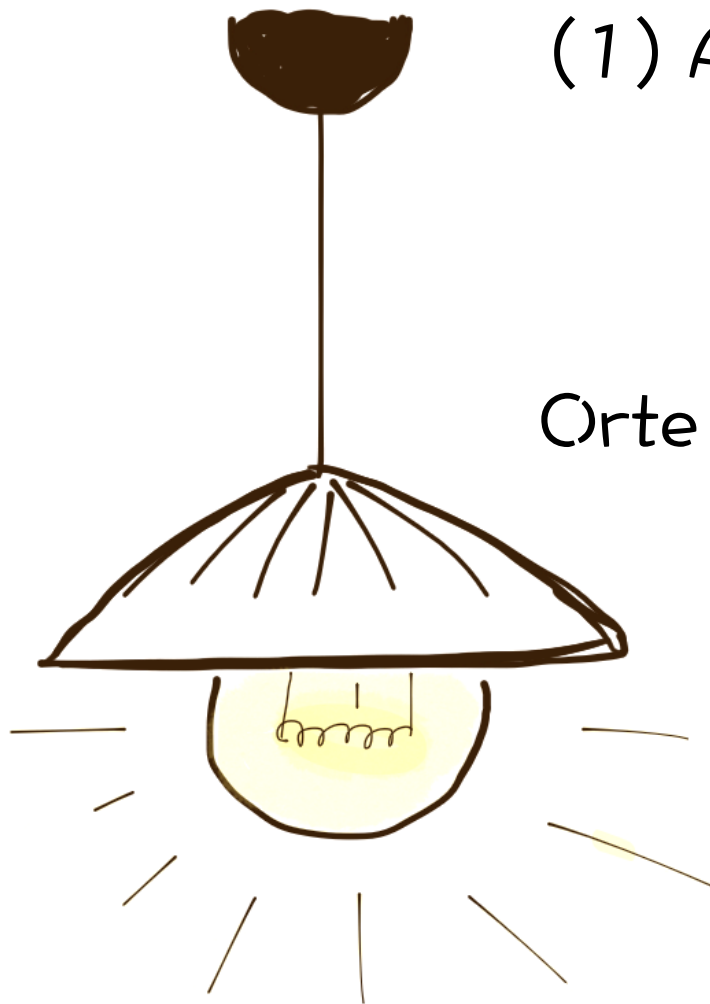
Gernot Böhme  
(1995)

← Stimmung

← Zwischen Subjekt &  
Umgebung/Andere

← Atmosphären-Charakter

← „Dazwischen“



(1) Architektonische bzw. grafische  
Gestaltung → Stimmung

(2) Lern- und Bildungsräume =  
Orte des Verweilens beim Flanieren  
→ „Bildungsstrasse“

(3) Sammeln von Erfahrungen  
→ Fremde Orte

(4) Spielräume