

Erzieherische Aspekte des Spiels / Educational aspects of playing

Das Spielphänomen und die relativ bedeutende Fähigkeit des Spiels, sowohl Kinder als auch Erwachsene erzieherisch zu beeinflussen, ist nicht neu. Bedenken wir zum Beispiel das spielerische Benehmen der Tieren (wenn die Männchen Cour schneiden, die Jungen einander necken, etc.), so können wir den eigentlichen Ursprung der Spiele noch vor das Horizont der menschlichen Kultur aufschieben. Deswegen wohl ist das Spiel dem menschlichen Wesen genauso eigen wie den erwähnten jungen Tieren. Wenn wir kurz in die Vergangenheit blicken, und bedienen wir uns dabei den erreichbaren Quellen bedeutender Philosophen und Pädagogen, dann sind wir im Stande, die Entwicklung und den Wandel einzelner Spielfunktionen von den Anfängen der menschlichen Zivilisation bis in die Gegenwart (zumindest kurz) zu fassen und so den Kern der derzeitigen Bedeutung der Freizeitspiele zu erklären.

- Feier, Kollektivtanz, Gotteskult, Opferbrauch usw. stellen die frühesten Spielformen in der sog. prälogischen (oder vielleicht totemischen) Epoche. Sie hatten *Kultfunktionen*, die vor allem der Suche nach der Versöhnung mit den übernatürlichen Mächten dienten.
- Aus Homer (8. Jh. v. Chr.), sowie aus den erhaltenen und nacherzählten olympischen Legenden und Geschichten (die ersten Olympischen Spiele 776 v. Chr.) können wir über den ersten Sportveranstaltungen, vor allem über Wagenrennen, Diskuswerfen, Bogenschießen, Dromos, Boxen usw. erfahren. In jener Zeit füllt das Spiel mehrere Funktionen zugleich: *gesellschaftliche Funktion* (die Kunst des Spielens war gesellschaftlich hoch geschätzt), *Friedensfunktion* (vor allem während der Olympischen Spiele), *ethische Funktion* (während der Olympischen Spiele wurde zB. die Sittlichkeit der jungen Wettkämpfer streng überwacht).
- Mit unserer Zeitrechnung und unter dem Einfluss des Werkes M. F. Quintilians macht sich die *didaktische Funktion* des Spiels bemerkbar. Quintilian bereitet für seine Schüler verschiedenste Kim-Spiele, Wortspiele, Rednerkunst-Wettkämpfe uÄ.
- Im Mittelalter, am öftesten wohl im 11. Jh., treffen wir uns im Zusammenhang mit der Rittererziehung mit der *militärischen* Spielfunktion, die sich später mit der Änderung des Charakters der Ritterturniere in *gesellschaftliche, ästhetische* und *Unterhaltungsfunktion* umwandelt. In den „Pseudoturnieren“ selbst geht es nicht mehr nur um Kraftleistungen und die Demonstration der Kampfbereitschaft, sondern um den Schau der kunstvoll geschmiedeten und getriebenen Harnische sowie die Unterhaltung der Zuschauer.
- *Die erzieherische* Funktion des Spiels gewinnt im 16. Jh. dann wieder an Bedeutung, vor allem in den Werken des Erasmus von Rotterdam, der die didaktischen Spiele als Lockmittel versteht (Kinder sollen die Buchstaben aufessen, um sie leichter im Gedächtnis zu behalten) - oder in dem fünfteiligen Werk Gargantua und Pantagrue von Francois Rabelais. Der Renaissance-Erzieher spielt unglaubliche 216 verschiedene Spiele mit seinem Pflingling. Diese Spiele stellen den historischen Beweis für die Existenz der verschiedensten Spielaktivitäten dar.

- Erst mit dem Werk des Johann Amos Comenius wird das Spiel systematisch in das Erziehungssystem eingegliedert. Comenius schafft ihm Raum sowohl im Unterrichtssystem als auch in der Freizeit, entwickelt überdies Schultheater in seiner pädagogischen Praxis, in dem wir die Anfänge der dramatischen Spiele finden können.

Diese historische Aufzählung der Spielfunktionen könnten wir noch fortsetzen, mit Comenius überwiegen jedoch die erzieherischen Funktionen der Spiele die anderen, so dass das Spiel allmählich zum bewährten Erziehungsmittel wird. Große Bedeutung wird dem Spiel nicht nur in den Fröbels Kindergärten, sondern auch in den einzelnen Strömungen der Alternativschulen sowie in den seit der zweiten Hälfte des 19. Jhs. und in größerem Umfang dann im 20. Jh. entstehenden Freizeitvereinen und –institutionen zuerkannt. Der Spielbegriff wird in der heutigen (auch Fach-) Sprache unglaublich frei verstanden. Die Ursache dafür ist in der allmählichen Differenzierung der wissenschaftlichen Fachgebiete zu suchen, für die das Spiel immer mehr zum Thema wird (zB. Spiele auf dem Gebiet Ökonomie, Management, Planungsstrategien uÄ.). Was die außerschulische Erziehung betrifft, stellt das Spiel einen nicht unerheblichen Teil des Bildungsinhaltes – der sog. Interessenbildung dar; die heutigen innovativen Schulen beginnen allmählich, sich auch mit den didaktischen und dramatischen Spielen zu bedienen, weil diese Spiele nicht mehr als unnützlich, zeitraubend und den eigentlichen Unterricht störend angesehen werden. Abgesehen von dem kommerziellen Zweig, wo das Spiel am meisten die Form des sog. Showbusiness annimmt, bleibt uns nichts anderes übrig, als über die Bedeutung des Spiels bei der Erziehung nachzudenken.

Erlebnisaspekt des Spiels

Eines der bedeutenden Spielattribute ist das Erlebnis. Es handelt sich dabei um kein neues Phänomen, es wurde in verschiedenen historischen Epochen der Pädagogikgeschichte mehr oder weniger intensiv geltend gemacht. Eine neue Dimension gewann das Erlebnis aber erst mit der sog. Erlebnispädagogik von Kurt Hahn und seiner Schule 'Salem' anfangs des 20. Jhs. Bedenken wir dabei, wie sich die Wahrnehmung der Realität in den letzten siebzig Jahren verändert hat, müssen wir feststellen, dass die sog. unvermittelte Erfahrung (die der Mensch in der Hälfte des 20. Jhs. noch erleben könnte) durch die von Medien vermittelte ersetzt wird. Die im Film oder Fernsehen vorgelegten Inhalte und Handlungen kennt der Zuschauer nicht aus eigener Erfahrung, sondern nur vermittelt. Den Kindern werden in den Biologie-Unterrichtsfilmern zB. Wald und Haustieren gezeigt. Immer wieder sind wir Zeugen der Gewalt im Fernsehen, die Direktübertragung von den Kriegsschauplätzen stellt in diesem Zusammenhang eine neue Errungenschaft dar. Action- und Zeichentrickfilme, aber auch PCs in den Haushalten vermitteln uns das Gefühl, der gewaltsame Tod sei schmerzlos und nichtig. Neben einigen Vorteilen, welche die Computer-Spiele und Multimedien mit sich bringen, wird das Kind zwei äußerst negativ wirkenden Illusionen ausgestellt. Erstens der Illusion des Endes. Das Kind glaubt, die Realität könne wie ein Computer-Spiel abgeschaltet werden. Zweitens erliegt das Kind der Illusion mehrerer Versuche. „Wenn ich mich jetzt mit dem Auto umkippe, kann ich es zum zweiten Mal noch schaffen“. Das Leben kennt solche Korrekturen leider nicht. Wegen solcher Einflüsse wird das heutige Kind um die Fähigkeit ärmer gemacht, Dinge selber zu erleben und aus der eigenen Individualität zu lernen. Die Spiele stellen ein natürliches Therapeutikum gegen diese „pathologische Zivilisationsvergiftung“ dar, weil sie den Spielteilnehmern die Möglichkeit geben, eine absolut konkrete Rolle zu übernehmen, sie voll zu entfalten und zu erleben, natürlich im Rahmen der gesetzten Grenzen und Regeln. Aus dem Gesichtspunkt der Sittenerziehung bei der Formung der Charaktereigenschaften ist allerdings genauso interessant und wichtig, wie diese Regeln eingehalten werden.

Sittenaspekt des Spiels

Das zweite bedeutende Attribut der Spiele sind die Regeln. Sie haben eine dominante Rolle in dem Spiel und erfüllen mehrere Funktionen. Sie sagen dem Spielbeteiligten, was er darf und was nicht, um das Wesen des Spiels zu erfüllen, gleichzeitig aber komplizieren sie diese Tatsache. Die Regeln bilden also eigentlich Hindernisse sowohl

physischer (irgendwohin laufen, klettern, etwas überspringen ...) als auch psychischer Natur (sich mit jemandem verständigen, Probleme lösen usw.). Der Spieler wird während des Spiels vor die Aufgabe gestellt, wie habe er es anzustellen, das Hindernis zu bewältigen, ohne dabei gegen die Regeln zu verstoßen. Der Organisator (ein Pädagoge) geht dabei von der vernünftigen Voraussetzung aus, wenn die Spieler sich an den Spielregeln halten würden, so würden sie auch die Regeln (Gesetze) im realen Leben respektieren, dh. sich charakterfest verhalten. Deswegen wird das Spiel in den heutigen Konzeptionen der außerschulischen Erziehung mit Recht unter wirksame Mittel der Sittenerziehung gerechnet. Bleiben wir jedoch nicht nur bei den Regeln. In manchen Spielen werden die Spieler nicht zufälligerweise in Situationen gebracht, wo sie verhandeln, lizitieren, einander unterwerfen, Positionen verlassen, eigene Werteskalen korrigieren müssen. Ein andermal werden die Spieler absichtlich direkt vor ein Sittendilemma gestellt. Obwohl ein konkretes Spiel für die Sittenerziehung nicht bestimmt ist, bringt es eine Fülle von Gelegenheiten mit sich, in denen das bewusste ICH des Spielers sich bemerkbar machen kann (der Spieler hilft dem Freund und verliert so den ersten Platz uÄ.). Der Erzieher hat die Gelegenheit, dieses Benehmen zu beobachten und vorsichtig zu interpretieren. Das Spiel kann also auch sehr gut als ein relativ valides Diagnosegerät verwendet werden.

Diagnostischer Aspekt des Spiels

Für einen guten Spielorganisator und Pädagogen ist das Spielergebnis nicht von solcher Bedeutung wie der eigentliche Spielverlauf, an dem er beobachten kann, wie die Spieler sich verhalten, wie sie sich verständigen, wer die dominante und kompetente Rolle in den Entscheidungsprozessen übernimmt, wessen Ansichten für übrige Spieler entscheidend sind, wie die einzelnen Rollen der Spieler erfüllt werden, usw.

Das Auftreten in bestimmter Rolle ist für das Spiel charakteristisch. Dem Pädagogen bietet sich ein sonderlicher und einzigartiger Vergleich des Verhaltens der Spieler im realen „wirklichen“ Leben und des Spielerverhaltens in der „fiktiven“ Welt der Spiele. Wie verhält sich das Kind im realen Leben und wie setzt es sich mit der Rolle eines Polizisten, der Mutter uÄ. im bestimmten Spiel auseinander? Obwohl bestimmte Verhaltensnormen/-regeln für jede Rolle vorgeschrieben werden, öffnet sich dem Spieler hier ein großer Raum für eigene Vorstellungen und eigenes Erleben der gegebenen Rolle. Wird der Polizist, gespielt von einem konkreten Spieler, genauso friedlich, streng oder gar aggressiv sein wie beim letzten Spiel? Und wenn ja, warum? Anregungen wahrnehmender Pädagoge weiß, dass ein braver, netter Schüler noch kein netter und sittlicher Polizist während des Spiels sein muss. Auch diesmal lautet die Frage 'warum'.

Ist also ein Kind nicht im Stande, die Regeln im realen Leben zu akzeptieren, warum verhält es sich sittlich im Spiel? Um seinen Lehrer zufrieden zu stellen, um zu gewinnen, die Bewunderung zu erregen? Wenn wir dem Gedanken beistimmen, das Kind verhalte sich im Spiel immer grundsätzlich unterschiedlich (durch angenommene Rolle determiniert), dann identifizieren wir uns auch indirekt mit dem Gedanken, das Kind bereichere sich durch neue Erfahrungen oder Belehrungen nicht, die Spiele seien keine Träger der Erziehungsfunktion. Diese Behauptung könnte allerdings ein weiteres Untersuchungsthema sein. Die Erfahrung bestätigt uns in der Behauptung, dass ein gut inszeniertes Spiel seine Erziehungsfunktion behält und verschiedene Lebenssituationen auch modellieren kann.

Simulationsaspekt des Spiels

Im weiteren Sinne des Wortes könnten wir unter den Begriff des Simulationsspiels (Spiele, das etwas simulieren, vortäuschen) alle Spiele einbeziehen, weil eine gewisse Analogie mit der realen Welt zu den gemeinsamen und allgemeinen Merkmalen der Spiele gehört. Im engeren Sinne werden die Spiele jedoch als konkrete spezifische Mittel aufgefasst, an deren Grundlage die Spieler Situationen erleben können, denen sie im realen Leben nur vereinzelt begegnen. Diese Einzigartigkeit beruht auf gewisser Gefahr, die diese Situationen mit sich bringen oder bringen können. Die Spielsimulation hat eine langjährige Tradition hinter sich, früher fand sie Anwendung in der Armee, mit dem Boom der Informationstechnologien setzte sie sich aber auch auf anderen Gebieten, vor allem in den

verschiedenen Wirtschaftszweigen durch, und mit der Verbreitung der PCs fand sie schließlich den Weg in die Haushalte und Freizeiteinrichtungen. Betrachten wir mal genauer die Prinzipien der Simulationsspiele.

Sie basieren auf dem Gedanken, einem bestimmten realen Problem entsprechende Rückkoppelungsmodelle den Spielern zu bieten. In den Simulationsspielen werden immer Motivationen verwendet, die reale Situationen darstellen (zB. Fisch Banks, ein relativ bekanntes Simulationsspiel mit ökologischer Thematik wurde durch ein wirkliches Ereignis inspiriert. 1983 kam es im Nordsee zu einer totalen Zerstörung des ökologischen Gleichgewichts, es wurden fast alle Sardinen ausgefischt, was den absoluten Fischfangverbot, den Zusammenbruch mehrerer Schiffsreedergesellschaften und eine riesige Arbeitslosigkeit zur Folge hatte). In den Simulationsspielen werden Elemente der dramatischen Spiele angewendet, die Spieler übernehmen bereits definierte und oft um äußerliche Kennzeichen (zB. Requisiten) zusätzlich ergänzte Rollen. Während des Spiels eignen sich die Spieler einzelne Rollen an, die so ihre Eigenständigkeit gewinnen. Ein wichtiges Prinzip ist auch die kontinuierliche und intensive Interaktion zwischen den Spielteilnehmern (Entscheidungsprozesse innerhalb des Spielmodells) und der „realen“ Situation außerhalb des Spielmodells. Die Simulationsspiele unterscheiden sich von den übrigen Spielen durch die Flexibilität des Spielverlaufs. Die Gruppen treffen die Entscheidung, die Ausgangsdaten werden an den Organisator weitergeleitet, die Daten werden auf Grund des „realen“ Modells verarbeitet (meistens mit dem Computer) und die Ausgangsdaten werden an die Teilnehmern übergeben, die sie weiter in ihr eigenes Entscheidungsprozess integrieren, usw. Bei den Simulationsspielen lässt sich also nur schwer abschätzen, wie schnell, mit welcher Intensität und in welcher Richtung sich das Spiel begeben wird. Alles ist dem Entscheidungsmechanismus der Gruppen und den Organisierungsfähigkeiten des Spielleiters überlassen.

Die Simulationsspiele bringen den Teilnehmern nicht nur die Erkenntnis, sondern auch die konkrete Erfahrung bei, welche aus pädagogischer Sicht unersetzbar ist, und für das Kind (den Erwachsenen) in der realen Welt unerreichbar.

Sollen wir nun die Bedeutung der Spiele in den Freizeitaktivitäten kurz zusammenfassen, müssen wir neben den drei oben angeführten Gebieten noch die Tatsache erwähnen, dass das Spiel zu jenen Aktivitäten gehört, die den Kindern fast immer Spaß machen. Die Kinder werden dafür innerlich motiviert, sie erleben große Abenteuer durch das Spiel, und es können dabei bisher unerkannte „versteckte Winkel des Ich“ auf verschiedene Weise an den Tag kommen und erkannt werden.

Exzerpt

Die erzieherische Nutzung der Spiele ist keine neue Unbekannte. Ihre Wurzeln sind bereits in vielen historischen Erziehungskonzeptionen der Geschichte der Pädagogik zu finden. Seit der zweiten Hälfte des 20. Jhs. tauchen neue Spielaspekte auf, auf dessen Basis das Spiel uns neue edukative Möglichkeiten sowohl in der Schule als auch bei der außerschulischen Erziehung bietet. An dieser Stelle sei zumindest die Bedeutung des Erlebens nochmals zu erwähnen. Das Erlebnis wird für den „besten Lehrer“ angesehen, es ermöglicht den Spielteilnehmern den Einblick in das eigene Innere (die Selbsterkenntnis) und enthüllt so die komplizierte Welt, die sich manchmal mit verbalen Methoden nicht erklären und mit rationaler Überlegung nicht begreifen lässt. Genauso bedeutend ist der Sittenaspekt der Spiele. Die Spielregeln sagen, wie die Spieler sich zu verhalten haben, und durch die Einhaltung dieser Regeln lernen die Spieler auch gewisse Normen zu respektieren, die eine Analogie in den Gesetzen und Regeln der realen Welt haben. An dem Spiel können auch bestimmte Situationen vorgetäuscht werden, denen man im wirklichen Leben nur selten begegnet. Nicht zu vergessen ist auch der Simulationsaspekt, sowie viele anderen Aspekte des Spiels. Das Spiel ist in diesem Fall als „Leben auf Probe“ zu verstehen.

Abstract

Educational use of games has been already known for some time and it has got its roots in several concepts of the educational history. Since the 2nd half of the 20th century

new aspects of the game have been formalized and thus it provided us with new educational possibilities both at school and at leisure time activities. Let us remember the emotional aspect which has been considered as „the best teacher“ – e.g. person who can help people to reveal the inside features of his or her character (teaches the self-knowledge) and teach us about the complicated world, often closed to the verbal ways of clarification and often closed to the rational ways of thinking. And the aspect of morality is of big importance too. The rules of the game explain the players how to act and at the same time - the necessity to follow the rules brings an analogy to the “real world”. With the game one can often simulate situation which are quite rare in everyday life. We cannot miss the aspect of stimulation as well and, of course, there are many others. Game is to be understood in the case as „trial life“.

Literatur:

Caha, Milan. Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji. Praha: Brontosaurus, 1995.

Heidbrink, Horst. Psychologie morálního vývoje. Portál: Praha, 1997.

Kádner, Otakar. Dějiny pedagogiky. I. díl. Praha: Dědictví Komenského, 1909.

Pike, G., Selby, D. Cvičení a hry pro globální výchovu 1. Praha: Portál, 2000.

Olivová, Věra. Lidé a hry. Praha: Olympia, 1979.

Rabelais, Francois. Gargantua a Pantagruel. Praha: Odeon, 1968.

Zaplatal, Miloš. Hry v přírodě. Praha: Olympia, 1985.