Inhaltsverzeichnis

Einführung 5
I. Utopie oder Dystopie
Armin Grunwald Verantwortung und Kontrolle: Ethische Herausforderungen der Digitalisierung11
Renate Freericks Freizeitgesellschaft 4.031
II. Virtuelle (Parallel-) Welten
<i>Björn Beth</i> Freizeit, Urlaub & Träume in der nahen Zukunft47
<i>Norbert Meder</i> Freizeitpädagogik 4.0: Ein Chatbot für den Support von Informeller Bildung in der Freizeit59
Sophia Friehold Virtual und Augmented Reality - Chancen und Risiken für die Eventbranche am Beispiel des Corporate Events "Certified Logistic Leader" der Deutschen Post DHL Group
III. Kommunikation, Interaktion, Partizipation
Julia Jung, Stefan Niemeyer Wie viel Neugier steckt schon in künstlicher Intelligenz?91
Udo Wilken Die Bedeutung der Digitalisierung für behinderte Menschen in ihrer Lebens-, Arbeits- und Freizeitwelt
Ralf Ebert Smart City - Kultur in der digitalen Stadt von morgen

IV. Erlebnisräume - digital - analog Helge Kaul Co-Creating Experiences: An Approach to Interactive Value Renate Freericks, Dieter Brinkmann, Heike Theile Jendrik Bulk Entwicklung und Einsatz von technischen Requisiten bei Live-V. Transformationen und Selbstbilder Katrin Wilde, Stefan Iske Jugendliche und Online-Werbung: Freizeit in kommerzialisierten Kerstin Heuwinkel Sandburgin', Selfiesticks und Social Media: Der Körper in der digitalen Freizeit und im Tourismus.......191 VI. "4punkt0" erforschen Johannes Fromme, Tom Hartig Axel Schefschik Marcus Bauer "Ich sehe was, was du nicht siehst" - Grenzen und Möglichkeiten Avatar - the next level - eine Performance im Rahmen des