

Tillmann Grüneberg

Die Spieltheorie Piagets zur kindlichen
Entwicklung in ihrer Bedeutung für die
Theorie des Erwachsenenspiels

Studienarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2009 GRIN Verlag
ISBN: 9783656861829

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/285880>

Tillmann Grüneberg

**Die Spieltheorie Piagets zur kindlichen Entwicklung in
ihrer Bedeutung für die Theorie des Erwachsenenspiels**

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Universität Erfurt

Staatswissenschaftliche Fakultät- Fachgebiet Allgemeine Soziologie

Seminar: Spieltheorien (WS 08/09)

Hausarbeit zum Thema:

**Die Spieltheorie Piagets zur kindlichen Entwicklung in ihrer
Bedeutung für die Theorie des Erwachsenenspiels**

Von:

Tillmann Grüneberg

Fachsemester: 3

Abgabetermin: 1.3.2009

Note: 1,7

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Die Spieltheorie Jean Piagets	4
2.1. Grundbegriffe	4
2.2. Entwicklungsphasen	5
2.3. Die Spielarten	5
2.4. Das Erwachsenenspiel im theoretischen Gesamtkontext	6
3. Die Theorien des Erwachsenenspiel	8
3.1. Karl Groos Theorie der Vorübung.....	8
3.1.1. Der evolutionäre Charakter des Spiels	8
3.1.2. Das Erwachsenenspiel bei Groos	9
3.2. Arbeit und Spiel.....	10
3.2.1. Freizeittheorie.....	10
3.3. Die psychologische Bedeutung des Spiels	11
3.4. Weitere spieltheoretische Ansätze.....	12
3.5. Übertragung von Piaget auf das Erwachsenenspiel ?	12
4. Zusammenfassung /Fazit	13
5. Quellen.....	14

1. Einleitung

Das Erwachsene spielen, ist ein alltägliches Phänomen, welches kaum besondere Beachtung findet. Eine Analyse dieses Erwachsenenspiels findet auch deswegen nicht statt, weil es als solches nicht erkannt bzw. anerkannt wird. Zum einen wenn ein Erwachsener mit Kindern spielt oder zum anderen, wenn ein Erwachsener wie ein Kind spielt. Letzteres wird meist als kindisches Verhalten beschrieben, jemand entdeckt das Kind im Manne (eine interessante Frage bleibt, ob die Entsprechung auch für die Frau gelten kann). Jedoch dass ein Erwachsener als Erwachsener spielt wird meist nicht explizit angenommen. Man findet zwar Spiel und Spieler im Sport und anderen Hobbybereichen, doch wird hierbei meist auf den Wettkampf, als vielmehr auf das spielen abgezielt. Jean Piaget hat in seiner Entwicklungspsychologie eine umfangreiche Spieltheorie aufgestellt. Er hat das kindliche Spiel beobachtet und systematisiert, er hat die Bedeutung des Spiels für die kognitive Entwicklung erkannt und zum Bestandteil seiner Gesamt-Entwicklungstheorie der kindlichen Intelligenz gemacht. Den Schwerpunkt in Piagets Schriften bildeten immer die früh- bzw. kindliche Entwicklung, daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass er dem Erwachsenen und damit auch dem Erwachsenenspiel nicht viel Beachtung geschenkt hat. In dieser Arbeit möchte ich mich daher mit der Frage auseinandersetzen, in wie weit es möglich ist Piagets Spieltheorie auf das Erwachsenenspiel zu übertragen. Ziel meiner Überlegungen soll dabei sein, Antworten bzw. Antwortansätze auf die Frage zu finden, warum wir (als Erwachsene) überhaupt spielen. Damit soll in dieser Hausarbeit nicht auf das Spielen im Sinne einer Entscheidungstheorie abgezielt werden, wie es in der mathematischen Spieltheorie zum Ausdruck kommt (z.B. bei Colman 1982: „Game Theory is a branch of mathematics devoted to the logical of decision making in social interactions.“) , sondern im Sinne des Spielens eines Spiels. Darunter verstehe ich eine Tätigkeit die sich bewusst abgrenzt vom Nicht-Spiel, man könnte sagen vom Ernst des Lebens. Huizinga hat dafür eine sehr praktikable Definition aufgestellt: „Spiel ist eine freie Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des Andersseins als das gewöhnliche Leben.“ (zitiert nach Pfeifer 1991, S. 97) Zur Eignung des Ernstes als Abgrenzungskriterium stellt Baatz fest: „Spielerischer Ernst ist Spiel, ernsthafter Ernst ist es nicht. So ist die Trennung zwischen Spiel und Ernst asymmetrisch: ernsthafter Ernst schließt Spiel aus, ernsthaftes Spiel ist beides.“ (Baatz/Müller-Funken 1993) Das heißt bezogen auf meine Leitfrage, dass ich

Gründen für regelhafte Beschäftigungsformen von Erwachsenen suche, die ihrem Reiz und ihre Unterscheidung zu anderen Beschäftigungsformen des alltäglichen Lebens, wie z.B. Arbeit, vielleicht gerade dadurch gewinnen, dass die keinen absoluten Ernst verlangen. Diese Frage stellte sich mir bei der ersten Lektüre von Piagets Werk „Nachahmung, Spiel und Traum“ als er ein Spielverhalten von Kindern beschrieb, welches darin bestand, die Lücken zwischen Gehwegplatten nicht zu berühren. Ich ertappte mich bei dem Gedanken, dass ich dieses Verhalten auch manchmal zeige. Vor allem wenn ich tief in Gedanken bin, scheine ich mich auf den ersten Blick völlig sinnlosen Tätigkeiten hinzugeben. Sobald ich diesen Blickwinkel erweitere kommt es mir so vor, als würde ich und alle anderen auch, sehr viel Zeit mit zweckfreien Tätigkeiten verbringen, angefangen bei Befolgung von solchen Sinnlos-Regeln und Zählen von den Glasteilen der Kronleuchtern im Audimax, hin zu Rollenspielen, Gesellschaftsspielen und vor allem Sportspielen. Wobei bei letzteren sogar das reine Zuschauen bei Sportwettkämpfen großen Anklang findet. Wie kann man es also erklären, dass wir so viel Zeit auf solch scheinbar sinnlose Tätigkeiten verwenden? So sinnfrei sie aber auf den ersten Blick für mich erschienen, so sinnvoll erschienen mir die Erklärungsmuster des zweiten Blicks. Bekämpfung von Langeweile, Ordnung von Gedanken, psychologische Bewältigung von Lebenskrisen durch Rollenübernahme, Einüben von Empathie, Sozialisation, Aggressionsbewältigung, Ausgleich, Erholung u.v.m. Es ist also durchaus lohnenswert die theoretischen Abhandlungen und Erklärungsmuster zu sichten. Dabei soll im Fokus bleiben, ob sich die theoretischen Ansätze von Piaget über da Kinderspiel ebenso gut auch auf das Erwachsenenspiel übertragen lassen.

2. Die Spieltheorie Jean Piagets

2.1. Grundbegriffe

Den spieltheoretischen Ansatz von Piaget kann man nur im Kontext seiner Gesamtheorie bzw. seiner grundlegenden Begriffe und Mechanismen verstehen. Piaget beschreibt die kognitive Entwicklung eines Kindes/ eines Menschen als einen Anpassungsprozess (Adaption). Dabei stehen sich zwei grundlegende Begriffe gegenüber: Assimilation und Akkommodation. Unter Assimilation versteht er, dass anpassen von Wissen an Vorwissen. Wohingegen die Akkommodation das modifizieren bestehenden Wissen an die Umwelt ist. Also gilt: " Die Akkommodation ist durch das Objekt bestimmt, während die Assimilation durch das Subjekt bestimmt ist." (Bringuier 1977, S.76). Wenn man also diese beiden Prozesse als gegenläufig betrachtet, so muss es eine Form des Ausgleichs zwischen ihnen

geben, Piaget bezeichnet diese als Äquilibration " Sie ist die Selbstregulierung,.... Ein Gleichgewichtssystem ist ein solches, in dem alle Fehler korrigiert und jedes Übermaß nach oben und unten ausgeglichen werden. Es ist kein statisches Gleichgewicht wie bei einer reglosen Waage, es ist die Regulierung eines Verhaltens." (Bringuier 1977, S.78) Das Spiel bei Piaget charakterisiert sich aber gerade durch eine Form des Ungleichgewichts, beim Spiel überwiegt die Assimilation. "Es gibt nur noch eine Assimilation an die eigene Aktivität, d.h., das Phänomen wird nur noch benutzt aus der Freude am Handeln, und gerade darin besteht das Spiel." (Piaget 1993, S.123)

2.2. Entwicklungsphasen

Bevor wir uns aber dem Zweck des Spiels genauer zuwenden, ist es von sinnvoll sich die Unterscheidungen nach den Spielarten und ihre Verortung in einer bestimmten Entwicklungsphase in Piagets Theorie näher zu betrachten. Die Entwicklung teilt sich nach Piaget in vier Phasen: 1. Die Sensomotorische Phase, sie dauert von der Geburt bis etwa zum 18.Lebensmonat. Sie ist gekennzeichnet vor allem durch Reflexe, Ich-Bezogenheit, Absicht-Wirkungs-Relationen, Imitation, Ausprobieren. Ihr schließt sich 2. Die präoperatorische Stufe an, sie ist zwischen dem 18.Lebensmonat und dem 7.Lebensjahr angesiedelt. Ihre besonderen Kennzeichen sind Übergänge/Transformationen, Nachdenken im Geiste, Symbolbildung, Sprache, Objektpermanenz, Egozentrismus. Ihr folgt 3. Die Konkret-operatorische Phase, sie umfasst den Zeitraum des 7.bis 12.Lebensjahres. In ihr spielen vor allem das Operieren mit Informationen, das Umkehrdenken (Reversibilität), die Dezentrierung und die Erkennung von Äquivalenz eine Rolle. Danach erfolgt der Übergang in 4. Die formal-operatorische Phase, dort kommt es zur Entwicklung von Hypothesen und Strategien im Zuge einer Systematisierung.

2.3. Die Spielarten

Innerhalb dieses Gesamtkonstrukts der kognitiven Entwicklung erlangt das Spiel eine besondere Bedeutung. So ist den Entwicklungsphasen jeweils eine spezifische Art von Spiel zuzuordnen. Piaget unterscheidet dabei Übungsspiele, Symbolspiele und Regelspiele. Übungsspiele sind sensomotorischer Natur, sie sind getragen von der „Lust, Ursache zu sein“ (Piaget 1993, S.122), ein typisches Beispiel ist das Spiel, mit der Hand auf Wasser zu schlagen oder Dinge fallen zu lassen. Symbolspiele dagegen sind in der präoperationalen Phase anzusiedeln, sie dienen der Kompensation, der Regulierung von Wünschen, der Konfliktbewältigung, sowie der Sprachentwicklung. Typische Beispiele finden sich in

Phantasiegefährten oder Spielen bei denen Gegenstände eine andere Funktion bekommen, z.B. wenn eine Nussschale ein Trinkgefäß symbolisiert. Dabei betont Piaget die freie und ungehinderte Befriedigung des Ich in einer Periode seines Lebens, in der es diese am nötigsten braucht. (vgl. Pulaski 1971). Für ihn ist "Symbolisches Denken, das sich im Spiel entfaltet, nichts anderes als das egozentrische Denken im reinen Zustand." (Piaget zitiert nach Pulaski 1971, S.101) Abgelöst wird das Symbolspiel durch das Regelspiel, dieses tritt in der konkret-operationalen Phase zu Tage und gewinnt bis in die formal-operatorische Phase an Bedeutung. Es hat vor allem sozialisierenden Charakter, ein klassisches Beispiel ist das Murmelspiel. Das Regelspiel bringt die spielerische Assimilation mit der sozialen Reziprozität in Einklang, es ermöglicht so den Übergang vom Kinderspiel, zum Erwachsenenenspiel. Welches gekennzeichnet ist durch das Streben des Individuum einen Sieg über andere zu erlangen, im Einklang mit den Regeln (vgl. Piaget 1993, S.217) „Regelspiele sind sensomotorische Kombinationsspiele (Laufspiel, Murmel-oder Ballspiele, usw.) oder intellektuelle Kombinationsspiele (Kartenspiele, Schach, usw.) und zwar in einem Wettstreit zwischen Individuen (ohne dies wäre die Regelsinnlos), und sie sind reglementiert entweder durch Normen, die von Generation zu Generation überliefert werden, oder durch im Augenblick getroffene Übereinkommen." (Piaget 1993, S.185)

2.4. Das Erwachsenenenspiel im theoretischen Gesamtkontext

Das Erwachsenenenspiel nach Piaget unterscheidet sich daher vom Kinderspiel, durch den überwiegenden Wettkampfcharakter. Während die anderen Spielstufen zuallererst Bestandteil der kognitiven Entwicklung des Kindes sind. Wenn wir also nochmals grundlegend von den Zwecken des menschlichen Verhaltens ausgehen, welche nach Piaget in „1) Ausweitung des Milieus, 2) Vergrößerung der Macht des Organismus über das Milieu." (Bringuier 1977, S.172) liegen. So ergeben sich aus dem Überwiegen der Assimilation beim Spiel zwei kognitive Verarbeitungsschritte 1. aktive Wiederholung (Reproduktion) und Konsolidierung (Funktionell) 2. geistige Verarbeitung (Wahrnehmung, Begreifen und Inkorporation). Betrachten wir unter diesem Hintergrund noch einmal zusammenfassend die drei Spielarten sowie ihre Relevanz für Erwachsene, so kennzeichnet das Übungsspiel vor allem die Wiederholung zum Erlernen von Handlungen. Im Erwachsenenalter beherrscht man im Regelfall seine motorischen Fähigkeiten, in den meisten Fällen sogar stark automatisiert und man ist sich der Ursache-Wirkung-Relation bewusst. Jedoch müssen auch wir unsere Schema ständig an neue Begebenheiten anpassen, bestes Beispiel Autofahren lernen, der spielerische Charakter ergibt sich aus der Erprobung des Neuen. Dazu Piaget : „ Selbst der Erwachsene

reagiert häufig noch auf die gleiche Weise: Es fällt recht schwer, wenn man zu ersten Mal ein Radiogerät oder ein Auto erworben hat, sich nicht damit zu vergnügen, das eine einzuschalten oder im anderen spazieren zu fahren, ohne einen anderen Zweck, als sich daran zu freuen, seine neuen Möglichkeiten zu erproben. Es ist ebenso schwer eine neue akademische Funktion zu übernehmen, ohne sich in der ersten Zeit ein wenig an dem neuen Verhalten zu erfreuen, das man in der Öffentlichkeit ausübt. Zweifellos wird jedes Übungsspiel schließlich langweilig und führt zu einer Form von Sättigung, da sein Gegenstand keine Gelegenheit zu irgendwelchem Lernen gibt." (Piaget 1993, S.151) Kommt zu dem reinen Übungsspiel die Phantasie hinzu, befinden wir uns auf der Ebene des Symbolspiels, dieses ermöglicht vor allem ein Nacherleben von Erfahrungen und Eindrücken. Über die Symbolisierung wird auch die Fähigkeit gelernt, sich in andere hineinzusetzen (Empathie)(vgl. Piaget zitiert nach Pulaski 1971, S.84). Auch für Erwachsene üben Rollenspiele einen großen Reiz aus, das Hineinversetzen in die Charaktere aus Filmen und Romanen ist integraler Bestandteil ihrer Anziehungskraft. Das aktive Rollenspiel hat in der psychologischen Gruppentherapie große Wirkung gezeigt, sei es aktiv in der Familientherapie oder passiv durch symbolische Familienaufstellungen. Das heißt, dass auch Erwachsene über Symbolspiele Situationen zum besseren Verständnis nacherleben. Wenn das Symbolspiel durch das Regelspiel abgelöst wird, tritt vor allem die Sozialisation hinzu. Indem in einer Gruppe gespielt wird, müssen sich die Kinder auf gemeinsame Regeln einigen. Dabei lernen sie allgemeine Regeln von dispositiven Regeln zu unterscheiden. Dabei wird gelernt, dass "Das Wesen der Moral (.) die Achtung vor einem System von Regeln (ist)." (Piaget zitiert nach Pulaski 1971, S.71) Im Normalfall spielen Erwachsene also Regelspiele, welche einen starken sozial-verbindenden Charakter haben. Seien es Gesellschaftsspiele oder Sportspiele, anhand des grundlegenden Konfliktpotentials bei der Auslegung von Kartenspielregeln oder in der öffentlichen Diskussion von Doping, wird schnell klar welcher Stellenwert der Regeleinhaltung auch oder vor allem im Spiel zumessen. Piaget bezeichnet das Regelspiel als „(...) die spielerische Aktivität des sozialisierten Wesens." (Piaget 1993, S.183) Diese spielerische Aktivität des erwachsenen Menschen soll im zweiten Teil dieser Arbeit anhand weiterer Theoretiker vertiefend betrachtet werden.

3. Die Theorien des Erwachsenenspiel

3.1. Karl Groos Theorie der Vorübung

Zunächst einmal wende ich mich der Theorie von Karl Groos zu, einem deutschen Verhaltensbiologen, welcher die Spiele der Tiere, aber auch der Menschen untersucht hat. Er stellt eine Theorie der Vorübung auf, das heißt dass das Spiel als eine Art Üben und Ausprobieren von Fähigkeiten und Verhaltensweisen ist, welche das heranwachsende Individuum für sein späteres Leben brauche. Wesentliche Triebfeder dabei ist die Imitation „Die Gemeinsamkeit des Handelns und Fühlens, ohne die ein sociales Zusammenarbeiten nicht möglich wäre, wird wesentlich durch den imitatorischen Trieb unterstützt, und zwar durch seine unwillkürliche Form, die uns aus der ansteckenden Wirkung des Hustens oder Gähnens sicher wohl bekannt ist.“ (Groos 1899, S.431) Er sieht in seiner Theorie der Vorübung, eine von drei wesentlichen, in seiner Zeit diskutierten Theorien des Spiels. Die erste ist die sogenannte Kraftüberschuss-Theorie „wenn es einem Menschen recht wohl ist, wenn einer gar nicht weiss, was er mit seiner Kraft anstellen soll, so fängt er an, zu singen und zu jauchzen, zu tanzen und zu springen, zu necken und zu raufen.“ (Groos 1899, S. 467) Die zweite ist die Erholungstheorie „wenn der Ernst des Lebens allzu schwer auf uns lastet, den erschöpften Kräften die Möglichkeit einer Ausspannung und Erholung bieten.“ (Groos 1899, S. 467) Und die dritte die schon beschriebene Theorie der Vorübung „Wenn man die Spiele der Thiere und Menschen betrachtet, so wird man sich der Erkenntnis nicht verschliessen können, dass sie von grösster Wichtigkeit für die körperliche und geistige Ausbildung des Individuums sind, dass sie eine Vorübung für die ernsten Aufgaben des Lebens bilden.“ (Groos 1899, S.468)

3.1.1. Der evolutionäre Charakter des Spiels

Dabei ist äußerst interessant, dass er in den Spielen, eine Möglichkeit zur Vererbung von Eigenschaften außerhalb der Genetik sah. Damit kommt er den modernen Sozialisationstheorien und Gen-Mem-Debatten von der kulturellen und sozialen Vererbung schon sehr nahe. „Sollte es sich in der That so verhalten, so würde dem Spiel nicht nur die Rolle zufallen, die Vererbung einer endlosen Menge von Einrichtungen, die zur Erhaltung des Lebens nothwendig oder nützlich sind auf der bestehenden Höhe erhalten, sondern wir würden in den Nachahmungsspielen ein Mittel erblicken können, um individuelle Anpassungen der Erwachsenen (z.B. Vorwiegen der socialen Phänomene) durch directe Uebertragung allmählich zu einem erblichen Besitz der Rasse machen.“ (Groos 1899, S.481)

Eine Vererbung evolutionär erfolgreicher Strategien und Verhaltensweisen über die Tradierung von Spielen, würde damit auch Grundsätze der Larmarck'schen Theorie hinüber in die moderne Evolutionstheorie retten. Sicherlich ein interessanter Ansatzpunkt für die kultur-historische Anthropologie, gerade in Bezug auf die Frage welche Spiele sich über Jahrhunderte in ihrer Grundform gehalten haben.

3.1.2. Das Erwachsenenpiel bei Groos

In Bezug auf Erwachsenenspiele stellt Groos fest, dass sowohl die Kraftüberschuss – als auch die Erholungstheorie auch auf Erwachsene Anwendung finden können (vgl. Groos 1899, S. 490). Darüber hinaus sieht er aber im Spiel der Erwachsenen auch eine Fluchtmöglichkeit aus dem Ernst des Lebens „ Je mehr der Mensch vom Ernste des Lebens umfasst ist, desto mehr wird ihm die Flucht in das Reich der Spieles, wo er unbekümmert um reale Zwecke ganz in einer frei gewählten Scheinthätigkeit aufgeht, zu einer Erlösung aus dem engen dumpfen Leben und aus der Angst des Irdischen.“ (Groos 1899, S.503) Die Theorie der Vorübung, sieht er in Form einer Übung im Erwachsenenpiel beibehalten. Vor allem in Bezug auf soziale Spiele, Piaget würde sie als Regelspiele bezeichnen, sieht Groos ein Bedürfnis zur sozialen Positionierung über das Spiel „ Von keiner Art der Unterhaltung gilt das aber mehr als von denjenigen Spielen, die geeignet sind, den socialen Zusammenhang der Menschen zu stärken, denn hierbei ist die Uebung für den Erwachsenen fast noch wichtiger als für das Kind, da diesem durch die Zugehörigkeit zu den Eltern schon eine begrenzte, aber sichere sociale Sphäre ohne sein Zuthun oder Verdienst von der Natur verliehen ist, während die weitere sociale Sphäre, in die der Mann einzutreten hat, ihm nicht mit derselben Sicherheit zur Verfügung steht.“ (Groos 1899, S.511) Wenn man diesen Ansatz weiterverfolgt, kann man sagen das durch gemeinsames Spielen eine Art gemeinsames soziales Milieu aufgebaut wird, ein gemeinsamer Habitus entwickelt wird und über die Teilnahme im Sinne der Regeln, die Zugehörigkeit festgestellt oder bekräftigt wird. Eine Annahme die in Bezug auf Fußball (bzw. andere Volkssportarten) sicherlich gut zu untersuchen wäre, bzw. schon untersucht worden ist. Piaget wendet sich in seinem Werk explizit gegen die Theorie der Vorübung und führt an, dass nicht die Vorübung das symbolische Spiel erkläre, sondern die Struktur des kindlichen Denkens (vgl. Piaget 1993, S.199) Jedoch erscheinen mir, fernab der Frage, ob die Struktur des kindlichen Denkens, das Spiel bestimme, oder ob durch das tradierte Spiel Einfluss auf die kindliche Denkentwicklung genommen, die Überlegungen von Groos zum Erwachsenenpiel sehr plausibel. Sowohl die Flucht vor dem Ernst, als auch die Sicherung der sozialen Zugehörigkeit sind ausbaufähige Erklärungsmuster. Mit der Frage nach der Flucht

vor dem Ernst des Lebens kommen wir wieder auf den Gegensatz zwischen Spiel und alltäglichem Leben zurück.

3.2. Arbeit und Spiel

Der deutsche Pädagoge und Philanthropist Guts Muths, einer der Begründer des Sportunterrichts, hat den Satz geprägt „Erst die Arbeit, dann das Spiel.“ (Guts Muths zitiert nach Pfeifer 1991, S.17). Damit beschreibt er eine Trennung von Arbeit und Freizeit, welche unsere Gesellschaft bis heute prägt. Vor allem im Vorrang der Arbeit, dem Ernst des Lebens, wird eine Abwertung des Spieles, der zweckfreien Freizeitgestaltung vorgenommen. Jedoch gesteht Guts Muths dem Spiel an anderer Stelle eine gewisse Bedeutung zu: „Spiele sind wichtige Kleinigkeiten, denn sie sind zu allen Zeiten, unter allen Völkern, bei jung und alt Bedürfnisse gewesen, weil Freude und Vergnügen zur Erholung von Arbeit, leider auch wohl zum Schutz gegen Langeweile, ebenso gut Bedürfnisse sind wie Befriedigung der Verdauungs- und Denkkraft.“ (Guts Muths zitiert nach Pfeifer 1991, S.12) Die Frage wie wichtig das Spiel bzw. die Arbeit für das Menschsein ist, wird an vielen Stellen kontrovers diskutiert so äußert sich Buytendijk: „Der Mensch ist nicht nur homo faber, sondern auch homo ludens- wenn auch in einem anderen Sinne als Huizinga meinte. Der Mensch ist Spieler, weil er homo sapiens ist.“ (Buytendijk zitiert nach Schaller 1973, S.44) Und macht das Spiel zum integralen Bestandteil des Menschseins. Wagner würde dem zustimmen und noch einmal den besonderen antithetischen Gegensatz betonen „Im Lebensbereich des Erwachsenen steht der Spieler (homo ludens) in Polarität zum schaffenden Menschen (homo laborans) und stellt somit die andere Seite des menschlichen Wesens dar.“ (Wagner zitiert nach Schaller 1973, S.47) Bleibt also der Gegensatz zwischen Arbeit und Spiel.

3.2.1. Freizeittheorie

In der Freizeitforschung hat Opaschowski einen Katalog von acht Grundbedürfnissen aufgestellt: Rekreation, Kompensation, Edukation, Kontemplation, Kommunikation, Integration, Partizipation und Enkulturation (vgl. Pfeifer 1991, S.56). Über das Spiel im Verständnis dieser Arbeit, ist Mensch in der Lage diese Bedürfnisse zu befriedigen. Er findet im Spiel Erholung und Ausgleich, Lernanreize und Muße, Geselligkeit und Gruppenbezug, Beteiligung und Möglichkeiten zur kreativen Entfaltung. Also all jenes, was ihm die Arbeit vielleicht nicht alles geben könnte. Dadurch kommt neben der Arbeit, als Existenz sichernde Maßnahme, dem Spiel als Bedürfnissichernde Maßnahme eine weitaus größere Bedeutung zu,

als nach allgemeiner Auffassung angenommen. Vielleicht gerade weil das Spiel in den Bereich unserer Grundbedürfnisse fällt, erlangt es große Wichtigkeit in der Psychotherapie.

3.3. Die psychologische Bedeutung des Spiels

Der amerikanische Psychologe Eric Berne, hat ein Buch mit dem Titel: „Spiele der Erwachsenen- Psychologie der menschlichen Beziehungen“ veröffentlicht, in welchem er verschiedene Spiele auf ihre tiefenpsychologischen Grundlagen hin untersucht. Er kommt dabei zu zwei für mich sehr interessanten Beobachtungen: „ Da im Alltagsleben die Gelegenheiten zu Intimerlebnissen recht spärlich sind und da einige Arten von Intimerlebnissen (besonders wenn sie intensiv sind) für die meisten Menschen aus psychologischen Gründen undenkbar sind, nehmen Spiele im seriösen gesellschaftlichen Leben einen sehr breiten Raum ein.“ (Berne 1970, S.75); „Als Freunde, Kollegen und Intimpartner wählen sich die meisten Individuen Leute aus, die die gleichen Spiele spielen.“ (Berne 1970, S. 234) Es findet also zum einen über das Spiel eine Kompensation von unbewussten Trieben statt und zum anderen wird über das Spiel eine unbewusste Präferenz gegenüber anderen Menschen aufgebaut. Daraus erklärt sich leicht, warum Menschen die nicht spielen können, an einem psychologischen Problem leiden, und schnell ins soziale Abseits geraten. Es ist aber nicht eindeutig worin denn genau der Zweck des Spieles liegt. Der Psychologe Jedliczka sieht „... Das Spiel als ein Prinzip der Selbstheilung und Gruppentherapie, als eine ursprüngliche Form des Erlebens, Spiel nicht nur als Epiphänomen, biologische Ziele begleitend und unterstützend, sondern Spiel als Phänomen sui generis, ein positiver Faktor verbunden mit Spontaneität und Kreativität...“ (Batz/Müller-Funk 1993, S.112) Er sagt, dass man im Spiel sowohl Erlebnisse verarbeiten kann (wir erinnern uns an das Symbolspiel bei Piaget), als auch Kraft und Ausdrucksmöglichkeiten finden kann „ Spiel ist sicher auch genuiner Ausdruck des Kindseins. Aber auch Erwachsene tragen ihre verschiedenen Phasen von Kindheit in sich, nicht nur als problematische Erlebnisse, Defizite, Traumata, sondern als Kraft, Basis, Ressourcen und Ausdrucksmöglichkeiten.“ (Batz/Müller-Funk 1993, S.103) Einen Prozess den auch schon der deutsche Pädagoge Flitner erkannt, er sagt: „Das Spiel reinigt die Seele, in dem es das Geschehene, Verletzende verfügbar macht. Diesen Vorgang nennt man Katharsis. Im Spiel kann das Kind selber in Szene setzen und damit in seine Gewalt bekommen, was ihm vorher als fremder Eindruck oder gefährliche Macht gegenübergetreten ist.“ (Flitner zitiert nach Renner 1997, S.16).

3.4. Weitere spieltheoretische Ansätze

Spiel wurde von den großen Denkern aber nicht nur als Verarbeitungsinstrument verstanden, sondern vielmehr als eine Ausdrucksform. „Den Anstoß dazu hatte Kant gegeben, als er vom Spiel der Vorstellungskräfte sprach, womit er die Grundlage für die Verbindung zu Schönheit und ästhetischem Schein aufgetan hatte.“ (Pfeifer 1991, S.80) Neben der Ästhetik des Spiels, prägte Schiller auch die Auffassung, dass der Mensch nur im Spiel ganz Mensch sein könnte. Die wahre Freiheit liegt im Spiel begründet, da das Spiel „frei von Trieben und frei von moralischen Nötigungen“ sei (Pfeifer S.81). Diese Auffassung liegt aber im Widerspruch zu den psychologischen Betrachtungen und zu Diktion, dass über das über das Regelspiel moralische Werte entstehen. Ein weiterer Blick in die Geistesgeschichte, dass bestimmte Spielinterpretationen immer wieder Anhänger finden, so sieht Stern im Spiel einen Erfahrungsraum, aus dem dann im realen Leben geschöpft werden kann und kommt damit in den Bereich der Theorie der Vorübung. Lazarus ein deutscher Philosoph sieht im Spielen ein Benehmen ohne Zweck und Anstrengungen und kommt damit in den Bereich der Erholungstheorie (vgl. Pfeifer 1991, S.83) Welcher sich auch Heckhausen anschließen könnte, wenn er davon spricht, dass der rational handelnde Erwachsene, bei Spannungen in den Bereich des Spiels ausweicht (vgl. Pfeifer 1991, S.93). Wie unschwer zu erkennen ist lassen sich die grundlegenden Spieltheoretischen Ansätze, die schon Groos beschrieben hat, verbunden mit modernen Theorien, zweifelsohne auch auf das Erwachsenenspiel übertragen.

3.5. Übertragung von Piaget auf das Erwachsenenspiel ?

Jedoch wird dies für Piagets Theorie oftmals eingeschränkt: „ Im höheren Alter sah er die Relevanz des Regelspiels in der Vermittlung interaktiver Strukturen. Für den Erwachsenen hielt er aber andere soziale Tätigkeiten, wie das Arbeiten, für wichtiger, beschäftigte sich daher auch nicht weiter mit dem Erwachsenenspiel.“ (Pfeifer 1991, S. 161). Der Hauptgrund für die Nicht-Beschäftigung mag aber vor allem auch in seiner Schwerpunktsetzung auf die kindliche Entwicklung liegen, so dass die Spiele der Erwachsenen für ihn gar nicht relevant waren. Ob jedoch seine Spieltheorie der Kinder in Grundzügen auch auf Erwachsene zu übertragen sei, wird kontrovers gesehen. So stellt Renner fest: „Allerdings ist seinem (...) Ansatz zu entnehmen, dass das Spiel für ihn nur eine vorübergehende Episode der Intelligenzentwicklung ist und darüber hinaus nicht von Bedeutung.“ (Renner 1997, S.21). Wohingegen Pfeifer zum Schluss kommt: „Dennoch muß m.E. Davon ausgegangen werden, dass der assimilative Aspekt des Spiels auch für Erwachsene von Bedeutung bleibt. Sofern die

Entwicklung des Menschen nicht an einem bestimmten Punkt abgeschlossen ist, und davon muß man heute ausgehen, gibt es auch im höheren Alter bestimmte Entwicklungsmechanismen.“ (Pfeifer 1991, S.91)

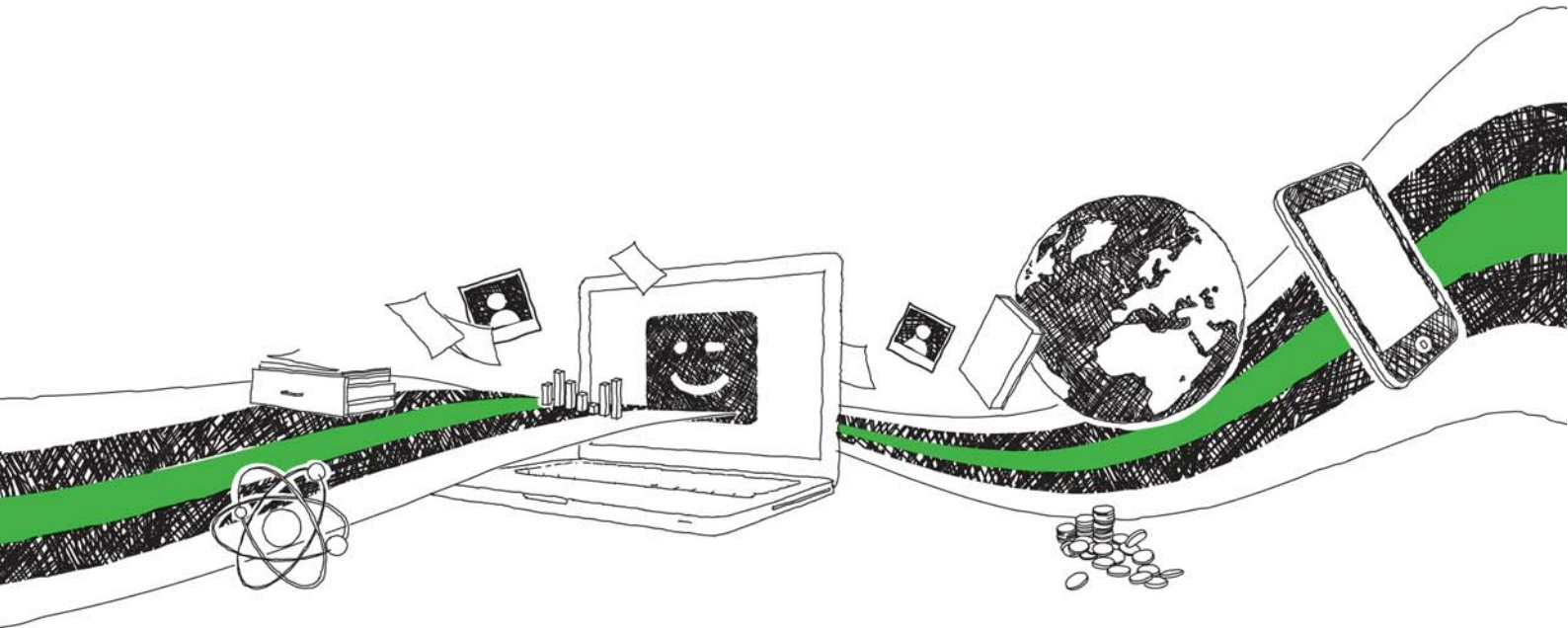
4. Zusammenfassung /Fazit

Da ich im Laufe des Textes schon kleine Teile zusammengefasst habe und Querverweise gezogen habe, möchte ich mich nun abschließend auf die wichtigsten Punkte beschränken. Piaget sieht in dem Spiel einen integralen Bestandteil der kognitiven Entwicklung eines Kindes. Es ist geprägt durch ein Überwiegen der Assimilation und teilt sich in Entwicklungsphasen in Übungsspiel, Symbolspiel und Regelspiel. Er hat keine explizite Theorie eines Erwachsenenspiels entwickelt, sieht jedoch im Regelspiel ein Spiel, welches sich bis ins Erwachsenenalter vorsetzt. Wenn man nach Erklärungsmustern für das Spiel überhaupt sucht, so spielen die drei klassischen Theorien von Kraftüberschuss, Erholung und Vorübung bis heute eine große Rolle. Vor allem der Erholungsaspekt fügt sich gut in die moderne Freizeittheorie. Jedoch haben viele auch erkannt, dass das Spiel weit mehr leistet als Erholung, so erlangt es Wichtigkeit im Sozialleben und sichert das Grundbedürfnisse des gemeinschaftlichen Zusammenseins. Darüber hinaus kann das Spiel auch bei Erwachsenen dazu dienen Erlebnisse und verbotene Triebe psychologisch zu verarbeiten. Wir als Erwachsene brauchen also Spiel als einen Ausweichraum vom alltäglichen (Arbeits-) Leben. Auch wenn sich Piagets Theorie nicht direkt auf Erwachsene übertragen lässt, weil sie eng verbunden ist mit der frühen kognitiven Entwicklung, würde ich ihr dennoch mehr Erklärungspotenzial zumessen, als ihr an manchen Stellen (z.B. bei Renner) zugestanden wird. Die kognitive Entwicklung ist nicht ab einem bestimmten Zeitpunkt abgeschlossen, wir entwickeln uns unser ganzes Leben weiter und dazu brauchen wir genauso Spiele, die uns dabei helfen. Sie helfen uns unsere motorischen Fähigkeiten zu testen und zu üben, uns in andere hineinzusetzen, Erlebnisse zu verarbeiten, soziale Gemeinschaft zu spüren, Grenzen der alltäglichen Regeln zu überschreiten, Regeln zu erkennen und uns die Welt so zu gestalten wie sie uns gefällt. Gerade in der Möglichkeit des Spiels alles nach unseren Vorstellungen zu gestalten, dem Überwiegen von Assimilation über Akkommodation, liegt der Reiz des Spiels auch für Erwachsene.

5. Quellen

- BAATZ,U./MÜLLER-FUNK,W.(Hrsg.): Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie. Berlin 1993
- BERNE, E.: Spiele der Erwachsenen. Psychologie der menschlichen Beziehungen. Hamburg 1970
- BRINGUIER, J.C.: Jean Piaget -Ein Selbstporträt in Gesprächen. Paris 1977 (dt. 1996)
- COLMAN, A.: Game Theory and its Applications in the social and biological sciences. Oxford 1982
- GROOS, K.: Das Spiel der Menschen. Jena 1899
- PFEIFER,W.: Das Erwachsenenspiel- Eine pädagogische Standortbestimmung. Münster 1991
- PIAGET, J.: Nachahmung, Spiel und Traum. Neuchâtel 1959 (dt.1975). 3.Aufl. Von 1993
- PULASKI, M. A.: Piaget- Eine Einführung in seine Theorien und sein Werk. New York 1971 (dt. 1978)
- RENNER, M.: Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe. Freiburg 1997
- SCHALLER,H.-J.: Zur pädagogischen Theorie des Spiels. Ahrensburg 1973
- SCHMIDTCHEN,S./ERB,A.:Analyse des Kinderspiels. Ein Überblick über neuere psychologische Untersuchungen. Köln 1976

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren

