

# ABENTEUERTOURISMUS

Jacqueline Bauer, Teresa Kalchgruber, Nora Seewald und Larissa Walleser

HOCHSCHULE  
DER MEDIEN



Mittelstand-Digital  
Zentrum  
Fokus Mensch

*Digitale Technologien Tourismus*

# DAS TEAM

---



**Jacqueline Bauer**

Informationsdesign

7. Semester



**Teresa Kalchgruber**

Informationsdesign

7. Semester



**Nora Seewald**

Informationsdesign

7. Semester



**Larissa Walleser**

Informationsdesign

7. Semester

---

***DEFINITION***

# UNSERE EINGRENZUNG

---

## KERNELEMENTE DES ABENTEUERTOURISMUS



### **AKTIVITÄTEN & UMFELD**

Outdoor-Aktivitäten  
in natürlicher Umgebung.



### **PSYCHOLOGISCHE ASPEKTE**

Suche nach Herausforderungen & Erregung.



### **SUBJEKTIVE FAKTOREN**

Empfundenes Risiko &  
persönliche Fähigkeiten.



### **KATEGORISIERUNG**

Unterteilung in Hard- &  
Soft-Adventure.

# VERWENDETE BEGRIFFE

---

## ADRENALIN

= Stresshormon des Körpers, das bei z.B. Stress oder Gefahrensituationen ausgeschüttet wird

## NERVENKITZEL

= [ugs.] erhöhte Hormonausschüttung & Anregung des Nervensystems als Antwort des Körpers auf einen Reiz

= Reaktionen des Körpers, keine Emotionen

Verwendung von Begriffen wie  
**Erregung** oder **Aufregung**

**DEFINITION**

---

# EINORDNUNG DER AKTIVITÄTEN

---



## *SOFT ADVENTURE*

**Umgebung:** Meist nur an Land und im Wasser

**Aktivitäten:** Radfahren, Reiten, Backpacking, Segeln, Schnorcheln, SUP, Safaris, Skifahren, Wandern

**Empfinden:** Geringes tatsächliches Risiko, nicht schwer zu erlernen



## *HARD ADVENTURE*

**Umgebung:** Wasser, Land, Luft

**Aktivitäten:** Klettern, Rafting, Kanu, Tauchen, Fallschirmspringen, Mountainbiken, Bergsteigen

**Empfinden:** Höheres Risiko, schwerer zu erlernen

# ***ECKDATEN DER STUDIE***

# ECKDATEN DER STUDIE

---



Laufzeit der Studie: 07.12.2023 - 02.01.2024



84% weiblich, 16% männlich

Durchschnittsalter: 24,2 Jahre

Rekrutierung: MDZ-FM, HdM-Verteiler, LinkedIn und Bekanntenkreis



Durchschnittsdauer Beantwortung: 22 Minuten



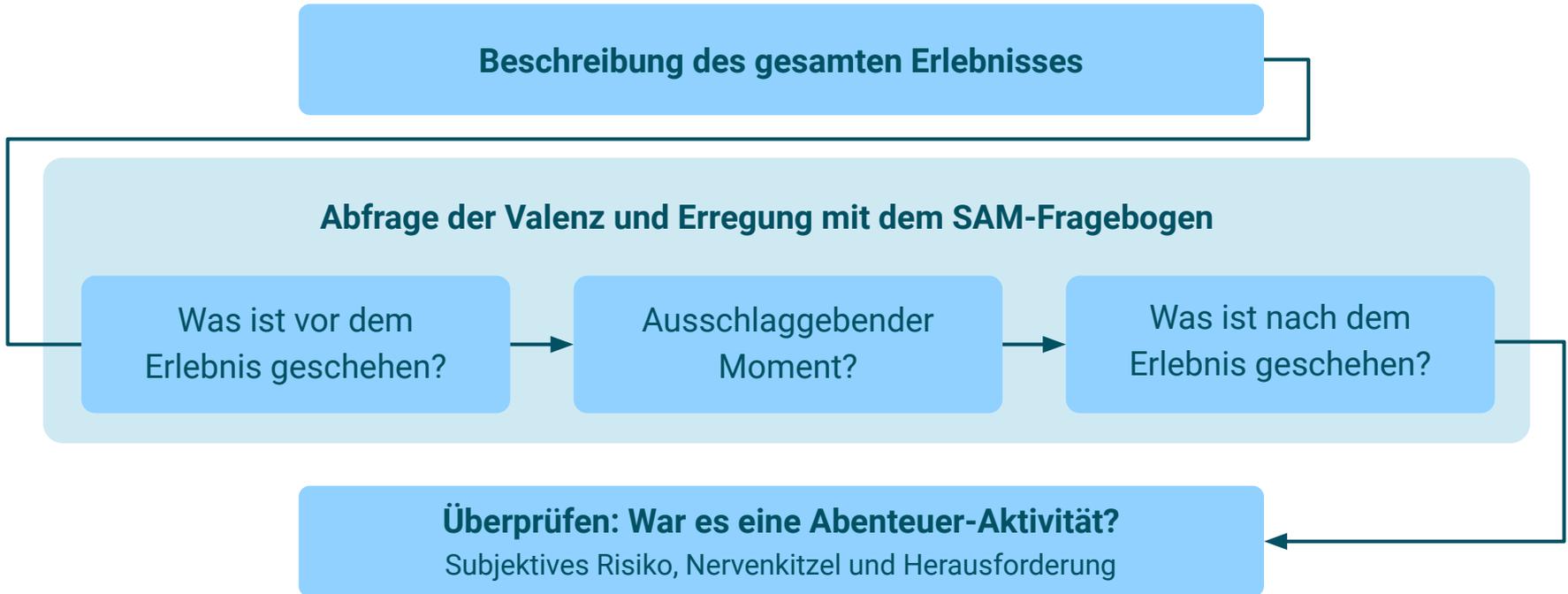
140 vollständig ausgefüllte Fragebögen

119 verwendbare Antworten

128 Erlebnisse enthalten

# STUDIENAUFBAU

---



**STUDIENDATEN**

---

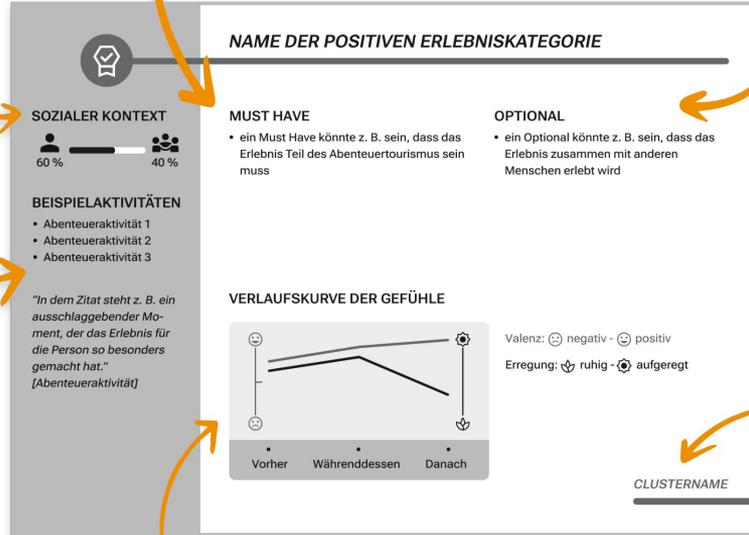
# ***ERLEBNISKATEGORIEN***

# AUFBAU DER KARTEN

Essentielle Charakteristiken,  
müssen erfüllt sein

Zusätzliche Merkmale, die ein  
Erlebnis bereichern können

Häufigkeit, wie oft andere  
Menschen ausschlaggebend  
zum Erlebnis beitragen



Beispiele helfen, Erlebnisse  
der Kategorie besser  
nachvollziehen zu können

Cluster sind durch  
Farben und Icons  
gekennzeichnet

Verlauf der Valenz und Erregung vor,  
während und nach dem Erlebnis

**ERLEBNISKATEGORIEN**

# GENUSS DER AKTIVITÄT

## SUCHE NACH ERREGUNG

**SOZIALER KONTEXT**  
50% 50%

**BEISPIELAKTIVITÄTEN**

- Canyoning
- Rafting
- Bungee-Jumping

*"Eine Mischung aus Aufregung und Nervenzitgel. [...] Die Adrenalinausschüttung [...] und der Moment der Schwerelosigkeit lösen ein intensives Glücksgefühl aus. Diese Mischung aus Mut und Ekstase war der Höhepunkt des Erlebnisses." (Bungee-Jumping)*

**MUST HAVE**

- Wahrnehmung körperlicher Erregung
- Genuss der positiven Anspannung
- Intensives Glücksgefühl und Spaß
- Vorfreude überwiegt Nervosität
- Suche nach aufregenden Erlebnissen
- Lang anhaltendes, positives Gefühl

**OPTIONAL**

- Wunsch nach verlängerter Dauer der Aktivität
- Stolz durch Überwindung von Unsicherheiten
- Spaß an risikoreichen Aktivitäten

**VERLAUFKURVE DER GEFÜHLE**

Valenz: ⊖ negativ - ⊕ positiv  
Erregung: ruhig - aufgeregt

GENUSS DER AKTIVITÄT

## FAHRTWIND SPÜREN

**SOZIALER KONTEXT**  
100% 0%

**BEISPIELAKTIVITÄTEN**

- Ziplining
- Reiten
- Jetski fahren

*"Dann kam ich aus dem 'engeren' Raum heraus und war ganz frei und offen. Ich war hoch oben und unter mir nur Grün. Man fühlte sich wie ein Vogel. Das Gefühl des Schwebens war super und der Geschwindigkeitsrausch machte einfach Spaß." (Ziplining)*

**MUST HAVE**

- Losgelöstes Glücksgefühl
- Bewusste Wahrnehmung von Wind, Geschwindigkeit und Aussicht
- Erleben neuer physischer Perspektiven

**OPTIONAL**

- Stolz durch Überwindung von Unsicherheiten

**VERLAUFKURVE DER GEFÜHLE**

Valenz: ⊖ negativ - ⊕ positiv  
Erregung: ruhig - aufgeregt

GENUSS DER AKTIVITÄT

## ETWAS GEMEINSAM ERLEBEN

**SOZIALER KONTEXT**  
100% 0%

**BEISPIELAKTIVITÄTEN**

- Rafting
- Wildcamping
- Wandern

*"Es war schön etwas GEMEINSAM zu erleben und in dem Moment über die selben Dinge zu lachen. [...] Das hat auch allen die Angst genommen und den Moment einfach ausgelassen und auf eine gute Art auch aufregend gemacht." (Sofa-boot fahren)*

**MUST HAVE**

- Glücksgefühl durch Verbundenheit
- Freude, das Erlebnis mit anderen zu durchleben
- Gemeinsam Spaß haben
- Aktivität wird mit anderen erlebt

**OPTIONAL**

- Erhöhtes Sicherheitsempfinden durch Gemeinschaft
- Stärkung des Zusammenhalts der Gruppe
- Gegenseitige Unterstützung

**VERLAUFKURVE DER GEFÜHLE**

Valenz: ⊖ negativ - ⊕ positiv  
Erregung: ruhig - aufgeregt

GENUSS DER AKTIVITÄT

**Fokus des Clusters:** Betonung auf intensivem Erleben  
(körperliche Erregung, Geschwindigkeit, gemeinsame Erlebnisse)

**Hauptelemente der Erlebnisse:** Glücksgefühl, Spaß, Vorfreude

# STOLZ UND ERLEICHTERUNG

## SELBSTGEWÄHLTE HERAUSFORDERUNG MEISTERN

**SOZIALER KONTEXT**  
 60% 40%

**BEISPIELAKTIVITÄTEN**

- Wandern
- Klettern
- Canyoning

*"Ich war in dem Moment so [...] stolz auf mich, dass ich trotz der kleinen Komplikationen den ganzen Weg geschafft hatte." [Wandern]*

*"Stolz auf unsere Leistung und Freude und Zufriedenheit." [Wandern]*

**MUST HAVE**

- Selbstgewähltes Ziel erfolgreich erreichen
- Stolz auf persönliche Leistung
- Bewusstsein der eigenen Kompetenz
- Wahrgenommenes Risiko
- Aktiver Einsatz für den Erfolg

**OPTIONAL**

- Anerkennung und Unterstützung von anderen
- Erstmaliges Erleben der Aktivität
- Eigene Grenzüberschreitung (psychisch und physisch)
- Schritt aus der Komfortzone
- Erleichterung nach Erfolg

**VERLAUFKURVE DER GEFÜHLE**

Valenz: ⊖ negativ - ⊕ positiv  
 Erregung: 🌀 ruhig - 🌀 aufgeregt

**STOLZ UND ERLEICHTERUNG**

## ÜBERWINDEN TROTZ ANGST

**SOZIALER KONTEXT**  
 60% 40%

**BEISPIELAKTIVITÄTEN**

- Bungee Jumping
- Klettern
- Ziplining

*"Als es dann so weit war, war ich sehr aufgeregt und hätte am liebsten alles abgebrochen. Der Absprung war ausschlaggebend, sich zu überwinden und es zu tun und mit dem Absprung ist alle Last von einem abgefallen." [Bungee Jumping]*

**MUST HAVE**

- Mutiges Handeln trotz spürbarer Angst
- Starke Erleichterung nach Überwindung
- Hohe Aufregung und Angst vor der Aktivität
- Passive Beteiligung

**OPTIONAL**

- Selbstvertrauensgewinn
- Langfristige Angstüberwindung
- Unerwarteter Spaß an der Aktivität
- Ermutigung durch andere

**VERLAUFKURVE DER GEFÜHLE**

Valenz: ⊖ negativ - ⊕ positiv  
 Erregung: 🌀 ruhig - 🌀 aufgeregt

**STOLZ UND ERLEICHTERUNG**

## UNVORHERGESEHENES BEWÄLTIGEN

**SOZIALER KONTEXT**  
 20% 80%

**BEISPIELAKTIVITÄTEN**

- Wandern
- (Wild)Camping
- Segeln

*"Eine Wetterfront [...] preschte über die dunklen Wälder. [...] Wir packten zusammen an. [...] Dann fing einer an zu lachen. Wir lachten alle und uns wurde bewusst, dass wir noch lange von diesem Vorfall erzählen werden." [Wildcamping]*

**MUST HAVE**

- Erleichterung und abfallende Aufregung nach Bewältigung
- Abenteuerliche Situation durch unerwartete Einflüsse
- Hohes Risikopfinden durch Bewusstsein über potenzielle Gefahr
- Ungewissheit über den Ausgang

**OPTIONAL**

- Stolz durch Meistern der Situation
- Erzwungenes Hinauswachsen über eigene Grenzen
- Situation erfordert Zusammenarbeit als Team
- Gestärkte Verbundenheit mit anderen
- Ernsthaftige Gefahrensituation

**VERLAUFKURVE DER GEFÜHLE**

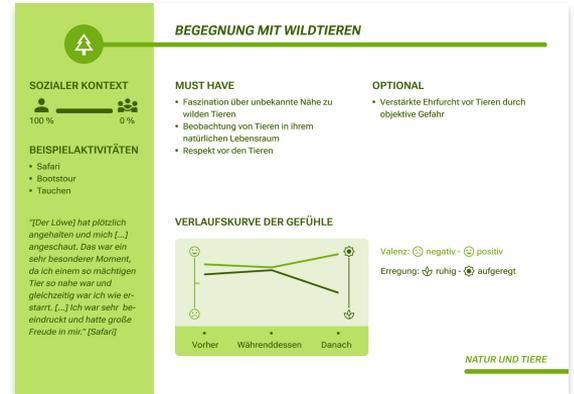
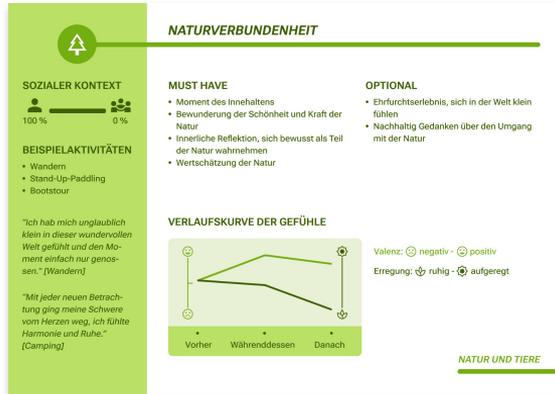
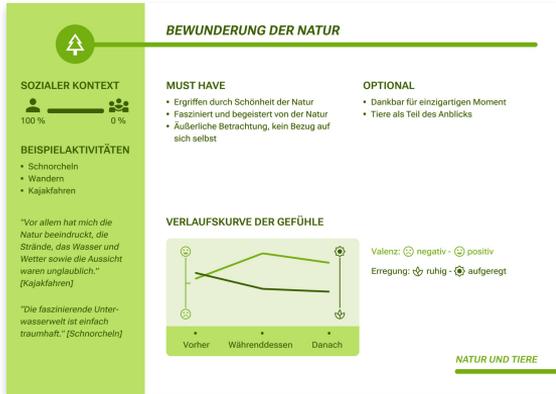
Valenz: ⊖ negativ - ⊕ positiv  
 Erregung: 🌀 ruhig - 🌀 aufgeregt

**STOLZ UND ERLEICHTERUNG**

**Fokus des Clusters:** Persönliche Herausforderungen überwinden  
 (Bewältigung selbstgesteckter Ziele, mutiges Handeln trotz Angst, Meistern unerwarteter Situationen)

**Hauptelemente der Erlebnisse:** Stolz, Zufriedenheit, Selbstüberwindung, Mut, Erleichterung, Unsicherheiten

# NATUR UND TIERE



**Fokus des Clusters:** Tiefe Faszination für die Natur  
(Wahrnehmung der Schönheit, Verbundenheit zur Natur, Nähe zu Wildtieren)

**Hauptelemente der Erlebnisse:** Faszination, Bewunderung, Ruhe, Bewusstsein

# AUSTAUSCH DANACH



## AUSTAUSCH DANACH

---

**SOZIALER KONTEXT**

0%  100%

*"Das gemeinsame Revue passieren lassen hat das Erlebnis verstärkt."*

*"Die anderen Perspektiven zu hören und zu merken, wie begeistert auch die anderen sind, hat das ganze Erlebnis noch positiver gemacht."*

**MUST HAVE**

- Austausch über (gemeinsam) erlebte Aktivitäten
- geteilte Begeisterung stärkt das positive Erlebnis und die Erinnerung

**OPTIONAL**

- Verstärkung des Gemeinschaftsgefühls
- Erlebnis will unbedingt mit anderen geteilt werden

Der Austausch danach findet bei vielen Erlebnissen kategorien- und clusterübergreifend statt. Deshalb bildet der Austausch danach eine eigene Zusatzkategorie, die in Verbindung mit jeder anderen Kategorie und deren Erlebnissen betrachtet werden kann.

ZUSATZ

**Bedeutung:** Kategorien- und clusterübergreifend

**Fokus:**

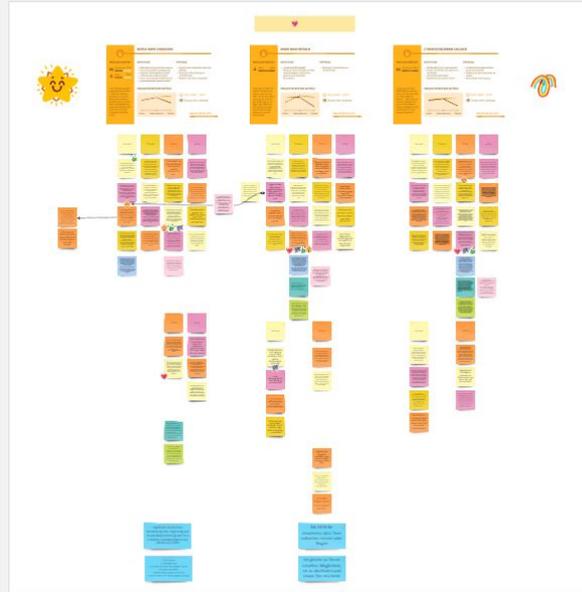
Austausch über gemeinsam Erlebtes, Berichten von Erfahrungen

→ Stärken des positives Erlebnisses und der Erinnerungen daran

***IDEENFINDUNG***

# IDEATION

Genuss der Aktivität



Natur und Tiere



Stolz und Erleichterung

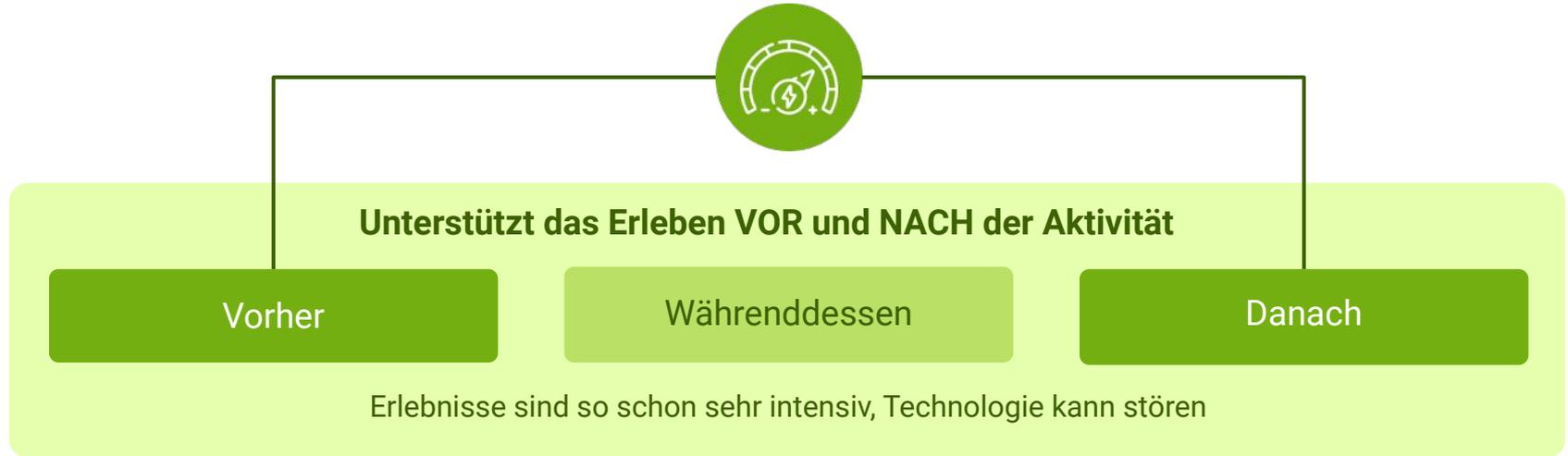


- Kombination aus Smarttracking und autonomer Drohne
- Erlebnisse individuell einfangen und nacherlebbar machen

**IDEENFINDUNG**

# BEGRÜNDUNG DER IDEE

---



- **Bezug zur Recherche:**

- Trend der Digitalisierung birgt Gefahr, dass echte Erlebnisse durch virtuelle ersetzt werden könnten
- Soziale Medien und Erinnerung spielen wichtigere Rolle

# ADVENTURE LENS

---

## SMARTTRACKER ALS ARMBAND



Messung von Puls und Hautleitfähigkeit



GPS-Tracking für präzise Lokalisierung



Wasserfest und robust



**IDEENFINDUNG**

---

# ADVENTURE LENS

---

## INDIVIDUELLE MODI



### RISIKOMODUS

“Im freien Fall kannst Du bis zu 160 km/h schnell werden!”

SUCHE NACH ERREGUNG



### BEISTANDSMODUS

“Das Sicherheitsgeschirr kann bis zu 500 kg tragen. Das entspricht 3 Gorillas.”

ÜBERWINDEN TROTZ ANGST



### HERAUSFORDERUNGSMODUS

“Du bist schon 57 Meter hoch geklettert, das ist höher als der schiefe Turm von Pisa.”

SELBSTGEWÄHLTE  
HERAUSFORDERUNG MEISTERN

IDEENFINDUNG

---

# ADVENTURE LENS

---

## AUTONOME DROHNE



Selbstständiges Fliegen / Verfolgen



Hochauflösende Kamera für optimale Aufnahmen



Tonaufnahme



Wasserfest und robust



**IDEENFINDUNG**

---

# ADVENTURE LENS

---

## DAS ENDPRODUKT



### VIDEO ALS ERINNERUNG

- Individuell mit Unterhaltungscharakter
- Nacherleben des persönlichen Moments
- Zusammenschnitt zum Erzählen



### VERKNÜPFUNGEN

- Regelmäßige Rückblicke werden zugeschickt
- Teilen auf Social Media möglich

**IDEENFINDUNG**

---

# LIMITATIONEN

---



Nur in Verbindung mit einem Anbieter möglich



Gruppenaktivitäten können problematisch sein



Risiken bei Aktivitäten mit Platzproblemen für die Drohne



# ***VIELEN DANK!***

---

Danke für Eure Aufmerksamkeit, jetzt ist Zeit für Fragen und Feedback.

# QUELLENVERZEICHNIS

---

ATTA. (2020). *Adventure Tourism Development Index ATDI 2020*.

ATTA. (2015). *Adventure tourism development index. The 2015 report*. ATTA document, Seattle.

Cater, C. (2006). Playing with Risk? Participant Perceptions of risk and management implications in adventure tourism. *Tourism Management*, 27(2), 317–325.  
<https://doi.org/10.1016/j.tourman.2004.10.005>

Cheng, M., Edwards, D., Darcy, S. & Redfern, K. (2016). A Tri-Method approach to a review of adventure tourism literature: bibliometric analysis, content analysis, and a quantitative systematic literature review. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 42(6), 997–1020. <https://doi.org/10.1177/1096348016640588>

Groß, S. & Sand, M. (2022). *Draußen erleben!* <https://doi.org/10.24053/9783739881799-0>

Groß, S., Sand, M., & Berger, T. (2023). Profilstudie Abenteuer- und Outdoortourismus – Aktive Erlebnisse in der Natur und in extremen Umgebungen. In *Schriften zu Tourismus und Freizeit* (Vol. 26, pp. 263–285). <https://doi.org/10.37307/b.978-3-503-21187-6.14>

Janowski, I., Gardiner, S. & Kwek, A. (2021). Dimensions of Adventure tourism. *Tourism Management Perspectives*, 37, 100776. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2020.100776>

## Abbildungen

- Icons: von Freepik
- Bilder: erstellt mit der KI von Microsoft mit anschließender eigener Bearbeitung