

»SPIEL«

PROF. DR. GERD E. SCHÄFER

Die folgende Untersuchung unterscheidet zwei Weisen des Zugangs zu einer Untersuchung des Phänomens Spiel und sucht sie an exemplarischen Positionen der Spielforschung herauszuarbeiten: eine funktionsorientierte und eine strukturdynamische. Beide Richtungen haben wesentliche Dimensionen der Bedeutung des Spiels für den kindlichen Bildungsprozess herausgearbeitet.

Inhalt

1 Funktionsorientierte Spielbetrachtung.....	2
1.1 Ethologische Forschungen.....	2
1.1.1 Spiel als Übung.....	2
1.1.2 Tierspiel und Erfindung.....	3
1.1.3 Schluss aus den bisherigen Überlegungen.....	5
1.2 Funktionen des Kinderspiels.....	6
1.2.1 Ein Beispiel.....	6
1.2.2 Sensomotorisches Spiel.....	7
Piagets Auffassung vom sensomotorischen Spiel.....	7
Psychomotorische Spiele – Wolfgang Einsiedler.....	11
Vergleichende Überlegungen.....	13
1.2.3 Nochmals: Funktionen des Spiels.....	15
1.2.4 Phantasiespiel (nicht ausgeführt).....	16
1.2.5 Sozialspiel (nicht ausgeführt).....	16
1.2.6 Emotionale Funktionen im Spiel – Psychoanalytische Spielauffassungen.....	16
Spiel bei Sigmund Freud.....	17
Spiel und Phantasie – Melanie Klein.....	19
Entwicklungslinie Spiel – Anna Freud.....	21
Von den Ich-Funktionen zur Ich-Identität – Erik H. Erikson.....	22
Hans Zulligers deutungsfreie Spieltherapie.....	23
Zusammenfassung einer funktionalen psychoanalytischen Spielauffassung.....	24
2 Strukturdynamische Spielbetrachtung.....	24
2.1 Spiel als Zentrum der kulturellen Tätigkeit.....	24
2.1.1 Die geisteswissenschaftliche Tradition.....	24
2.1.2 Spiel als dynamischer Kommunikationsprozeß zwischen Subjekt und Wirklichkeit.....	27
Winnicott.....	27
Orter.....	28
Kommunikationstheoretische Ergänzung.....	31
2.2 Zwischen Ordnung und Chaos – Zur Struktur des Spiels in der Natur.....	31
2.2.1 Evolution als Spiel.....	31
Driften.....	32
Strukturelle Koppelung.....	33
Einschränkende Bedingungen.....	33
Spiel der Evolution.....	34
2.2.2 Gestaltbildung: zweierlei Ordnungen.....	34
Beispiel Wasserstrahl.....	35
Stabile, konservative Strukturen.....	35
Konservative Strukturen können sehr komplex sein.....	35
Dissipative Strukturen.....	36
2.2.3 Was ist Spiel? Zusammenfassung meiner Spielauffassung.....	38
2.2.4 Dreierlei Zeit.....	39

1 Funktionsorientierte Spielbetrachtung

Spätestens seit KARL GROOS (1896, 1899) dem Spiel beim Kind und in der Tierwelt eine Art flexible Vorbereitungsfunktion für das Erwachsenenendasein zuschrieb, hat sich eine empirisch orientierte Spielforschung darauf konzentriert, das Spiel dadurch besser zu begreifen, dass sie seine Funktionen innerhalb der tierischen und menschlichen Entwicklung immer genauer zu fassen versuchte.

1.1 Ethologische Forschungen

1.1.1 Spiel als Übung

GROOS (1922) fasst folgende Funktionen des Spiels zusammen: Einübung, Ergänzung und Erholung. Als Einübung ist Spiel ein Teil der »... Selbstausbildung des heranwachsenden höheren Lebewesens« (GROOS, 1922, S. 67). Es hilft ihm, seine Triebe zu üben, mit seinen Fähigkeiten zu experimentieren und Artgenossen nachzuahmen. Als Ergänzung bietet es ein »... spielendes Durchkosten von Lebensmöglichkeiten, die im Alltag nicht genug zur Verwirklichung kommen« (ebenda, S. 77). Als Erholung steht es im Kontrast zur Arbeit und damit zum Ernstleben. Aber schon 1896 unterschied er bezüglich der Einübung zwei wesentliche Aspekte:

- Funktionsspiele, in deren Zentrum ein allgemeines Experimentieren mit den Möglichkeiten der jeweiligen Spezies, oder
- Funktionsspiele, in deren Mittelpunkt eine bestimmte, meist biologisch wichtige Funktion oder Fähigkeit steht (wie z.B. das Jagt- oder Beuteverhalten).

Die neuere ethologische Forschung hat viel Detailwissen über das Spielverhalten verschiedener Tierarten hinzu gesammelt. Die Funktionstheorie wurde dadurch in einem entscheidenden Punkt erweitert:

»Wollte jemand den Lehrsatz aufstellen: Alle Verhaltensweisen der Tiere dienen unmittelbar bestimmten Notwendigkeiten – die Existenz der Verhaltensweisen des Spielbereichs würden ihn widerlegen. Das Gegenteil ist der Fall: Treten während des Spielens starke aktuelle Bedürfnisse auf, wie Hunger oder Gefahr, so wird das Spiel sofort abgebrochen. Das Spielen scheint sogar den grundlegenden Lebensbedürfnissen eher zu widersprechen. Es verbraucht Stoffwechselenergie; und Spielen ist sicher gefährlicher als Nichtstun; spielerisches Verhalten scheint nur um seiner selbst willen da zu sein; im Haushalt der Natur erscheint es wie ein Luxus. Trotzdem bildet es gerade bei höchstehenden Tieren den wesentlichen Inhalt einer ganzen Entwicklungsphase. Wir fragen: Welchen biologischen Sinn haben die Verhaltensweisen des Spielbereichs?« (HASSENSTEIN, 1980, S. 119–120)

BERNHARD HASSENSTEIN macht dann deutlich, dass tierisches Spiel über angeborene Verhaltensweisen hinaus geht. Diese werden zwar im Spiel eingesetzt, aber auch abgewandelt, manchmal sogar mit »umgekehrten Vorzeichen« (HASSENSTEIN) gebraucht (z.B. Fluchtspiele, bei denen die Partner darauf achten, räumlich beisammen zu bleiben, ebenda, S. 115 ff).

Besonders interessant für die Untersuchung des Spiels sind solche, in denen das arteigene Verhaltensrepertoire gleichsam zweckentfremdet gebraucht wird, wenn etwas gespielt wird, was mit der arttypischen Umwelt in keinem Zusammenhang steht.

»Bei besonders spielbegabten Tierarten kann fast jedweder Sinneseindruck, insbesondere wenn er auffällig und für das Lebewesen neu ist, spielerisches Verhalten anregen: Einer der von CRISLERS aufgezogenen jungen Wölfe blieb während eines Spaziergangs lange bei einer frisch aufgeblühten roten Blüte stehen, streifte mit der Nase darüber und berührte sie mit der Pfote. Die von dem Zoologen GUSTAV KRAMER freifliegend gehaltenen Kolkraben 'beschäftigten' sich mit den verschiedensten Dingen: sie jagten einer Bachstelze nach, hoben blaue Papierschnitzel auf, stahlen eine Pfeife aus dem Zimmer oder zerrissen Windeln, die zum Trocknen aufgehängt waren. Vielleicht kommen sogar alle Wahrnehmungen, die überhaupt von Sinnesorganen

gemacht werden können, als Anreize für das Spielen in Frage, einschließlich der Rückmeldungen aus dem eigenen Körper über besondere Haltungen und Bewegungen, z.B. bei Bewegungsspielen.« (HASSENSTEIN 1980, S. 116–117)

Spielverhalten, welches die Sinneserfahrungen variierend erweitert, wird noch gesteigert, wenn es durch Antworten aus der Umwelt ergänzt und bereichert wird.

1.1.2 Tierspiel und Erfindung

In der Tierverhaltensforschung unterscheidet man zwischen angeborenem Verhalten, Auslösemechanismen und Appetenzverhalten. Angeborenes Verhalten findet sich bei allen Exemplaren einer Gattung und läuft bei allen in gleicher Weise ab. Es wird durch spezifische Reizkombinationen ausgelöst, die man angeborenen Auslösemechanismen nennt. Es gibt ferner ein Verhalten, durch welches die Situation aufgesucht wird, in der ein angeborenes Verhalten durch Auslösemechanismen in Gang gesetzt wird: Ein Tier begibt sich auf die Suche nach Nahrung oder einem Partner. Dies nennt man Appetenzverhalten.

Im Zustand der Ruhe benutzt nun das Tier Teile seines Appetenzverhaltens nicht mehr zweckentsprechend, sondern geht spielerisch damit um. Deshalb unterscheidet GUSTAV BALLY (1966) zwischen einem tierischen Verhalten im gespannten oder im entspannten Feld.

»Im gespannten Feld [...] ist die Umwelt qualitativ bestimmt durch die angeborenen oder erworbenen auslösenden Schemata, die das Feld als Beute-, als Feindes-, als Kumpan-, als Sexualfeld charakterisieren. Das Feld ist eindeutig bestimmt durch die mit dem Instinktziel gesetzte Aufgabe, den Weg zum Ziel zu finden. Dadurch haben die Merkmale des Feldes den Charakter von Richtungszeichen für eine zielbestimmte spezifische Motorik. Im extremen Fall haben daher die Felder so wenig Kommunikation, dass man sagen kann: Das Tier verhält sich in der – vom Mensch aus gesehen – gleichen Umgebung, je nachdem, ob es in Brunststimmung oder in Brutpflegestimmung usw. ist, wie wenn es sich um verschiedene Umgebungen handeln würde.«

[...]

»Im entspannten Feld dagegen sehen wir anderes. Hier, wo die Dinge im Annäherungsfeld immer von neuem angegangen werden, entwickelt das Lebewesen eine vielgestaltige Beziehung zu ihnen, der eine gewisse Dauer zukommt, die unabhängig ist von der Befriedigung der instinktiven Bedürfnisse. Diesem zeitlichen Modus der zielunabhängigen Dauer entspricht das Offenwerden einer zielunabhängigen Räumlichkeit. Während im gespannten Feld der Zug des Instinktziels nur einen schmalen, den kürzesten Pfad grell beleuchtet, das übrige aber im Dunkeln läßt; während sich dem gespannten Instinktverhalten sozusagen nur ein Aktionstunnel mit relativ wenig Merkmalen mit relativ spärlichen Handlungsarten öffnet, der als kürzester Weg zum Ziel sich auftut, fällt ins entspannte Feld ein gleichmäßiges Licht, öffnet sich das entspannte Feld einer beliebig vielseitigen Motorik.

In dem Maße, in dem die selbst zu Zielen gewordenen Felddinge ihren Charakter als Wegmarken, als zielbestimmte Vektoren verlieren, verlieren sie auch ihre zielbestimmte 'Einseitigkeit'. Immer neue und andere Bezüge entstehen; Merkmale, die für die Erreichung von Instinktzielen ohne Bedeutung sein mögen, offenbaren sich einem handeln, das zielunabhängig, wie zufällig, am Ding sich entfaltet.« (ebenda, S. 28–30)

Wesentlich scheint die Unterscheidung von zielgerichtet und zielunabhängig. Der Schimpanse, der die Banane erst erreichen kann, wenn er einen Stock zur nötigen Länge zusammenfügt, darf nicht zu hungrig sein und damit zu sehr auf das Ziel Banane fixiert sein, um seinen Spielraum des Nachdenkens zu nutzen. Der Hund, der zwischen sich und dem Fressnapf ein Hindernis sieht, darf ebenfalls nicht zu hungrig sein, sonst findet er den Umweg zum Napf nicht. Es muss also eine Distanz zu einem Ziel eintreten. Diese erst verschafft den Dingen, die »am Wegrand liegen«, die Aufmerksamkeit, die sie gegebenenfalls zu interessanten Spielgegenständen macht.

»Je ausgedehnter die Zeiträume sind, in denen die Züge zu den Instinktzielen gelockert sind, desto mehr tritt statt des Richtung anzeigenden Feldmerkmals eine Gegenstandsordnung hervor, in der einzelne Merkmalintegrationen sich im Felde abgrenzen, von denen jede eine andere

Tönung hat, anders stimmt, (zu) anderen Bewegungsimpulsen ruft.« (ebenda, S. 33)

Tiere in einer neuen Situation, die sie erkunden wollen, schaffen sich diese Distanz dadurch, dass sie »Stutzen«. In anderen entspannten Situationen nehmen die Tiere mehrfachen Anlauf, um immer wieder mit dem Gegenstand umzugehen. Aus den vielen Situationen, in denen sie diesen, so spielend, kennen gelernt haben, wird er für sie mit einer subjektiven Tönung umgeben, die seine Bedeutung für dieses Tier wiedergibt und dieser Gegenstand nur deshalb auf sich vereinen kann, weil er nicht mehr nur »Wegmarke« zu einem bestimmten Ziel ist.

»Der Erfolg ist, daß der Stock für den Affen, das Revier für den Hund eine derart differenzierte Tönung bekommt, daß aus einem lediglich und zunächst auf ein Ziel verweisenden Ding, vom Charakter etwa eines Wegschemas einfachster Struktur, ein Ding wird, das wir darum als Gegenstand bezeichnen, weil es außer den mittelbar zu Instinktzielen weisenden Merkmalen eine mehr oder weniger große Fülle von Merkmalen in sich vereinigt, die all den Leistungen entsprechen, die das spielende Tier an es herantrug und heranzutragen imstande ist.« (ebenda, S. 35)

In solchen gelockerten Situationen kann ein Tier daher vielfältige Beziehungen zu seinem Spiel Ding aufnehmen und sich dabei den Handlungsmöglichkeiten überlassen, die dieses Ding zulässt. Dabei entstehen u.U. auch neue bisher nicht zu seiner Ausstattung gehörige Verhaltensweisen. Hierzu einige Beispiele. Das erste weist darauf hin, dass Tiere zwischen den beiden Feldern, dem gespannten, auf Triebziele hin orientierten, und dem entspannten Spielfeld deutlich unterscheiden:

»Wir alle wissen, wie verbreitet bei Vögeln die Fähigkeit zum spielenden Nachahmen menschlicher Worte, in der freien Natur aber auch zur Nachahmung an der Vögel, zum `Spotten` ist. Als ein ganz besonderer Nachahmer [...] gilt der australische Leierschwanz. Wir folgen dem Bericht von Mrs. Wilkinson, die 20 Meilen von Melbourne ein Landhaus besitzt, auf dessen Veranda der berühmte Leierschwanz `James` sich einen Spielplatz auserwählt hat. Wiederum ist Geborgenheit entscheidend für die besondere Entfaltung des Gesangs: James wurde regelmäßig gefüttert, fühlte sich daheim.

Im Waldrevier, das er als sein Territorium verteidigt, legt der männliche Leierschwanz mehrere kleine freie Plätze an – bis zwanzig sind in einzelnen Fällen gezählt worden. Er scharrt Laub und Erde zu einer freien Plattform zusammen, deren Fläche er peinlich sauber hält, kein kleinstes Blättchen oder Zweiglein duldend. Dies sind seine Tanz- und Singplätze. Als eines Morgens James vor mehreren Gästen auf der Veranda von Mrs. Wilkinson konzertierte, notierte einer der anwesenden Ornithologen den Gesang von zwanzig Vögeln, die er selber kannte, und meldete dazu noch mehrere ihm unvertraute Vogellaute – all das in einem Morgenkonzert, das 43 Minuten währte.

Alle Beobachter sind darüber einig, daß kaum ein anderer Vogel diese Breite der Nachahmung besitzt, der fast keine Lautbildung unmöglich zu sein scheint. Gebell von Hunden, Miauen der Katze, Kreischen von Sägen wird ebenso täuschend imitiert wie das Geräusch eines fliegenden Papageienschwarms, das Lärmen sperrender Jungvögel – aber auch Autohupen, automatischer Bohrer und neben solchem Lärm dann wieder das zarteste Zwitschern von kleinen Nektarvögeln im feinsten Pianissimo. Die ganze Lautwelt wird Quelle reichen Tuns eines Vogels. Wie sehr das Spiel seinen Eigenwert hat, erlebte Mrs. Wilkinson sehr eindrücklich: Als sie sich davon überzeugt hatte, daß die Stelle auf der Veranda der Lieblingsplatz von James war, der übrigens in ihrem Garten zeitweise bis sieben Spielplätze unterhalten hat – suchte sie eines Tages liebevoll viele saftige Insekten und Larven im Garten, das bevorzugte Futter, und legte sie auf die Brüstung, überzeugt, ihrem James damit eine rechte Freude zu machen. Der ankommende Vogel war zunächst erstaunt, sträubte sein Gefieder vor Erregung, und mit ärgerlichem Ruf machte er sich darauf an eine gänzlich unerwartete Reinigung. In fünf Sekunden hatte er alle die Insekten mit Fußritten wegbefördert – aber kein einziges etwa gegessen. Dann flog er weg. Eine Woche später wiederholte die Gastgeberin ihr Experiment. Noch heftiger war diesmal das `Reinemachen` auf dem gedeckten Tisch, und James blieb darauf mehrere Tage von der Veranda weg. Der Leierschwanz in Freßstimmung singt und tanzt nicht, er sucht sein Futter auf den ihm als günstig bekannten und daher vertrauten Nährplätzen seines Territoriums. Derselbe Vogel aber will in der Spielstimmung weder von Nahrung noch von den Orten der Futtersuche etwas wissen. Jetzt zählen nur die Spielplätze. Ein solcher aber ist kein `Eßtisch`, sondern ein `Sing- und Tanz Tisch`. Er hat völlig rein zu sein. Die Mahlzeiten auf dem bekannten Verandaplatz waren für

James ein echtes Ärgernis und haben dem Sängler die Stimmung gründlich verdorben.« (ADOLF PORTMANN 1976, S. 64–65)

Das entspanntere Feld führt zu vielfältigeren Leistungen, wie Situationen, auf welche die arteigenen Verhaltensmuster abgestimmt sind.

»Ein Blaukehlchen, eine Schama, eine Amsel singen ihre kunstvollsten und für unser Empfinden schönsten, objektiv gesehen am kompliziertesten gebauten Lieder dann, wenn sie in ganz mäßiger Erregung `dichtend` vor sich hinsingen. Wenn das Lied funktionell wird, wenn der Vogel einen Gegner ansingt oder vor dem Weibchen balzt, gehen alle höheren Feinheiten verloren, man hört dann eine eintönige Wiederholung der lautesten Strophen, wobei bei sonst spottenden Arten, wie beim Blaukehlchen, die schönen Nachahmungen völlig verschwinden und der kennzeichnende, aber unschön schnarrnde angeborene Teil des Liedes stark vorherrscht. Es hat mich immer wieder geradezu erschüttert, daß der singende Vogel haargenau in jener biologischen Situation und in jener Stimmungslage seine künstlerische Höchstleistung erreicht, wie der Mensch, dann nämlich, wenn er in einer gewissen seelischen Gleichgewichtslage, vom Ernst des Lebens gleichsam abgerückt, in rein spielerischer Weise produziert.« (KONRAD LORENZ, 1943, zit. nach BALLY 1966, S. 26)

Die folgenden Beispiele zeigen nun, wie Spiel nicht nur zu einem größeren Variationsreichtum arteigenen Verhaltens, sondern, darüber hinaus zu einem für eine Tierart ungewohnten Verhalten führt:

»In Zürich [...] wurde eine Verkäuferin auf ein seltsames klirren aufmerksam, das sie nicht erklären konnte. Sie fand dann ab er bald – und andere Betrachter bezeugten es –, daß es der klang von fallenden Eisennägeln war, die auf einer Zementtreppe aufschlugen. Die Nägel kamen von einer Dachtrauf herunter – dort oben saßen die eigentlichen Urheber, ein Taubenpaar! [...] Von einem nahen, abgeräumten Bauplatz trug die eine Taube im Schnabel die Eisennägel im Steilflug zum Dach. Die andere nahm die Eisenstücke ab und drehte sie in die rechte Lage. Beide Vögel setzten sich auf die Kante der Traufe, der Nagel wurde fallen gelassen; beide sahen ihm nach und warteten mit Spannung, wann das Eisen fünfzehn Meter weiter unten auf der Zementtreppe aufschlug. Dann übernahm die eine wieder den Zubringerdienst, das Spiel ging weiter, den ganzen Morgen etliche Stunden lang. Zwei- bis dreihundert Nägel lagen schließlich auf Treppe und Zementvorplatz verstreut, als die Vorstellung zu Ende ging. Zwei Kilo schwer war die ganze Eisenlast, einer der Nägel war 20 Zentimeter lang und 25 Gramm schwer.« (PORTMANN, 1976, S. 61–62)

Von Tieren erfundene Spiele können sogar weitergegeben werden und eine Art lokaler Spielkultur begründen.

»Bei mehreren Tierarten (Gemsen, Fischottern, Dachsen) wurde beobachtet, daß sie steile Abhänge im Schnee herunterrutschen oder eine Schlitterbahn auf Eis benutzen, beides in dauernder Wiederholung. Seelöwen warfen – auch in freier Natur – Steinchen in die Luft und fingen sie wieder auf. Von den beiden zusammen aufgezogenen jungen Wölfen begann oft der eine zu graben, blickte zum Spielgefährten, ob er zusähe, wühlte dann betont heftig weiter, hielt inne und schnüffelte, als ob er einer Maus auf der Spur wäre; er tat dies so lange, bis der andere herbeikam, um zu sehen, was er habe. Dieses Spiel – einmal `erfunden` – wurde in der Folge lange Zeit häufig wiederholt.« (HASSENSTEIN, 1980, S. 118)

1.1.3 Schluss aus den bisherigen Überlegungen

Der Leierschwanz, der seinen Singplatz nur dort hat, wo er nicht fressen will, die Amsel, die ein variationsreicheres Lied singt, wenn sie es nicht im Kontext des Liebeswerbens vorträgt, die Tauben, die Nägel sammeln, um sie klirrend wieder und wieder zu Boden fallen zu lassen, was bringt sie dazu, aus dem auszuscheren, was für ihre Existenz notwendig ist und so etwas wie eine elementare Musikalität zu entfalten, die umso reichhaltiger ist, je mehr sie sich selbst genügt? HASENSTEINS Antwort darauf zielt nun auf eine höhere Ebene des Funktionalismus:

»Faßt man den Bereich des Spielverhaltens als aktiven Informationserwerb auf, so paßt dazu auch die Offenheit gegenüber Sinneseindrücken und Verhaltensweisen aller Art, auch solchen, die gewiß keinen Überlebenswert für die betreffenden Tiere gewinnen können: Die beste Strategie, um anwendbare Information zu gewinnen, besteht ja darin, möglichst unbeschränkt

Informationen aufzunehmen; denn unter dieser Voraussetzung ist darin mit der größten Wahrscheinlichkeit auch die nützliche Information enthalten. Dies erklärt in den Augen des Biologen, warum die Selektion (natürliche Auslese) die Entwicklung eines Verhaltenssystems zum Gewinnen von Information zugelassen hat, das keine Auswahl zwischen `voraussichtlich nützlich` und `biologisch wertfrei` trifft.« (HASSENSTEIN 1980. S. 121)

PORTMANN'S Antwort jedoch geht auch über diese höhere Art der Nützlichkeitsprüfung hinaus. Sie trifft nach meinem Dafürhalten am ehesten den Spielraum, den die Evolution für die ihre Weiterentwicklungen und Erfindungen von neuen Arten nutzt (vgl. S. 31 »Zwischen Ordnung und Chaos«): Mit dem zunehmenden Reichtum der Außenweltbeziehungen differenziert sich auch das `inner leben` von Tieren. Dieser Reichtum, der sich im Spiel erweitert und veräußert, bringt Gestaltungen der Zeit hervor, mit den Mitteln, die dem Individuum zu Verfügung stehen. (Vgl. PORTMANN 1976)

1.2 Funktionen des Kinderspiels

1.2.1 Ein Beispiel

Im Bereich des kindlichen Spiels sind es vornehmlich die kognitiven, emotionalen und sozialen Funktionen, die hervorzutreten scheinen.

Beispiel:

Ein kleines Mädchen (1;5) schiebt ein Kinderstühlchen durch den Raum. Das ist wegen der Fugen im Plattenbodens nicht einfach. Immer wieder bleibt das Stühlchen darin hängen und muß mit Kraft und Geschick in Bewegung gebracht werden. Doch L. läßt sich dadurch nicht um das Vergnügen der Eroberung des Raumes mit Hilfe eines Stuhles bringen.

Blickt man genauer hin, so bemerkt man, dass die Bewegung im Raum nicht ziellos ist. Schließlich ist der Beobachter dieser Szene und Vater des Kindes im Raum anwesend. Weg von ihm und wieder hin zu ihm, das scheint der Rhythmus der Bewegung zu sein. Zuweilen versteckt sie sich und lugt hervor, ob sie auch dabei gesehen wird. Hiersein und Verschwinden könnte ein Thema zu sein, das in dieses Spiel eingeflochten ist, ein verständliches Thema, wenn man noch die Möglichkeiten erprobt, die mit dem erst vor wenigen Monaten erlernten aufrechten Gang gegeben sind, dessen physische und psychische Folgen noch lange nicht ausgetestet sind. Die Bewegung im Raum steht nicht nur für sich. Wenn die kleine L. dazu »brmm, brmm, brmm« macht, dann stellt sie damit klar, dass sie ein Auto ist. Das Spiel bekommt eine symbolische Dimension.

Doch nun nimmt sie noch ihre Hose und läßt sie auf den Stuhl. Vor wenigen Augenblicken wollte sie `da-gehen`, hatte sie Jacke und Hose zum Anziehen verlangt. Aber das Weggehen war ihr verwehrt worden. Also macht sie sich selbständig, packt ihre Kleider auf das Stühlchen und fährt nun damit im Zimmer spazieren.

Wenigstens drei Funktionsbereiche gehen in dieses Spiel ein:

Der sensomotorische der Bewegungsfreude und der Bewegungsübung (Funktionslust, KARL BÜHLER 1924).

Der kognitive; zum einen hat das Verstecken und Hervorlugen etwas mit der Frage zu tun, ob denn die Dinge/Menschen erhalten bleiben, wenn sie das Kind verschwinden macht; zum anderen wird das Stühlchen zum Symbol, tritt an die Stelle eines Autos und wird mit inneren und äußeren Vorstellungen »beladen« (vgl. JEAN PIAGET 1969).

Der emotionale; das Spiel hat etwas mit der Verarbeitung der väterlichen Entscheidung zu tun, man könne jetzt nicht spazieren gehen. Es scheint das passive Erleiden dieser Einschränkung in ein selbständiges Tun umzuwandeln (vgl. ANNA FREUD, 1920).

1.2.2 Sensomotorisches Spiel

Vergleichbare Begriffe sind »Übungsspiel« (PIAGET) oder »Funktionsspiel« (BÜHLER). WOLFGANG EINSIEDLER nennt diese Spiele lieber »psychomotorische Spiele«, einerseits um die vielfältigen Bewegungsformen zuberücksichtigen (neben den sensomotorischen der frühen Kindheit auch die mehr bewegungsbetonten, körpermotorischen oder die feinmotorischen Spiele – z.B. »Mikado« – der späteren Kindheit), andererseits um deutlich zu machen, dass diese Spiele in einer vielfältigen Wechselwirkungen nicht nur mit den Sinnen, sondern mit viele anderen psychischen Funktionen stehen. Diese Spiele werden um ihrer Bewegung willen gespielt und von »Funktionslust« (BÜHLER) gespeist. Ich stelle zwei Interpretationsweisen dieser Spielform gegenüber: Die von PIAGET und die EINSIEDLERSCHE, die als eine heutige Form einer Funktionstheorie gelten kann.

PIAGETS Auffassung vom sensomotorischen Spiel

Zum einen drückt der Begriff sensomotorisches Spiel bereits aus, dass es sich um Spiele in der frühesten Kindheit handelt, vorwiegend im ersten und zweiten Lebensjahr. Sie gehen aus dem vorwiegend sensorisch-motorischen Weltbezug des kleinen Kindes hervor. PIAGET zeichnet eine Entwicklungslinie in sechs Schritten, analog der Entwicklung der sensomotorischen Intelligenz in den ersten beiden Lebensjahren.

Für PIAGET sind sensomotorische Spiele eng mit der Entwicklung der Intelligenz, vor allem in den ersten beiden Lebensjahren verbunden. Diese frühen Formen der Intelligenz scheinen eng an die sinnlichen und motorischen Tätigkeiten des kleinen Kindes gebunden zu sein. Sie durchlaufen eine Entwicklung, die PIAGET in sechs Stufen unterteilt. Sie geht von angeborenen sensorischen und motorischen Schemata (= Verhaltensmuster) aus und soll deutlich machen, wie in ihrem Verlauf aus ihnen neue Verhaltensweisen hervorgehen. Diese Neuentwicklung verbindet sich mit zwei grundlegenden Prozessen, durch welche die Ausgangsschemata verändert werden können. In Anlehnung an ebenso basale biologische Funktionen nennt sie PIAGET Akkomodation und Assimilation.

Unter Akkomodation sind jene Prozesse zu verstehen, mit welchen sich ein Organismus an gegebene Bedingungen seiner Umwelt anpasst. Es ist ein autoplastisches Verhalten eines Organismus, welches seinen eigenen, inneren Regeln folgt und zum Ziel hat, diesen Organismus so an seine Umweltgegebenheiten anzupassen, dass er seine Lebenszwecke erfüllen kann. Solche adaptiven Verhaltensweisen finden sich auf allen Ebenen des Verhaltens von der Anpassung körperlicher Gegebenheiten an seine Umweltbedingungen über motorische Tätigkeiten, welche dem Organismus Handlungen erlauben, die seiner Körperumgebung angepasst sind, bis hin zum Gebrauch von Denkmustern, mit welchen für das Subjekt bedeutsame Aspekte seiner umgebenden Wirklichkeit erfasst und bearbeitet werden. Die Anpassung eines Auges an die räumlichen Gegebenheiten seines Wahrnehmungsfeldes dient hier als Modell.

Demgegenüber gibt es den Prozess der Assimilation. Auch er geht von gegebenen Handlungs- und Denkmustern aus. Sie richten sich jedoch darauf, den Teil der Umwelt, mit welchem sich ein Organismus gerade beschäftigt, so zu bearbeiten und durch diese Bearbeitung zu verwandeln, dass er sich für eine Verwendung durch ihn eignet Assimilationsprozesse verwirklichen also eine alloplastische Tätigkeit. Sie verändern – sei es durch reale Handlungen, sei es durch verinnerlichtes, denkendes Probehandeln – ihren Gegenstand so, dass er an die gegebenen Handlungs- und Denkmuster des Organismus anschlussfähig wird. Der Prozess eines Organismus, sich seine Nahrungsquellen zu erschließen, gilt hier als Referenzprozess. Wenn PIAGET diese beiden Prozesse mit intelligentem Verhalten in Verbindung bringt, so meint er damit, dass dieses eine Balance zwischen assimilierenden und akkomodierenden Prozessen herstellt. Diese Balance hat zweierlei zum Ziel: Zum einen, die gegebenen inneren und äußeren Strukturen vor dem Zerstörtwerden zu bewahren, zum anderen, sie innerhalb der Grenzen ihrer Veränderbarkeit zu differenzieren. Aus dieser Balance – PIAGET nennt sie Äquilibration – können neue Produkte genauso entstehen, wie neue Handlungs- und Denkweisen. Das Pendel dieses Äquilibrationsprozesses kann

– je nach gegebenen Bedingungen – einmal mehr in Richtung Akkomodation, zum anderen mehr in Richtung Assimilation ausschlagen.

Wendet man diese Gedanken auf die psychische Entwicklungen in der frühen Kindheit an, führt das Überwiegen von Akkomodationsprozessen zur Nachahmung und das Überwiegen von solchen der Assimilation zu denen des Spiels. PIAGET geht also davon aus, dass der grundlegende Prozess des Spielens also darin besteht, dass bereits gegebene Verhaltens- und Denkschemata auf mehr oder weniger große Ausschnitte gegebener Wirklichkeiten ausgedehnt werden. Dabei wird diese Wirklichkeit dann ziemlich deutlich in den Dienst des tätigen Subjekts genommen und in seinem Eigenwert u.U. dabei nicht berücksichtigt Sie unterliegen mehr oder weniger der Willkür des spielenden Subjekts. Die frühesten Formen von assimilativen und adaptativen Prozessen bei kleine Kindern bestehen dabei in sensomotorischen Handlungen, während – beginnend im zweiten Lebensjahr – konkrete Handlungen zunehmend mit Vorstellungen verknüpft und stellenweise durch sie auch ersetzt werden.

Nach diesen grundlegenden Erläuterungen folgt nur eine kurze Darstellung der Entwicklung sensomotorischer Intelligenz und der dazu gehörigen spielerischen Aspekte.

- 1) Im ersten Stadium, also unmittelbar nach der Geburt, festigen sich die angeborenen sensorischen und motorischen Handlungsmuster in Wechselwirkung mit der mütterlichen Umgebung. Sie funktionieren reflexartig, schleifen sich aber durch den Gebrauch ein und führen zu Gewohnheiten, die nur ungern wieder verlassen werden. Ein Kind, das nach der Geburt zunächst mit der Flasche gefüttert wurde, stellt sich nur unter Schwierigkeiten und zuweilen überhaupt nicht mehr auf Brustfütterung um. Ein anderes Kinde, welches von Anfang an an der Brust saugt, wird in den dazu gehörigen Handlungsmustern sicherer und geschickter werden. Es wird z.B. die Brust immer schneller und zielstrebig finden – wenn es dies will. Die so entstehenden Handlungsschemata haben noch keine Freiheitsgrade, um so etwas wie spielerisches Verhalten entstehen zu lassen.
- 2) Mit zunehmender Übung werde in die so entstandenen Reflexschemata allmählich neue Elemente eingebaut, die aus der Erfahrung stammen. Z.B. werden bestimmte situative Moment mit dem Saugen verbunden, eine bestimmte Lage oder Haltung, die zu einem individuellen Muster im Ablauf der Still-Situation führt. Oder, die Saugbewegungen werden nicht nur am Fläschen oder der Brust vollzogen, sondern auch an der eigenen Hand. Indem diese Handlungsmuster immer wieder in gleicher Weise, mit nur geringfügigen Abwandlungen, durchlaufen werden, bilden sich »primäre Zirkulärreaktionen« heraus. Wenn hier ein spielerisches Element hinzu kommt, dann rührt dieses aus der Lust am Betätigen dieser sensorisch-motorischen Handlungsmuster, die zur Lust an der oralen Befriedigung hinzukommt. Doch auch hier lässt sich noch nicht klar sagen, ab diese kindlichen Tätigkeiten bereits dem Spiel zugeordnet werde können.

»Die stimmlichen `Spiele` von den ersten Lallauten aus, die Bewegungen des Kopfes und der Hände, die von Lächeln und Ausdrücken der Freude begleitet sind, gehören sie schon zum `Spiel`, oder sind sie von anderer Art? [...] Sind die `primären Zirkulärreaktionen` auf eine allgemeine Art spielerisch adaptiv oder beides gleichzeitig?« (PIAGET 1975, S. 120)

»Kurz, während des zweiten Stadiums zeigt sich das Spiel erst skizzenhaft als leichte Differenzierung von der adaptiven Assimilation.« (ebenda, S. 122)

- 3) Im dritten Stadium tritt die Koordination der sensomotorischen Schemata aber mit dem Auge (aber auch mit dem Ohr) hinzu:

»Stellen wir uns ein Kind in seinem Stubenwagen vor, dessen Dach aufgeklappt ist, und an dem eine Anzahl Spielzeug und eine lose Schnur hängen. Das Kind faßt nach der Schnur und schüttelt die Gegenstände, ohne daß es eine Wirkung erwartet hätte und ohne die Einzelheiten der räumlichen oder kausalen Beziehungen irgendwie zu verstehen. Vom Erfolg überrascht, ergreift es die Schnur von neuem und wiederholt das Ganze mehrere Male.« (PIAGET 1967, S. 115)

PIAGET spricht hier von »sekundären Zirkulärreaktionen«. Von den primären Zirkulärreaktionen des zweiten Stadiums unterscheiden sie sich dadurch, dass sie sich nicht mehr nur auf den eigenen Körper und seine Handlungsmöglichkeiten beziehen. Mit Hilfe des Greifens und der damit einhergehenden Koordination von Hand und Auge, beziehen diese zirkulär wiederholt durchlaufenen Handlungsschemata Ausschnitte aus der erreichbaren Umwelt mit ein. Das geht so weit, dass diese Handlungsmuster bereits durch den Anblick eines derart vertraut gemachten Gegenstandes ausgelöst werden können.

Zur Funktionslust des zweiten Stadiums tritt nun auch eine Lust hinzu, Ursache zu sein, etwas anstoßen, etwas hervorrufen zu können. Sie macht diese Handlungsformen über die gegebenen zwecke hinaus beweglicher und variantenreicher. Man bemerkt, dass auch hier so etwas wie spielerisches Verhalten im entspannten Feld auftaucht. Diese Befreiung von Lebensnotwendigkeiten schafft den Rahmen für variierende und differenzierende Entwicklungen, die durch die unmittelbare Zweckhaftigkeit nicht mehr begründet werden können.

- 4) Im vierten Stadium werden Kinder fähig, bereits erworbene sensomotorische Schemata mit einander zu verknüpfen. PIAGET nennt als Beispiel: Ein Kind wird einen Gegenstand, der für es sichtbar versteckt wurde, dadurch zu erreichen versuchen dass es das verbergende Hindernis beseitigt. Es wird u.U. alle seine motorischen Handlungsmöglichkeiten einsetzen, um dieses Ziel zu erreichen, z.B. Stoßen, Greifen, Tasten, Krabbeln usw..

»Dies setzt eine bewegliche Gliederung der elementaren Schemata, die das Gesamtschema bilden, voraus. Andererseits ist das neue Gesamtschema geeignet, für viel breitere Verallgemeinerungen benützt zu werden, als es bisher der Fall war. Diese Beweglichkeit und der Fortschritt der Verallgemeinerung äußern sich vor allem in der Tatsache, daß das Kind, wenn es vor einen neuen Gegenstand gestellt wird, der Reihe nach die zuletzt erworbenen Schemata anzuwenden versucht [...] Diese werden also als senso-motorische Begriffe – wenn man so sagen darf – benützt, als versuchte das Subjekt den neuen Gegenstand durch Gebrauch zu verstehen...« (PIAGET, 1967, S. 117)

Freie Kombinierbarkeit erworbener Schemata und der experimentelle Einsatz der bereits konsolidierten Schemata, wenn das Kind ihm neue Probleme lösen muss, das scheint der Gewinn aus diesem vierten Entwicklungsstadium zu sein. Spielerische Momente finden sich in der Bildung flexibler, variationsreicher Kombinationen, im Ausprobieren von neuen und bekannten Verhaltensweisen, im Auskosten von Überraschungsmomenten, aber auch in ersten Formen von Ritualisierungen (z.B. Einschlafritualen). Dadurch bekommen Spielhandlungen bereits einen symbolischen Charakter, sie stehen für etwas, was nicht mehr in der Handlung und ihren Funktionen begründet werden kann. Doch die eigentliche Zeit des Symbolspiels ist noch nicht gekommen.

»J. Im Alter von 0;9(3) sitzt in ihrer Wiege und ich hänge ihre Zelluloidente über ihr auf. Sie zieht an einem Seil, das vom Dach der Wiege herunterhängt, und schüttelt auf diese Art und Weise die Ente einen Moment lang, wobei sie lacht. Die Bewegungen, die sie unwillkürlich ausführt, verschiebt das Deckbett: Sie vergißt danach die Ente und zieht am Deckbett und bringt alles mit den Beinen und Armen in Bewegung. Auch das Dach der Wiege wird gerüttelt, sie beobachtet das und bäumt sich auf, um sich heftig fallen zu lassen, was die ganze Wiege erschüttert. Nachdem sie das ein dutzend Mal wiederholt hat, bemerkt sie aufs neue ihre Ente. Sie greift dann nach einer ebenfalls an der Decke hängenden Puppe und schüttelt diese zaghaft, was die Ente zum Pendeln bringt. Danach bemerkt sie die Bewegung ihrer Hände, läßt alles los, faltet die Hände und schüttelt diese (womit sie die vorausgehende Handlung fortführt). Dann nimmt sie das Kopfkissen unter ihrem Kopf heraus, und nachdem sie es geschüttelt hat, schlägt sie es heftig, schlägt dann mit dem Kissen auf die Wand der Wiege und auch auf die Puppe. Als sie das Kissen hält, sieht sie dessen Fransen und beginnt daran zu saugen. Diese Handlung, die ihr in Erinnerung bringt, was sie täglich vor dem Einschlafen tut, führt sie dazu, sich auf die Seite zu legen, in Schlafstellung, mit einer Franse in der Hand und den Daumen saugend. Aber das währt nicht einmal eine halbe Minute, und J. nimmt ihre vorhergehende Handlung wieder auf.« (PIAGET 1975, S. 124)

- 5) Im fünften Stadium erfolgt ein weiterer Fortschritt in der freien Kombinierbarkeit der bereits erworbenen Handlungsschemata. Das Neue selbst gewinnt an Reiz und es beginnt ein aktives Variieren und Experimentieren aus einer kombinatorischen Lust heraus. PIAGET spricht von der Entstehung einer »Art tertiärer Zirkulärreaktionen«. Damit ist gemeint, dass die freie und spontane Kombination von Handlungsschemata »zur Entdeckung neuer Mittel« (PIAGET 1968, S. 118) führt. Neue Mittel erschließen neue Handlungsmöglichkeiten. D.h. die Mittel können nun den Handlungen auch vorausgehen und nötigt die Kinder, nach reizvolleren Betätigungen zu suchen, wo wie ihre Handlungsmöglichkeiten einsetzen können.

»J. Im Alter von 0;10 (3) nähert ihre Nase der Wange der Mutter und preßt sich schließlich an diese, was sie zwingt, sehr viel heftiger zu atmen. Sie interessiert sich sofort für dieses Phänomen, aber statt es einfach zu wiederholen oder statt es zu variieren, um es zu studieren, kompliziert sie dieses Verhalten sehr bald aus Spaß: Sie entfernt sich einige Zentimeter, kräuselt die Nase, schnauft und atmet abwechselnd sehr heftig, als ob sie sich schneuzen wollte, dann stürzt sie sich erneut auf die Wange der Mutter und lacht schallen dabei – Diese Handlungsabfolge wurde rituell länger als einen Monat wenigstens einmal am Tag wiederholt.

Im Alter von 1;0 (5) hält sie sich die Haare mit der rechten Hand während des Bades. Aber die nasse Hand gleitet aus und schlägt auf das Wasser. J. wiederholt das sofort, legt zunächst sorgfältig ihre Hand auf die Haare und läßt sie dann auf das Wasser fallen. Sie variiert die Höhe und die Position der Hand [...] – Übrigens wird dieses Spiel mit ritueller Regelmäßigkeit auch an den folgenden Tagen während des Bades wiederholt. So schlägt sie z.B. im Alter von 1;0 (11) direkt auf das Wasser, sobald sie im Bad sitzt, aber sie hält inne, als ob ihrer Bewegung irgendetwas fehlte; dann legt sie die Hände auf die Haare und findet so ihr Spiel wieder.« (PIAGET 1975, S. 125–126)

- 6) Im sechsten Stadium beginnt ein Verinnerlichung der gegebenen Verhaltensweisen. Sie bereitet damit die nächst Stufe, das Symbolspiel, vor. Durch diese Verinnerlichung werden plötzliche Erkenntnisse möglich, Aha-Erlebnisse. Handeln auf der einen Seite und Vorstellen, Phantasieren, Denken auf der anderen Seite beginnen sich zu trennen. Aber die dabei erreichten Vorstellungsbilder bleiben immer noch motorisch geprägt.

Natürlich erscheint diese Darstellung eines Entwicklungsverlaufes sensomotorischer Handlungs- und Spielschemata reichlich formal. Man wird fragen müssen ob sich Entwicklungsverläufe tatsächlich einem solchen linearen Ablauf fügen, in dem ein Stadium immer schon das logische Vorstadium der nächsten Entwicklung bildet. Auch der Einwand scheint berechtigt, ob diese Abstufungen wirklich so trennscharf sind, wie sie PIAGET uns vorgibt. Es darf vermutet werden, dass uns PIAGET hier einen Pfad führt, der mehr seiner gedanklichen Schärfe entspricht, als dass er ein getreuliches Abbild realer Entwicklungen wäre: Wenn man gedankliche Logik als Instrument nimmt, dann kann man einen solchen Weg finden. Aber ist das auch das Instrument, dessen sich die Entwicklung bedient? D.h. ist die Logik der Gedanken auch die Logik, nach der sich Entwicklung vollzieht?

Mögen dies auch berechtigte Einwände sein, so macht diese kombinierte Betrachtung von Spiel im Rahmen der Intelligenzentwicklung doch auch deutlich, wie spielerisches Verhalten zunimmt, wenn Zweckorientierungen gelockert sind. Auch wenn sich PIAGET letztlich für die Intelligenzentwicklung interessiert, hält er den Blick offen für Dimensionen des Spiels, die mit der Entstehung von neuem und einer Lust an der Erfindung einhergehen, für Dimensionen, die sich nicht in der Gebundenheit des Spiels an biologische oder sonstige Zwecke erschöpft. Diese Offenheit geht bei den EINSIEDLERSchen Überlegungen zum Spiel weitgehend verloren. Zwar bindet er Spiel nicht mehr an eine oder wenige Einzelfunktionen, sondern plädiert dafür, dem Spiel in verschiedenen Abschnitten der Entwicklung verschiedene Funktionen zuzugestehen. Auch wird die Freiheit von unmittelbaren Zwecken auch von ihm als Spielmerkmal tendenziell anerkannt – wenn auch in eingeschränkter Form, Einsiedler gesteht nur zu, dass im Spiel der Gebrauch der Mittel vor dem Spielzweck stehe – aber die eigentlichen Untersuchungen beziehen sich so gut wie nicht auf dieses Merkmal. Um einen Vergleich mit PIAGET zu ermöglichen, will ich mich

auch hier zunächst auf das sensomotorische Spiel einlassen, das bei EINSIEDLER – ich habe dies weiter oben bereits erwähnt – psychomotorisches Spiel genannt wird.

Psychomotorische Spiele – WOLFGANG EINSIEDLER

Unter psychomotorischen Spielen versteht EINSIEDLER (1991, S. 62)¹

»... alle Spiele, in denen eine Bewegung mit dem Körper ausgeführt, eine Körperfunktion betätigt oder ein Gegenstand bewegt wird, wobei die Freude an der Betätigung selbst Hauptziel ist (emotionale Komponente) und Erfahrungen über Ursache-Wirkungs-Zusammenhängebeteiligt sind (kognitive Komponente).«

Psychomotorische Spiele finden sich gehäuft in den ersten beiden Lebensjahren – EINSIEDLER zählt auf:

»Mit der Zunge spielen, mit Fingern und Zehen spielen, Lallen und Sprudeln, die Stimme erproben (bevorzugt in großen Räumen), sich fallen lassen, Gegenstände schütteln und werfen, Planschen u.a.m.« (ebenda, S. 62)

Doch bereits im zweiten Lebensjahr wird ein deutlicher Rückgang dieser Spielform festgestellt, wobei andere Spielformen, hier vor allem das Phantasiespiel, zunehmen. Mit Recht beharrt jedoch EINSIEDLER darauf, dass psychomotorische Spielformen mit der frühesten Kindheit nicht enden, während PIAGET nach der Phase sensomotorischer Intelligenzentwicklung davon ausgeht, dass diese Form des Denkens, wenn sie einmal durchlaufen ist, keine wesentliche Bedeutung mehr hat. Nach EINSIEDLER liegt diese Bedeutung dann aber weniger in der Funktionslust. Vielmehr gehen in die späteren psychomotorischen Spiele viele kulturelle Bedingungen mit ein. So stehen z.B. die Sport und Mannschaftsspiele durchaus in der Tradition einer psychomotorischen Entwicklungslinie. Aber mit zunehmendem Alter gewinnen kulturelle Einflüsse hinsichtlich der Spielformen und Spielregeln immer größere Einflüsse.

EINSIEDLER sieht in PIAGETS Untersuchungen der sensomotorischen Spiel immer noch die besten Beschreibungen dieser Spiele, weshalb sie hier nochmals in Erinnerung gerufen werden. Was ergibt sich aber darüber hinaus an neuen Erkenntnissen? EINSIEDLER referiert mehrere Beobachtungsstudien.

Bezüglich der Entwicklung psychomotorischer Spiele in der frühesten Kindheit kann er Häufigkeitsverteilungen angeben:

»Kinder im 9. Lebensmonat spielten in fast 100% der Beobachtungseinheiten `sensomotorisches Spiel` mit einem Spielzeug, d.h. Berühren, Drehen, Schwenken, Stoßen usw. `Sensomotorische Kombinationen`, z.B. Klötze aufeinander oder Becher ineinander stellen, waren bei allen Kindern vom 9. Bis zum 24 Monat nur selten zu beobachten. Vom 15. Bis 18. Monat ging das sensomotorische Spiel mit einem Objekt auf ca. 20% zurück, dafür stieg im gleichen Zeitraum das `repräsentionale Spiel` mit einem Spielzeug von ca. 20% auf 60% an (einfache Phantasiespiele mit vorgegebener Handlung, z.B. Spieltelefon, Puppenkamm)« (EINSIEDLER a.a.O., S. 65, er nimmt dabei auf eine Untersuchung von ROSENBLATT 1977 Bezug)

Es sind zunächst vor allem visuelle und taktile sensomotorische Spielformen im ersten Lebensjahr, während der sensomotorisch »richtige Gebrauch« von Spielzeug erst gegen Ende des ersten Lebensjahres zunahm. Im zweiten Lebensjahr hingegen wird der bisherige sensorisch- motorische Gebrauch von Spielzeugen zunehmend vom Symbolspiel überlagert (ZELAZO/ KEARSLEY 1980). Man findet also eine generelle und auch statistisch abgesicherte Bestätigung einer Entwicklungslinie, die PIAGET vorgezeichnet hat. Allerdings bleiben die Vorstellungen von einer inneren Logik dieser Entwicklung gegenüber PIAGET wesentlich grober. Die Begriffe »einfaches relationales Spiel«, »passendes relationales Spiel« (= sachrichtiger Gebrauch von Spielzeug), »symbolisches Spiel« sind grobe Beschreibungen auf einer phänomenalen Ebene. Ein innerer Zusammenhang

¹ Ich verwende zumeist die erste Auflage dieses Werkes. Lediglich die Ergänzungen gegenüber der ersten Auflage zitiere ich nach der dritten Auflage 1999.

wird durch die Statistik nahegelegt, beschränkt sich jedoch auf vergleichende Kurven über Zu- oder Abnahme der jeweiligen Spielform vor dem Hintergrund des Lebenszeit.

Neu gegenüber PIAGET ist die Verbindung psychomotorischer Spiel mit sozialen Interaktionen. Sie sind vielfach in Mutter-Kind (oder Erwachsenen-Kind-Interaktionen) eingebettet. Man kann annehmen, dass sie im Zusammenhang von früher Bindung und sozialer Unterstützung des Kindes eine wichtige Rolle spielen.

»... die Kinder erfahren die wechselseitige Struktur sozialer Interaktionen, und im `guten Ende` der Spiele erleben sie Sicherheit und Vertrauen. Darüber hinaus lernen die Kinder erste vorsprachliche inhaltliche Bedeutungen, z.B. Signale für Geben und Nehmen.« (ebenda S. 69)

Gegenseitiges Verstehen, Vertrauen, »Komplizenschaft«, positive emotionale Bindungen, wechselseitige Aufmerksamkeit sind wichtige Beziehungsmomente, die in den psychomotorischen Spielen zwischen Kindern und Erwachsenen unterstützt, gesichert und ausdifferenziert werden. Dabei ist es wesentlich, dass sich Erwachsene auf das Kind so einstellen, dass ein mittlerer Anreizgrad erhalten bleibt, also soviel Sicherheit und Vertrautheit wie nötig, um Vertrauen und Bindung aufrecht zu erhalten, soviel Anregung, neues Potential, Herausforderung wie nötig, um Aufgaben für das Kind neu und interessant zu machen. Gemeint ist damit eine sehr individuelle und auf die Situation abgestimmte Balance dieses Anreizgrades. Mütter machen dies in der Regel intuitiv richtig, wie PAPOUSEK und PAPOUSEK (1979) berichten.

Davon unbenommen bleibt, dass psychomotorische Spiele dem Kind einen Zugang zur Welt der Dinge eröffnen, dass sie ihre Welt kennen lernen. Von daher ist es nicht überraschend, dass Kinder, die bereits krabbeln können, mehr spielerische Explorationserfahrungen machen als andere und komplexe Suchaufgaben besser lösen als Kinder, die noch nicht krabbeln können.

(KERMIOIAN/ CAMPOS 1988, vgl. EINSIEDLER a.a.O, S. 75 f) Psychomotorische Spiel stehen also in einem engen Zusammenhang mit Exploration und Erkundung von Welt. Das hat dazu geführt, Exploration und Spiel als voneinander getrennte Verhaltensbereiche anzunehmen. Ein Beispiel einer solchen Unterscheidung wird von EINSIEDLER angeführt:

Exploration	Spiel
Tritt auf bei Neuigkeit/Unsicherheit	Tritt auf bei vertrauten Objekten
Dient der Reduktion eines Antriebs (Neugier, Abbau von Unsicherheit), ist also zweckorientiert	Entsteht nicht zur Triebreduktion, sondern um seiner selbst, ist also zweckfrei
Steht hoch in der Bedürfnishierarchie	Steht niedrig in der Bedürfnishierarchie
Negative Emotionen: Anspannung, Angst	Positive Emotionen: Entspannung, Freude
Vorsichtiges Verhalten	Energisches Verhalten
Stereotyper Ablauf	Variabler Ablauf
Das Kind fragt sozusagen: Was ist das für ein <i>Ding</i> ?	Das Kind fragt sozusagen: Was kann <i>ich</i> damit tun?
Was macht es?	Kann ich es?

Mir scheint eine solche Einteilung nicht zwingend. Z.B. dürfte die Verbindung von Exploration und negativen Emotionen ziemlich willkürlich sein. Unter bestimmten Bedingungen kann es durchaus genossen werden, nach neuen Spannungen Ausschau zu halten und dies dadurch zu erreichen, dass neue Schwierigkeitsgrade in die Exploration eingeführt werden. Mit dem Begriff des »Flow« hat CSIKSZENTMIHALYI (1987) ein Form von Emotionen beschrieben, die einen Grad von angemessener Unsicherheit, von Spannung und Neuigkeit und Genuss bezeichnet, der durchaus auch bei Kindern vorkommt. Genauso scheinen die Merkmale »vorsichtiges Verhalten« oder »stereotyper« Ablauf mit Exploration nicht recht vereinbar, ist es doch gerade

die Neuigkeit und Unbekanntheit, die zuweilen energisch angegangen werden und dazu führen, dass auch neue Verhaltensweisen ausprobiert werden.

Darüberhinaus weiß jeder aus seinen eigenen Spielerfahrungen, dass Spiele langweilig werden, wenn sie zu einfach sind und nicht genügend Herausforderung für Spieler und Mitspieler enthalten. D.h. auch Neugier, Erfindung oder Exploration gehen in unterschiedlichem Ausmaß in verschiedene Spielformen ein. Zuweilen bilden sie einen wesentlichen Teil der notwendigen Spielspannung. Die so erzeugte Spannung darf aber ein für das Individuum mittleres Maß nicht überschreiten (HEINZ HECKHAUSEN 1964). Zu viel Spannung führt zum Spielabbruch oder zu einem Umschlagen in eine mehr zielorientierte Bewältigungsstrategie. Konstruktionsspiele müssen genügend neue Probleme bieten, die jedoch innerhalb der Kompetenz des Kindes bleiben müssen. Ein zu schwacher Gegner in einem Feldspiel ermöglicht keinen Spaß am Spiel. Von daher möchte man Einsiedler recht zu geben, wenn er resümiert: Der Trennung von Exploration und Spiel sei

»... entgegenzuhalten, daß vermutlich gerade die Einheit des `explorierenden Spielens` bei Kindern optimale Informationsverarbeitung erlaubt: Ein beständiger Informationsfluß könnte – auch beim Erwachsenen – nicht bewältigt werden; bei Kindern ist das Spiel nach dem Erkundungsabschnitt eine Input-Pause zur Konsolidierung des Neuen.« (ebenda, S. 74)

Allerdings enthält auch diese Aussage Verkürzungen. Exploratives Spiel wird lediglich unter dem Gesichtspunkt des Lernen betrachtet. Dadurch erscheint es aus einer Explorationsphase und einer Spielphase zusammengesetzt. Die Spielphase erscheint dabei als Phase der Erholung und Konsolidierung. Ich frage, ob dies so haltbar ist? Um nur ein Alltagsbeispiel anzuführen: Muss nicht jeder gute Fußballspieler sein jeweils gegebenes Feld, seine augenblicklichen Spielbedingungen explorieren um Spielzüge zu finden, die ihn dem Tor des Gegners näher bringen? Ist hier nicht Exploration Teil des Spieles selbst, vielleicht sein spannendster Teil. Was würden wir von einem Spieler halten, der nach der explorativen Phase plötzlich auf Entspannung und Erholung setzen würde? Mir scheint, Exploration und Spiel müssen zusammengedacht werden. Wenn damit ein Lernen verbunden ist – und dies scheint mir augenscheinlich – dann hat es mit der spezifischen Struktur Spiels zu tun.

Vergleichende Überlegungen

- 1) Die EINSIEDLERSchen Überlegungen zum psychomotorischen Spiel bestätigen im Großen und Ganzen die Aussagen PIAGETS. Es bleiben jedoch wichtige Fragen offen: Was macht die untersuchten Funktionen zu spezifischen Funktionen von Spielverhalten? Ist das, was untersucht wird Spiel, oder nicht vielmehr kognitive Forschung aus Anlass kindlichen Spielens? EINSIEDLER referiert zwar die besonderen Merkmale des Spiels, wie »so tun als ob«, »Flexibilität«, »positive Emotionen« und »Mittel-vor-Zweck« (vgl. EINSIEDLER 1999, S. 12); aber es sind nicht diese Merkmale, die er untersucht, beziehungsweise wozu er Untersuchungen referiert.

Speziell hinsichtlich der Untersuchung psychomotorischen Spiels scheinen mir die folgenden Gemeinsamkeiten und Unterscheidungen wesentlich:

- 2) Im Gegensatz zu PIAGET gesteht EINSIEDLER den psychomotorischen Spielen eine wohl lebenslange Entwicklungslinie zu. Allerdings wechselt ihr funktionaler Schwerpunkt von mehr sensorisch-kognitiven Funktionen zu mehr sozial und kulturell geprägten Funktionen im späteren Entwicklungsverlauf. Er übersieht jedoch dabei, dass auch die späteren Entwicklungsformen sich nicht in diesen Funktionen erschöpfen, sondern ein Moment der Freiheit, das über die Funktionen hinausgeht enthalten ist. Zwar – und dies kann man z.B. in unserem Kulturkreis am Fußballspiel ablesen – sind in dieses Spiel kulturelle Vorlieben und Ausprägungen (bis hin zu nationalen Identifikationen) genauso hinein verwoben wie z.B. kommerzielle Interessen. Aber gerade an ihnen wird deutlich, dass sich auch die Funktionslust in diesem Spiel nicht erschöpft. Vielmehr wird sie immer komplizierteren Bedingungen (z.B. Spielregeln unterschiedlicher Komplexität) abgewonnen und mit einem unterschiedlich hohen Erfindungs-

potential verknüpft. Man muss den Bedingungen immer wieder neue und überraschende Spielzüge abgewinnen.

- 3) PIAGET legt ein Prozessmodell für die Entwicklung von sensomotorischem Spiel vor, in dem eine Entwicklung logisch nachvollziehbar aus einer früheren hervorgeht. Demgegenüber kann EINSIEDLER nur Häufigkeitsverteilungen nennen, die nahelegen, dass Entwicklungen stattgefunden haben. Über die innere Logik und Sinnhaftigkeit dieser Entwicklungen sind aus diesen Verteilungen heraus keine Aussagen zu machen. Die Interpretationen dieser empirisch gefassten Veränderungen, die bei EINSIEDLER einem differenzierten Zeckmodell folgen, werden selbst nicht kritisch hinterfragt. Es wird so getan, als gingen diese Erklärungen aus den gegebenen Fakten hervor. Das ist erkenntnistheoretisch nicht haltbar, aber durchaus übliche Praxis strenger empirischer Forschung: Sie macht sich um ihre eigenen Voraussetzungen keine Gedanken und rechtfertigt dies durch die Vorstellung von einer gegebenen Wirklichkeit, die nur befragt werden müsste. Dabei findet ein solches Vorgehen jedoch nur, was bereits in seinen Vorannahmen enthalten ist: Wer das psychomotorische Spiel nur im Rahmen kognitiver Entwicklungen sieht, wird auch nur diesen Aspekt entdecken; wer Spiel nur als zweckgebundenes Verhalten betrachtet, wird auch nur solche Zwecke finden. Zur Forschung gehört ein Grenzbewusstsein für das eigene Forschungsvorgehen. Das wird insbesondere bei der Erforschung des Spiels deutlich, weil das Phänomen des Spiels offensichtlich über unsere üblichen zweckrationalen Modelle hinausreicht. Wenn man etwas von diesem Darüber-Hinaus erfassen will, muss man u.U. auch über gängige Forschungsvorstellungen hinausgehen. Wenn man dies nicht tun will, wofür es gute Gründe geben mag, dann sollte dies wenigstens von einem Bewusstsein begleitet sein, dass wichtige Aspekte von Spiel dabei ungeklärt bleiben. Selbst wenn ein solches Vorgehen auf breiteste Akzeptanz in Wissenschaft und Öffentlichkeit trifft, kann damit kein umfassender Erklärungsanspruch verbunden werden.
- 4) Auch EINSIEDLER sieht das psychomotorische Spiel vorwiegend im Rahmen kognitiver Entwicklung. Er geht davon aus, dass kleine Kinder von Anfang an bemüht sind, Formen des Denkens – im Sinne eines kausal logischen Denkens – zu entwickeln. Er weist deshalb darauf hin, dass Kinder bereits im ersten Lebensjahr Erwartungen aufbauen. Bei »Hoppe-hoppe-Reiter« z.B. warten die Kinder – sobald sie das Spiel kennen – gespannt, dass das »plumps« eintritt. Genauso sehen sie beim »Guck-guck-da-Spiel« bereits nach kurzer Zeit dem »da« entgegen. Kinder lernen sehr früh das Kausalschema und genießen es »Ursache« zu sein. Schließlich belegen ihre kombinatorischen und explorativen Fähigkeiten frühe Formen des (logischen) Denkens. Aber bei EINSIEDLER ist – im Gegensatz zu PIAGET – der Rahmen noch enger geworden: Es geht nicht mehr um Intelligenzentwicklung, sondern um Denken. Je enger und je vielfältiger man die Funktionen fasst, desto eher wird man sie mit empirisch fassbaren Hypothesen prüfen können, das ist die grundlegende Vorstellung EINSIEDLERS von Spielforschung. Und so interessieren ihn am psychomotorischen Spiel nur die kognitiven Funktionen.
- 5) Ebenfalls folgt EINSIEDLER – wie PIAGET – linearen Entwicklungsvorstellungen. Wie ich bei PIAGET schon angemerkt habe, muss dies nicht das einzige Modell einer Entwicklungslogik sein. Es hat vielmehr den Anschein, als würde das kausal-logische Denkschema, das die Forschung als das herausragende Instrument benutzen, sie dazu verführen, genau dieses Schema auch als das Wirkungsmodell anzunehmen, das der Natur und all ihren Prozessen zugrunde liegt. So gesehen muss es bei kleinen Kindern frühe Formen des logischen Denkens geben und die Forschung bemüht sich darum, dies herauszubekommen. Das ist nur insofern kritisch zu betrachten, als damit andere Weisen, Entwicklung zu denken, nicht mit der gleichen Intensität verfolgt werden². Dieser Überlegung ist an dieser Stelle wichtig, weil gerade darauf hin-

2 Der Erfolg dieses Denkmodells hinsichtlich technischer Fortschritte gibt diesem Schema recht. Das bedeutet jedoch nicht, dass nicht andere Modelle genauso erfolgreich oder erfolgreicher sein könnten. Insbesondere, seit wir wissen, wie sehr uns dieses lineare-kausale Denken in Schwierigkeiten gebracht hat, größere Zusammenhänge – z.B. Ökologische – denkend angemessen zu modellieren und wir die Zerstörungen unserer Umwelt mit dem unkritischen Gebrauch dieses Denkmodells in Verbindung bringen müssen, sind wir sensibel dafür geworden, dass es vielleicht noch andere adäquate Formen des Denkens geben könnte,

weist, dass es nicht die – möglicherweise vielfältigen – Zwecke sind, die Spiel zu Spiel machen, sondern Spiel einen prozesshaften Ablauf bezeichnet, der gerade über zweckhafte Zusammenhänge hinaus weist. Wenn man diese Perspektive als eine wesentliche Forschungsperspektive nicht verschließen will, dann darf man das Zweckmodell nicht von vorne herein als einziges und wichtigstes Erklärungsmodell für Spiel festlegen. Doch das Zweckmodell ist das einzige, das sich den Vorstellungen und Ansprüchen einer strengen Empirie fügt. Natürlich ist es da nützlich und legitim, dass man mit diesem Modell untersucht und herausbekommt, was man damit herausbekommen kann. Nur scheinen die Grenzen dieses Erklärungsmodells für das Spiel enger gezogen zu sein, als für andere menschliche Entwicklungsprozesse. Es scheint mir daher nicht sinnvoll, ein Erklärungsmodell als umfassend anzuerkennen, welches entscheidende Phänomene des Spiels – wie Offenheit, Entstehung von Neuem, Zweckfreiheit – von vorne herein aus seiner Betrachtung ausschließt.

- 6) PIAGET und EINSIEDLER trennen eine kognitive von einer emotionalen Komponente des Spiels. PIAGET beschäftigt sich mit der emotionalen Seite überhaupt nicht, EINSIEDLER weist ihr eine motivationale Funktion zu. Die Frage, ob Emotionalität ausreichend berücksichtigt ist, wenn man sie als Motiv und treibende Kraft für Spielprozesse gleichsam vom Spielprozess isoliert, wird überhaupt nicht gestellt. Hier geht ein energetisches Modell von Emotionen unbefragt in die Forschungslogik ein, das heutigen Vorstellungen von Emotionen nicht mehr gerecht wird.

1.2.3 Nochmals: Funktionen des Spiels

Diese unterschiedlichen Funktionen des Spiels lassen sich nun nicht einfach zu einer allgemeinen Bestimmung des Spiels zusammenfassen. Versucht man sie beispielsweise unter dem Vorübungs- (GROOS) oder dem Übungsaspekt (PIAGET) zusammenfassen, dann bleibt diese Bestimmung zu wenig spezifisch für das Spiel und damit zu wenig aussagekräftig. Als Ausweg schlägt EINSIEDLER VOR, von »differentiellen Spielfunktionen« zu sprechen (1991). Er geht von der Annahme aus, dass das Spiel im Laufe der kindlichen Entwicklung verschiedene Aufgaben erfüllt, die nicht alle unter einen Begriff zu bringen sind. So stellt er biologische Funktionen auf der einen Seite kulturellen Funktionen auf der anderen Seite gegenüber.

Unter die biologischen Funktionen fallen dabei die Übung der Körpergeschicklichkeit im Objektspiel, die Entwicklung kognitiver Fähigkeiten im Symbolspiel wie die Entfaltung von Beziehungen im Sozialspiel, also Funktionen, von denen u.a. in dem obigen Beispiel die Rede war. Die von den Kognitionspsychologen nicht untersuchte emotionale Bedeutung des Spiels müsste diesem Pol noch hinzugefügt werden (z.B. Verarbeitung von Angst).

»Dem zweiten Pol sind auch die künstlerischen Spiele zuzuordnen: Die Funktion dieses Spielens ist das Vergnügen, die Freude am Ausführen; solche Spiele sind verselbständigt, haben einen kulturellen Eigenwert und sind mit Aktivitäten wie Musizieren, Musik hören, Tanzen oder bildnerisch tätig sein vergleichbar. Zwischen beiden Polen sind das Phantasiespiel ohne Objekt und mit Objekten, das dramatische Phantasiespiel, das Konstruktionsspiel und die einfachen kindlichen Regelspiele angesiedelt. Sie haben zum Teil Funktionen für die sozial-kognitive Entwicklung, [...] Zum Teil führen sie sozusagen ein kulturelles Eigenleben, und die Forschung tut sich schwer mit Funktionsnachweisen; ein Exemplum dafür sind die Regelspiele.« (EINSIEDLER 1991, S. 23, 24)

Unter multifunktionalen Gesichtspunkten wäre Spiel also aus einer doppelten Perspektive zu betrachten: einerseits wäre es bedeutsam für die kindliche Entwicklung, andererseits käme ihm ein kultureller Eigenwert zu. Nach EINSIEDLER verschiebt sich das Gewicht zwischen diesen beiden Polen im Verlauf der Entwicklung vom biologisch- und entwicklungspsychologisch bedeut-

die diese Aufgabe komplexerer Zusammenhänge zu denken adäquater erfüllen, als Wenn-dann-Ketten. Es gibt ja mittlerweile in den Naturwissenschaften auch Modelle komplexer Ordnungen, zusammengefasst unter dem Begriff chaotischer Ordnungen. Auch mit Evolutionsmodellen könnte Entwicklung anders als linear-funktional gesehen werden.

samen Ende der Skala zum kulturell dominierten. Doch die Aufteilung und Differenzierung von Spielfunktionen zwischen biologisch und kulturell bedeutsam führt nicht notwendig zu einer differentiellen Spieltheorie. Man könnte diese Variationsbreite der Spielfunktionen auch anders interpretieren: Gespielt wird in jedem Alter mit den Möglichkeiten, die dem jeweiligen Alter in einer Kultur zur Verfügung stehen. Am Anfang mögen es die eigenen Finger sein, der eigene Körper, die motorische Geschicklichkeit, später die Phantasie, die sozialen Rollen und die Gegenstände der natürlichen und kulturellen Umwelt bis hin zum geistig-kulturellen Erbe einer Gesellschaft. So gesehen wird Spiel nicht zu einer Entwicklungsfunktion, sondern zu einem durchgängigen, eigenständigen Verhaltensbereich, der Mittel und Funktionen gebraucht, die gerade zur Verfügung stehen.

1.2.4 Phantasiespiel (nicht ausgeführt)

1.2.5 Sozialspiel (nicht ausgeführt)

1.2.6 Emotionale Funktionen im Spiel – Psychoanalytische Spielauffassungen

Nach HEINZ HARTMANN (1961/62) übernimmt das Spiel aus psychoanalytischer Perspektive drei wichtige Funktionen:

- 1) Erstens bietet es Alternativbefriedigung für Triebbedürfnisse, die nicht ungebrochen in Handeln und Verhalten eindringen dürfen. Damit fügt es sich in das Deutungsschema, nach welchem dem Traum, der Fehlleistung, dem neurotischen Symptom und eben auch dem Spiel Es-Bedürfnisse als treibende Kraft zugrunde liegen. Diese Auffassung findet ihre erste Begründung bei FREUD selbst (FREUD 1905, 1908). Tanzen sublimiert beispielsweise die Sexualität, Sportspiel oder boshafte Frechheit im Kartenspiel aggressiven Triebanteile.
- 2) Zum zweiten dient Spiel der Angstbewältigung. Im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen nicht mehr die Triebwünsche und ihre Verschiebungen, sondern die Verfahren, die das Subjekt anwendet, um die Angst, die ihm seine mehr oder weniger verbotenen Triebregungen machen, zu vermindern oder zu beseitigen, also die Abwehrmechanismen. Auch im Spiel kommt die Abwehr von Ängsten zum Ausdruck, sei es durch Verkehrung der Triebwünsche in ihr Gegenteil, sei es durch Verdrängung oder Symptombildung, oder – für das Spiel besonders häufig beansprucht – durch die Wendung von passiv in aktiv: Das passiv Erduldete wird im Spiel aktiv einem anderen, z.B. einer Puppe oder einem Mitspieler, zugefügt. Auch diese Auffassung des Spiels läßt sich bis zu SIGMUND FREUD zurückverfolgen, der ihre Grundfigur im Garnrollenspiel skizziert hat (1920, S. 11 ff). Beide Positionen finden sich – wenn auch in unterschiedlicher Gewichtung – bei den beiden Pionierinnen der psychoanalytischen Kinder- und Spieltherapie ANNA FREUD (1970) und MELANIE KLEIN (1972).

Bei ROBERT WÄLDER, der am Spiel hervorhob, dass es in der Lage sei, unverdaute Brocken des emotionalen Lebens wiederaufgreifend zu assimilieren, überschneiden sich zwei Gesichtspunkte:

Zum einen zielt diese Bestimmung des Spiels darauf, mehr oder weniger traumatisch erlebte Situationen nachträglich durchzuarbeiten. Zum anderen kann man darin auch einen Hinweis auf die Assimilierung von Neuem im Spiel sehen: Indem neue Erlebnissituationen dem Individuum immer auch gewisse Schwierigkeiten machen, weil es dafür erst neue Muster finden muss, die diese Erfahrungen psychisch eingliedern, hat man so etwas wie einen verkleinerten und enttraumatisierten Wiederholungszwang vor sich. Auch einer neuen Situation widmet man sich – wenn sie emotional bedeutsam erlebt wird – solange und immer wieder, bis man glaubt, sie bewältigt und gefühlsmäßig integriert zu haben. Bei der Assimilation von Erlebnissen im Spiel muß es also nicht nur um vergangene Traumata gehen, sondern auch um die

kleineren und größeren Schwierigkeiten, die die Aneignung von neuen Erfahrungen hervorrufen. Das Kind spielt solange Variationen um das Thema dieser Erfahrung, bis es die gefühlsmäßigen Muster gebildet hat, mit denen es diese Erlebnisse individuell bewältigen kann. In diesem Gedanken gibt die psychoanalytische Spielbetrachtung den Raum frei zur konstruktiven (im Gegensatz zur rekonstruktiven) Bewertung des Spiels: Es verarbeitet nicht nur Traumata, sondern assimiliert und entwirft Neues. Damit ist eine Denklinie angedeutet, die vornehmlich die neuere psychoanalytische Spieldeutung leitet und sie dem Pädagogen fruchtbarer macht.

3) Drittens: Spiel als Entwurf, dieser Gedanke wird zunächst von ERIK H. ERIKSON vorangetrieben:

»Aber während wir in bestimmten Spielvorgängen das `Durcharbeiten` traumatischer Erlebnisse erkennen, stellen wir doch fest, dass gerade das Spielerische sie in Akte der Erneuerung verwandelt. Wenn manche dieser Vorgänge von einem Kommunikationsbedürfnis oder gar einem Bekenntnisdrang beherrscht scheinen, fügt doch das spielerische Element die Freude am Selbstaussdruck hinzu. Und wenn das Spiel so offensichtlich die Einübung wachsender Fähigkeiten begünstigt, dann tut es das erfinderisch und hingebungsvoll.« (ERIKSON 1978, 34)

Er meint jedoch noch mehr als nur Selbstaussdruck, nämlich Ich-Synthese oder Selbstfindung. Im Begriff Spiel als »Modellsituation«, in der »Aspekte der Vergangenheit wiederbelebt und erneuert und die Zukunft antizipiert wird« (ebenda, S 36) wird die Sphäre der Person tendenziell verlassen und auch die sachliche Umwelt in diesen synthetisch-konstruktiven Charakter des Spiels mit einbezogen³. Hier bricht die Untersuchung HARTMANNs ab. Er hat die Veränderungen noch nicht einbeziehen können, die sich mit WINNICOTT für die psychoanalytische Spieltheorie ergaben.

Diese Entwicklungslinie will ich durch die Untersuchung einzelner Autoren, die für die psychoanalytische Spielauffassung von besonderer Bedeutung waren, noch etwas präzisieren.

Zusammenfassung:

Spiel dient

- der Alternativbefriedigung und Sublimierung
- der Angstbewältigung durch die Assimilation von Unverdaulichem
- dem Selbstaussdruck und dem Selbstentwurf

Spiel bei SIGMUND FREUD

Ausgangspunkt ist, wie in allen systematisch unternommenen psychoanalytisch orientierten Untersuchungen die Arbeit S. FREUDs. Er bleibt in seinen Bemerkungen über das Spiel jedoch unsystematisch. Bei ihm lassen sich im wesentlichen drei Facetten der Spielbetrachtung ausfindig machen.

Phantasieren / Träumen

Die erste verbindet Spiel mit Phantasieren und Träumen und trennt diese Bereiche von der »Wirklichkeit«.

»Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter, indem es sich eine eigene Welt erschafft

3 Es versteht sich, dass gerade in dieser Hinsicht die Psychoanalyse nicht alleine steht. Eine weitreichende psychologische Literatur hat sich auch dieses Aspekts der Suche und Erfindung des Neuen im Spiel gewidmet (z.B. BÜHLER 1924, HECKHAUSEN 1964, HERRON/SUTTON-SMITH 1971, REILLY 1974, BERLYNE 1974, um nur die wesentlichsten zu nennen). Wahrscheinlich läßt sich von hier aus zwischen den entwicklungspsychologischen und den psychoanalytischen Forschungen eine Brücke schlagen.

oder, richtiger gesagt, die Dinge seiner Welt in eine neue, ihm gefällige Ordnung versetzt. Es wäre dann unrecht zu meinen, es nähme diese Welt nicht ernst, es verwendet große Affektbeträge darauf. Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern Wirklichkeit. Das Kind unterscheidet seine Spielwelt sehr wohl, trotz aller Affektbesetzung, von der Wirklichkeit und lehnt seine imaginären Objekte und Verhältnisse gerne an greifbare und sichtbare Dinge der wirklichen Welt an. Nichts anderes als diese Anlehnung unterscheidet das `Spielen` des Kindes noch vom `Phantasieren`.« (FREUD 1908, S. 214)

Diese Trennung von Spiel, Phantasie einerseits und Wirklichkeit andererseits, macht es nun möglich, dass in Spiel und Phantasie eine Wunschwelt lebendig bleibt, die aus der Realität als unakzeptabel ausgeschlossen wird. Sie befriedigt nach FREUDS Meinung die libidinösen und ehrgeizigen Wünsche.

Man findet in diesen Überlegungen FREUDS zwei Gedanken vermengt. Da ist einmal die Rede von der Erfindung einer eigenen, subjektiven Welt des Kindes, die den Phantasiewelten des Dichters nahesteht. Da ist zum anderen die Reduktion dieser subjektiven Welten auf die libidinösen und ehrgeizigen Wünsche. Diese hat dazu geführt, das Bestreben nach einer Trennung zwischen Spiel und Wirklichkeit aufrecht zu erhalten, weil diese Wünsche den Realitätsanspruch verzerren. Sie ist bis heute in der Psychoanalyse noch nicht überwunden und wird durch das Konzept der Sublimierung, wie es z.B. HANS ZULLIGER in seinen Spieltherapien zum Tragen bringt, nur notdürftig überbrückt (vergl. hierzu GERD E. SCHÄFER 1979, S. 243 ff). Der Beitrag der Phantasie zur »Wirklichkeit« kann so schwerlich erfasst werden.

Triebsublimierung

Diese reduktive Perspektive wird in der zweiten Deutungsfacette festgeschrieben, die das Spiel nun noch eindeutiger in den Zusammenhang mit den libidinösen Wünschen bringt. Sexualneugier beflügelt kindliche Spiele und kindlichen Forscherdrang. Spiele symbolisieren libidinöse Wünsche. U.a. hat dies Freud am Beispiel LEONARDO DA VINCIS herausgestellt:

»Wenn der erwachsene Leonardo immer noch gerne spielt, dann offensichtlich, weil er sich nur ungern von seiner Kindheit trennt. Die lange Erhaltung des »Spieltriebs« bei ihm »kann uns lehren, wie langsam sich von seiner Kindheit losreißt, wer in seinen Kinderzeiten die höchste, später nicht wieder erreichte, erotische Seligkeit genossen hat« (S. FREUD 1910, 201)

So wie man im Spiel die »erotischen Freuden« zu bewahren sucht – indem man z.B., wie LEONARDO DA VINCI am Traum vom Fliegen festhält, was »nichts anderes bedeutet, als die Sehnsucht, geschlechtlicher Leistung fähig zu sein« (ebenda, S. 198) – kann man in ihm auch ihre allzu direkte Bestrebungen allmählich unter Kontrolle bringen. Die Sublimierungstheorie des Spiels ist angesprochen.

»Die moderne Kulturerziehung bedient sich bekanntlich des Sports im großen Umfang, um die Jugend von der Sexualbetätigung abzulenken; richtiger wäre es zu sagen, sie ersetzt ihr den Sexualgenuß durch die Bewegungslust und drängt die Sexualbetätigung auf eine ihrer autoerotischen Komponenten zurück.« (S. FREUD 1905, 104, Anmerkung)

Autonomie

Doch nach dieser Konzentration auf die libidinösen Wünsche, die im Spiel Kaschierung und Befriedigung zugleich finden, tritt in der dritten Deutungsfacette der ehrgeizige Wunsch, allerdings in etwas abgewandelter Form, wieder in Erscheinung, nämlich nicht als ein Bemühen um Anerkennung und Bewunderung, sondern als Ehrgeiz in kleiner Münze, als Wunsch selbstständig über die Wunscherfüllung zu verfügen, als Wunsch also nach Autonomie und Unabhängigkeit.

Freud beobachtete das Spiel eines 1 ½ jährigen Jungen, eines, wie er betont, sonst braven Kindes, das »die gelegentlich störende Gewohnheit« zeigte,

»... alle kleinen Gegenstände, deren es habhaft wurde, weit weg von sich in eine Zimmerecke, unter ein Bett usw. zu schleudern, so dass das Zusammensuchen seines Spielzeugs oft keine

leichte Arbeit war. Dabei brachte es mit dem Ausdruck von Interesse und Befriedigung ein lautes, langgezogenes o-o-o-o hervor, das nach dem übereinstimmenden Urteil der Mutter und des Beobachters keine Interjektion war, sondern `Fort` bedeutete.

»Ich merkte endlich, dass das ein Spiel sei, und dass das Kind alle seine Spielsachen nur dazu benützte, mit ihnen `Fortsein` zu spielen. Einen Tages machte ich dann die Beobachtung, die meine Auffassung bestätigte. Das Kind hatte eine Holzspule, die mit einem Bindfaden umwickelt war. Es fiel ihm nie ein, sie am Boden hinter sich herzuziehen, also Wagen mit ihr zu spielen, sondern es warf die am Faden gehaltene Spule mit großem Geschick über den Rand seines verhängten Bettchens, so dass sie darin verschwand, sagte dazu sein bedeutungsvolles o-o-o-o und zog dann die Spule am Faden wieder aus dem Bett heraus, begrüßte aber deren Erscheinen jetzt mit einem freudigen `Da`. Das war also das komplette Spiel. Verschwinden und Wiederkommen, wovon man zuerst nur den ersten Akt zu sehen bekam, und dieser wurde für sich allein unermüdlich als Spiel wiederholt, obwohl die größere Lust unzweifelhaft dem zweiten Akt anhing.« (S. FREUD 1920, S 12–13)

Zwar gelingt es Freud, dieses Spiel in den Rahmen der Wunscherfüllung zu spannen – das Kind mußte zeitweise auf die geliebte und wunscherfüllende Mutter verzichten und entschädigte sich dafür, dass es Fortgehen und Wiederkommen spielte. Aber bedeutsamer noch als eine derart versteckte Erfüllung von Wünschen scheint für diese Spiel zu sein, dass das Kind etwas, was es passiv erlitten hat, nun aktiv in seinen Kompetenzbereich hereinholte. Es selbst konnte im Spiel über Verlust und Wiederfinden bestimmen (vergl. ebenda, S. 13 ff). Trotzdem die Herrschaft des Lustgewinns durch diese Wendung nicht prinzipiell angetastet wird, findet sich doch eine Wende in Richtung Freude an der eigenen Autonomie. (Vergl. die Deutungen dieses Spiels bei MAUD MANNONI 1976 und DONALD W. WINNICOTT 1973).

Damit hat S. FREUD die Themen angeschlagen, die die psychoanalytischen Deutungen des Kinderspiels bis heute beeinflussen, libidinöse Wunscherfüllung, Sublimierung, der Anklang des Autonomiethemas, das heute unter den Begriffen des »Selbst« und des »Narzißmus« diskutiert wird sowie die Verbindung zu Traum und Phantasie, die WINNICOTT in neuer Weise wieder aufnimmt. Im Laufe der Fortentwicklung kommt bis WINNICOTT nur noch ein neues Thema hinzu, das der Abwehr.

Spiel und Phantasie – MELANIE KLEIN

Die weitere Entwicklung der psychoanalytischen Spieltheorie ist durch die beiden Begriffe Trieb- und Ichentwicklung vorgezeichnet. Den ersten kann man schwerpunktmäßig mit dem Namen M. KLEIN, den zweiten mit A. FREUD verbinden. M. KLEIN hat die Spieltechnik als Medium der Kindertherapie ausgearbeitet (vor ihr hat aber auch schon HUG-HELLMUTH das Spiel in der Kindertherapie benutzt, vergl. 1921). Sie war mit dem Problem konfrontiert, dass Kinder, insbesondere Vorschulkinder, mit den Mitteln der Erwachsenenanalyse kaum behandelbar waren.

Die Königswege der Psychoanalyse, Traumdeutung und freie Assoziation (S. FREUD), waren in der Kinderbehandlung verschlossen. An ihre Stelle sollte das Spiel treten, das KLEIN wie die freien Assoziationen in der Erwachsenenanalyse deutete. Auf die Weise bekam sie Zugang zum kindlichen Seelenleben in statu nascendi.

Was sie zu sehen bekam, waren Ängste und Abwehr, Schuldgefühle, verschlingende Einverleibungsphantasien und sadistische Aggressionen. Sie hat die ganze Skala der menschliche Triebe zwischen Liebe und Hass, Vereinigung und Zerstörung in den kindlichen Spielen aufgedeckt. Diese Einsichten fanden ihren Niederschlag in den theoretischen Konzepten von den Frühstadien des Ödipuskomplexes, der schizoiden und der depressiven Position (KLEIN, 1972 c, d, e, f, g). Die dämonische Seite des kindlichen Seelenlebens öffnete sich in ihrer vollen Dialektik erst dem unbarmherzigen Zugriff ihrer teilweise befremdlichen Sprachbilder. Der Entzauberung idyllischer Vorstellungen von der Kinderseele durch die Entdeckung der frühkindlichen Sexualität durch Freud folgte im zweiten Schritt, durch KLEIN, das Drama von Hass und Zerstörung. Der unersättlichen Liebe wurde ein ebenso schwer zählbarer Hass gegenübergestellt.

Im Spiel kam also die gesamte Spannweite der Dynamik der Objektbeziehungen zum Vorschein und nötigte zu einer grundsätzlicheren Sicht von Spiel und Phantasie. Es ließ sich nicht halten, Spiel und Phantasie nur als kindliche Ersatzkategorie für die Wirklichkeit des Lebens zu betrachten. Spiel und Phantasie waren die individuelle Resonanz des Kindes auf diese Wirklichkeit in ihrer Gesamtheit und nicht nur unter dem Aspekt der Wunscherfüllung. KLEIN lag es daher daran, der kindlichen Phantasie, über die Symbolbildung, vom Beginn des individuellen Lebens an, eine Rolle in der Gestaltung der Wirklichkeit einzuräumen.

»Die Symbolik wird also nicht nur die Grundlage für alle Phantasietätigkeit und alle Sublimierungen, sondern – mehr als das – auch die Herstellung der Beziehung zur Umwelt und Realität im allgemeinen. Ich habe hervorgehoben, dass das Objekt des höchstgesteigerten Sadismus und des mit diesem einsetzenden und einhergehenden Wißtriebs der Mutterliebe mit seinem phantasierten Inhalt ist. Diese auf den Mutterleib gerichteten sadistischen Phantasien stellen die erste und grundlegende Beziehung zur Außenwelt und Realität her, der mehr oder weniger gelungene Durchgang durch diese Phase wird grundlegend für die weitere Erwerbung einer Umwelt im realitätsgerechten Sinn. Die früheste Realität des Kindes ist demnach eine ganz phantastische; es ist von Angstobjekten umgeben, wobei Exkremete, Organe, Objekte, leblose und lebendige Dinge zunächst einander äquivalent sind. Von dieser irrationalen Realität geht schrittweise im Einklang mit der Ich-Entwicklung die Herstellung einer wirklichen Realitätsbeziehung aus. Ich-Entwicklung und Realitätsbeziehung sind somit abhängig von der stärkeren oder geringeren Fähigkeit des ganz frühen Ichs, den Druck der frühesten Angstsituationen zu ertragen, wobei es sich wieder um ein gewisses Optimum der zusammenwirkenden Faktoren handelt. Ein genügendes Ausmaß an Angst ist die Grundlage für eine reiche Symbolbildung und Phantasietätigkeit – eine genügende Fähigkeit des Ichs, Angst zu ertragen, ist die Vorbedingung für eine gelungene Verarbeitung der Angst, den günstigen Verlauf dieser grundlegenden Phase und das Gelingen der Ich-Entwicklung.« (KLEIN 1972 b, S. 32–33)

Man merkt, wie hier Ich-Entwicklung eng mit der Dialektik der Triebentwicklung zusammengesehen wird. Sie stagniert vor allem, wenn die destruktiv-sadistischen Anteile in den Handlungen und Phantasien der Kinder verdrängt werden.

»Die übermäßige und zu frühe Abwehr gegen den Sadismus unterbindet die Herstellung der Realitätsbeziehung und den Ausbau der Phantasietätigkeit. Indem die weitere sadistische Aneignung und Erforschung des Mutterleibes wie auch der Außenwelt – als eines Mutterleibes im weiteren Sinne – zu Stocken gelangt, wird die symbolische Beziehung zu den den Inhalt des Mutterleibes repräsentierenden Dingen und Objekten und damit der Umwelt und zur Realität mehr oder weniger weitgehend eingestellt.« (1972 b, S. 43)

Spiel wird metapsychologisch der Symbolbildung zugeordnet. Dadurch gewinnt es Anteil an der gesamten Dynamik der menschlichen Leidenschaften und Triebe. Spiel kann nach dieser Vorstellung deshalb auch wie alle anderen Symbole interpretiert werden.

»Wie wir sahen, waren Bausteine, kleine Figuren, Wagen nicht nur Gegenstände des kindlichen Interesses an sich, sondern gewannen im Spiel immer wieder andere symbolische Bedeutungen, die mit den Phantasien, Wünschen und Erfahrungen des Kindes verbunden waren. Diese archaische Ausdrucksweise ist auch die Sprache, die uns aus Träumen vertraut ist, und indem ich das Spiel des Kindes in einer FREUDSchen Traumdeutung ähnlichen Weise behandelte, fand ich Zugang zum Unbewußtes des Kindes.« (KLEIN 1972 a, S. 28)

Zusammenfassung

- Der Beitrag von Hass und Sadismus zu den Objektbeziehungen
- Die Verbindung von Phantasie und Wirklichkeit. In den ersten Lebensjahren ist die Phantasie die eigentliche Wirklichkeit
- Spiel als Weise der Symbolbildung

Entwicklungslinie Spiel – ANNA FREUD

KLEIN gegenüber geht A. FREUD wesentlich vorsichtiger mit dem Spiel um. Es steht in ihren Kindertherapien nicht ausschließlich im Zentrum, sondern ergänzt lediglich andere Verfahren wie Zeichnen oder die Analyse von Tagträumen. Auch deutet sie nicht jedes Spiel als Symbol unbewusster Prozesse.

»Statt Symbolbedeutung zu haben, könnten sie gelegentlich harmlose Erklärungen zulassen. Das Kind, das den Laternenpfahl umwirft, könnte tags vorher auf seinem Spaziergang irgendein Erlebnis mit einer solchen gehabt haben, der Zusammenprall der Wagen könnte auf der Straße Geschautes wiederholen und das Kind, das der Besucherin entgegenläuft und ihr das Handtäschchen öffnet, müßte nicht, wie MELANIE KLEIN meint, damit symbolisch seine Neugier ausdrücken, ob im Genitale der Mutter wieder ein neues Geschwisterchen steckt, sondern etwa an ein Erlebnis vom Vortage anknüpfen, an dem jemand Eintretender ihm in einem ähnlichen Täschchen ein Geschenk mitgebracht hat. Auch beim Erwachsenen halten wir uns ja nicht für berechtigt, jeder seiner Handlungen oder Einfälle einen symbolischen Sinn unterzulegen, sondern nur den unter dem Einfluß der von ihm akzeptierten analytischen Situation entstanden.« (A. FREUD 1966, S. 40)

A. FREUDS Auffassung vom Spiel verschiebt die analytische Aufmerksamkeit in der Spielbetrachtung von der Wunscherfüllung auf die triebsublimierende Tätigkeit des Ich. In diesem Kontext muß man A. FREUDS Entwicklungslinie »Der Weg von der Autoerotik zum Spielzeug und vom Spiel zur Arbeit« (1968, S. 81 ff) betrachten, die ich in einer etwas kommentierten Fassung hier wiedergebe.

»1. Das erste 'Spiel' des Säuglings ist die Suche nach Lust mit Hilfe von Mund, Fingern, der Hautoberfläche, von visuellen Eindrücken etc.. Die Lustsuche geht entweder am eigenen Körper vor sich (Autoerotik) oder am Körper der Mutter (während oder nach der Fütterung), wobei beide als gleichbedeutend behandelt werden.«

Es folgt dann 2.) Eine Beschreibung der Übergangsobjekte, welche einerseits die Liebe des Kindes zu sich selbst, andererseits die Liebe zum Objekt verkörpern. Dieser Gebrauch wird 3.) auf weitere Spielzeuge ausgedehnt. Dann tritt der erste Bruch in dieser Entwicklungslinie ein:

»4. Die Leidenschaft für Spieltiere tritt langsam in den Hintergrund und behält ihre Bedeutung im allgemeinen nur am Abend im Bett als Hilfe beim Einschlafen, wo das Übergangsobjekt kraft seiner doppelten Besetzung (narzißtisch und objektgerichtet) den Übergang vom aktiven Interesse an der Außenwelt zum Rückzug im Schlaf vermittelt.

An Stelle der Spielobjekte treten bei Tag Spielmaterialien anderer Art, die nicht in erste Linie den Gefühlsbeziehungen, sondern den Ich-Tätigkeiten und den mit ihnen verbundenen Phantasien Ausdruck geben. Solche Tätigkeiten, die der direkten oder zielgehemmten (sublimierten) Befriedigung von Partialtrieben dienen, halten etwa die folgende Chronologie ein:

- a) Spielmaterial, das dem Füllen und Ausleeren, Öffnen und Schließen, Ineinanderfügen etc. dient, d.h. die Körperöffnungen und ihre Funktionen symbolisiert;
- b) bewegliches Spielzeug, zum Ziehen, Stoßen, zur raschen Fortbewegung etc. Zur Erhöhung der Muskellust;
- c) Baumaterialien, mit denen sich alle Arten von Gebilden herstellen und wieder zerstören lassen, und die auf diese Art den ambivalenten Strebungen der anal-sadistischen Phase positiv sowohl als negativ angepasst sind;
- d) Spielzeug, das zur Symbolisierung von männlichen und weiblichen Haltung geeignet ist und sich verschiedenartig verwenden läßt...«

Hier tritt also ein Interesse an der Welt selbst ins Spiel ein. Es wird nicht mehr vorwiegend von der inneren Dynamik bestimmt. Dennoch ist es nicht leidenschaftslos, sondern hat seine eigenen emotionalen Qualitäten und Konflikte. Zu diesen gehört, »5. [...] die Freude am Erfolg der Tätigkeit«. A. FREUD läßt die Frage offen, ob die Affekte mit den Ich-Tätigkeiten verbunden sind, aus dem Triebleben des Kindes stammen.⁴

4 Diese Bruchstelle an der eine Spaltung von Triebwelt und Interessenwelt auch in emotionaler Hinsicht

Es folgt nun ein zweiter Bruch. War bisher von einem Zusammenspiel zwischen Ich-Tätigkeit, Affekt und dem Objekt der Tätigkeit die Rede, verlangt nach A. FREUD die weitere Entwicklung, die vom Spiel zur Arbeit führt, nur noch Verzicht. Dreimal beginnt sie den nächsten Blickwinkel mit:

»Das Kind muss lernen,«

- Aggressionen nicht uneingeschränkt auszuleben,
- einen Plan zu Ende zu führen
- Triebbefriedigung zu sublimieren.

Diese dreifache Affirmation des Lernenmüssens fällt nun in die alte, von S. FREUD bereits aufgebrachte Trennung zurück, im Spiel dominiere letztendlich doch die subjektive Wunschwelt. Es muß daher von der Wirklichkeit getrennt bleiben. Übergänge sind nicht vorgesehen. Eine strenge Schranke des »Du musst« trennt Spiel und Arbeit. Auch A. FREUDS wohlwollender Rekurs auf MARIA MONTESSORI, die zwar von einem lebendigen und konzentrierten Interesse des Kindes an der Wirklichkeit ausgeht, aber alles Spiel für Phantasterei hält, taugt dazu, diesen Spalt festzuschreiben. Die ich-psychologische Verknüpfung des Spiels mit den Abwehrmechanismen (A. FREUD 1936, vergl. auch NITSCH-BERG 1978, S. 185 ff) hat diese Trennung zwischen Spiel und Wirklichkeit noch weiter vertieft.

Von den Ich-Funktionen zur Ich-Identität – Erik H. ERIKSON

Der ich-psychologische Ansatz erfährt bei ERIKSON eine vorläufige abschließende Konzeptualisierung. Das Konzept der Ich-Tätigkeiten, ausgehend von erotischen Partialtrieben (oral, anal, phalisch) und vom Gesichtspunkt der Autoerotik, verwandelt sich bei ihm in eines der »Organmodi« (1968, 66 ff), bevorzugte Weisen des Umgangs mit der äußeren Wirklichkeit gemäß den Bedürfnissen der jeweils die Entwicklung gerade beherrschenden libidinösen Zonen und den daran geknüpften Affekten und Konfliktmöglichkeiten. Wichtiger jedoch scheint mir sein Versuch, den Funktionalismus der psychoanalytischen Ich-Psychologie durch eine einheitsstiftende Kategorie, das Konzept der Identität zu überwinden, bzw. deren Vorläufern, den Selbstrepräsentanzen, Selbstimages oder Selbstvorstellungen (vergl. ERIKSON 1966).

Am Beispiel des Spiels eines kleinen Negerjungen, der einen menschenähnlichen Turm baut, hebt Erikson zweierlei hervor:

- 1) Der Turmbau dieses Jungen enthüllt sich als Ausdruck seiner Selbstvorstellung mit all den Zweifeln, Unsicherheiten aber auch Stärken, die er an sich entdecken konnte. Triebwünsche und Ich-Tätigkeiten werden hier in einer integrierenden Zusammenschau des Subjekts von sich selbst, dem Spielzeugturm, zu einer subjektiven Ganzheit zusammengefügt. Spiel wird in den Dienst der Selbstfindung gestellt, ein Gesichtspunkt, der Trieb- und Ich-Entwicklung übergreifend vereint.
- 2) Dieses Selbstbild steht in einer untrennbaren Wechselwirkung mit der soziokulturellen Umwelt, in der dieser Negerjunge lebte. Es enthält nicht nur erfahrene Diskriminierungen als Zweifel an sich selbst, sondern ist auch als ein aktuelles Angebot dieses Jungen an seine augenblickliche soziale Umgebung gerichtet, ihm eine Antwort auf seine Selbstzweifel und seine Möglichkeitsentwürfe zu geben.

vorscheint, ist wohl der Angelpunkt, den NITSCH-BERG meint, wenn sie sagt, dass »... die Arbeiten von SIGMUND FREUD und ANNA FREUD sowie neuere psychoanalytisch-entwicklungstheoretische Studien bereits zentrale Elemente einer komplexen Vermittlung zwischen sogenannten affektiven und kognitiven Dimensionen der Entwicklungstheorie enthalten und somit eher eine Ausgangsbasis für notwendig den gesamten psychischen Entwicklungsprozeß betreffend pädagogische Konzepte darstellen« (1978, S. 17)

Damit wurde Ich-Tätigkeit nicht nur in den Dienst der Selbst-Entwicklung und des Kompetenzerwerbs gestellt, sondern als Zusammenwirken, als Frage- und Antwortspiel zwischen dem Subjekt und seiner Umwelt aufgefasst, bei dem ein Bild des Subjekts von sich selbst und seiner Umwelt gestaltet wird.

HANS ZULLIGERS deutungsfreie Spieltherapie

ZULLIGER (1952, 1966, 1970) hatte sich der Meinung angeschlossen, dass das Spiel das geeignete Medium sei, die dem Kind nicht mögliche freie Assoziation zu ersetzen. Er hat den Begriff des Spiels dabei sehr weit interpretiert und alle möglichen spielerischen Aktivitäten vom symbolischen Spiel bis zum Basteln darunter verstanden. Nach seiner Meinung war das Spiel als Ausdruck der kindlichen Weltsicht insgesamt zu verstehen. Zwar hat er sich den traditionellen Theorien des Ödipuskonfliktes oder der Sublimierung wie selbstverständlich angeschlossen. Sein Blick ist aber nicht nur auf die Konflikte des Kindes, sondern auf seine ganze magisch-animistische Weltsicht gerichtet. Es versteht sich jedoch, dass diese Welt auch die Konflikte enthält.

Nicht durch Theorien hat ZULLIGER die Deutung des Kinderspiels bereichert, sondern durch sein Handeln. Die Fragen, die er damit aufgeworfen hat, sind bis heute noch nicht hinreichend geklärt. Die Punkte, die mir in seiner Arbeit am wichtigsten erscheinen, sind zum einen der Verzicht auf die Deutung der Spiele, sowie der Ersatz der Deutung durch Spieleingriffe, zum anderen der bevorzugte Gebrauch wenig strukturierter Bastelmaterialien, um Spielzeug für den aktuellen Gebrauch selbst herzustellen. Die Übergänge vom Spiel zum Werken und Basteln sind dabei fließend.

Den Verzicht auf die Deutung von Kinderspielen begründet er damit, dass diese nur die oberste Schicht des kindlichen Verständnisses berührt. Am Beispiel des kleinen Kurt, der sich im Spiel weigert, das Bett seiner Eltern zu verlassen, fragt ZULLIGER:

»Soll der Behandler seinem Patienten gar mitteilen, er leide an einem Ödipuskomplex und ihm erklären, was man darunter verstehe? Soll er das Spielverhalten des Knaben mit einem Begriff etikettieren ?

Nein, scheint mir. Der Behandler spricht damit nur die oberste Schicht, den Intellekt des kleinen Patienten an, nicht die tieferen seelischen Schichten, nicht das Affektive, nicht Kurts `Ganzheit`. Unter Umständen `versteht` Kurt gar nicht, was der `Onkel` zu ihm spricht. Die Deutung bringt Kurt nicht weiter. Der kleine `weiß` dann nur etwas, kann darüber reden. Vielleicht kommt er sich gelehrt vor, weil er ein gelehrtes Wort von einem Erwachsenen aufgeschnappt hat, ist stolz darauf, kommt sich `erwachsen` und `gebildet` vor, wenn er es in seinen Gesprächen auch benutzt.« (ZULLIGER 1965, S. 194)

Wie aber erreichte man die tieferen Ebenen? Durch Mitspielen und gezielte Spieleingriffe, durch ein Antworten des Therapeuten auf der gleichen Ebene, auf der das Kind sich äußert. Diese Antwort gilt gleichermaßen dem Erzieher, der mit Kindern spielt.

Der zweite wichtige Aspekt an ZULLIGERS Spieltherapie war mir der Umgang mit den wenig strukturierten Materialien (Stoffresten, Steinen, Stöcken, selbst gebastelten Puppen, einer ganzen Szenerie von verschiedenen, in Spielpuppen verwandelten Gemüsesorten usw., vergl. 1952, 1970).

Dadurch kommt ein Aspekt ins Spiel, durch den nicht nur (psychische) Vergangenheit im Spiel repräsentiert wird, sondern aus den Mustern der Vergangenheit etwas für die Gegenwart hergestellt wird (z.B. ein Öllämpchen, das vor nächtlichen Ängsten schützt). Dies scheint mir der Sinn dieses Herstellen zu sein, nicht nur die »Wahrheiten« der Vergangenheit zu suchen, sondern ihr einen Sinn zu geben, der in der Gegenwart trägt. Sinn wird nach diesem Modell nicht nur entdeckt, sondern geschaffen.

Zusammenfassung einer funktionalen psychoanalytischen Spielauffassung

Nach der traditionellen Psychoanalyse sind es im wesentlichen drei Funktionen, die in das kindliche Spiel eingehen:

- 1) Es dient zur Be- und Verarbeitung libidinöser Wünsche zwischen Liebe und Hass. Abwehr, Sublimierung und symbolische Darstellung sind wesentliche Gesichtspunkte dieser Verarbeitung.
- 2) Es gebraucht und entfaltet eine symbolische Funktion. Diese umfasst nicht nur die gesprochene Sprache, sondern alle Sprachen des Körpers, des Handelns und der dramatischen Inszenierungen. Über diese Sprachen dringt, zum einen, mehr oder weniger verdrängtes psychisches Innenleben an die wahrnehmbare Oberfläche. Zum anderen wird es in eine zwischenmenschliche Kommunikation eingefügt, die nicht nur die rationalen Erkenntnisfunktionen, sondern auch seine tieferen Empfindungs-, Ausdrucks- und Gestaltungsfunktionen umfasst.
- 3) Es bietet dem Kind Möglichkeiten des Selbstaudrucks und der Selbstgestaltung und ermöglicht damit eine Synthese von Selbst- und Wirklichkeitserfahrungen.

2 Strukturdynamische Spielbetrachtung

Sie fragt nach den Merkmalen des Spiels, unabhängig von den Funktionen und Situationen, in denen es stattfindet. Auch diese Weise der Spieluntersuchung kann auf eine lange, weitgehend geisteswissenschaftlich bestimmte Tradition zurückblicken, die neuerdings in Überlegungen und Modelle mündet, die aus derzeitigen Strömungen in den Naturwissenschaften herrühren. Es zeigt sich darin ein Perspektivewandel auch in der empirischen Forschung an, der allerdings ohne einen wissenschaftstheoretischen Perspektivewechsel, einem Abrücken von positivistischen Wissenschaftsvorstellungen nicht mitzuvollziehen ist.

Da das Spiel vielerlei Funktionen erfüllt, können die Gemeinsamkeiten, die tierisches und menschliches Spiel, die Spiele der Natur mit den Spielen der Kultur verbinden, nicht auf der Ebene dieser Funktionen liegen. Wenn die Inhalte der Spiele wechseln, müssen die Gemeinsamkeiten jenseits aller Inhalte liegen. Verbindende Merkmale können sich dann nur auf die Frage beziehen, wie das Spiel mit verschiedensten Funktionen und Inhalten umgeht. Es scheint eine eigentümliche Struktur des Handelns zu sein, die sich mit vielerlei Funktionen und Inhalten anfüllen läßt, welche Spiel zum Spiel macht. Eine Art Grammatik ist gefragt, welche die Elemente eines Geschehens oder einer Handlung so zusammenfügt, dass daraus ein Vorgang entsteht, den wir als Spiel identifizieren können. Handlungen/Ereignisse sind Vorgänge in der Zeit. Deshalb muß sich die gesuchte Struktur/ Grammatik auch auf den zeitlichen Ablauf beziehen, muß strukturelle Wandlungen in der Zeit miteinbeziehen. Eine Struktur, die sich im zeitlichen Rahmen verändert, wird dynamisch genannt. Rhythmen beispielsweise sind zeitlich geprägte Muster. Es geht also um Strukturen eines Bedingungsfeldes, das zeitliche Rhythmen ermöglicht, die als Spielverläufe identifiziert werden können. Solche strukturdynamischen Merkmale des Spiels hat vor allem eine geisteswissenschaftlich interpretierende Spielforschung herausgearbeitet.

2.1 Spiel als Zentrum der kulturellen Tätigkeit

2.1.1 Die geisteswissenschaftliche Tradition

FRIEDRICH SCHILLER (1795) unterscheidet zwischen einem sinnlichen Trieb und einem Formtrieb. Mit dem sinnlichen Trieb ist der Mensch in der Wirklichkeit verankert. Durch die Sinnlichkeit heftet er sich an die Wirklichkeit, gibt sich der Situation hin, der Veränderlichkeit, dem Gefühl. Der Formtrieb hingegen verbindet den Menschen mit den Prinzipien der Ordnung; über die Gesetze des Sollens hat er Anteil an der Unveränderlichkeit.

Diese Gegensätze sind nicht ineinander auflösbar. Sie können jedoch durch ein Drittes überbrückt werden, das Spiel. Als in dieser Weise verbindende Erfahrung hat das Spiel einerseits moralische Qualitäten. Es wird zum Ausdruck eigentlichen Menschseins.

»Gäbe es aber Fälle, wo er diese doppelte Erfahrung zugleich machte, wo er sich zugleich seiner Freiheit bewußt würde und sein Dasein empfindet, wo er sich zugleich als Materie fühlt und als Geist kennenlernt, so hätte er in diesen Fällen, und schlechterdings nur in diesen, eine vollständige Anschauung seiner Menschheit, und der Gegenstand, der diese Anschauung ihm verschaffte, würde ihm zu einem Symbol seiner ausgeführten Bestimmung, folglich [...] zu einer Darstellung des Unendlichen dienen.« (S. 14)

Auf der anderen Seite orientiert sich diese Vermittlung an der Idee der Schönheit, hat also ästhetischen Charakter.

»Aus der Wechselwirkung zwei entgegengesetzter Triebe und aus der Verbindung zwei entgegengesetzter Prinzipien haben wir das Schöne hervorgehen sehen, dessen höchstes Ideal also in dem möglichst vollkommensten Bunde und Gleichgewicht der Realität und der Form wird zu suchen sein. Dieses Gleichgewicht bleibt aber immer nur Idee, die von der Wirklichkeit nie ganz erreicht werden kann. In der Wirklichkeit wird immer ein Übergewicht des einen Elements über das andere übrig bleiben, und das Höchste, was die Erfahrung leistet, wird in einer Schwankung zwischen beiden Prinzipien bestehen, wo bald die Realität bald die Form überwiegt ist. Die Schönheit in der Idee ist also ewig nur eine unteilbar einzige, weil es nur ein einziges Gleichgewicht geben kann; die Schönheit der Erfahrung hingegen wird ewig eine doppelte sein, weil bei einer Schwankung das Gleichgewicht auf eine doppelte Art, nämlich diesseits und jenseits kann übertreten werden.« (S. 16)

Die SCHILLERSCHE Vorstellung in ihren strukturellen und dynamischen Aspekten könnte etwa so zusammengefaßt werden:

- Spiel vermittelt zwischen den beiden Polen »sinnlicher Trieb« und »Formtrieb«. Zwischen ihnen erstreckt sich eine Art Spielfeld (struktureller Aspekt).
- Die Züge, die auf diesem Feld möglich sind, werden durch die Idee der Schönheit reguliert und ausbalanciert (dynamischer Aspekt).

Von der Dynamik, die da reguliert wird, erfährt man jedoch noch nichts, ebensowenig über die Rolle der Aggressivität und der Zerstörung, welche in so vielen Spielen die Szene beherrscht.

FRIEDRICH NIETZSCHE (1872) nähert sich einen Schritt mehr der inneren Dynamik des Spielgeschehens. Auch er geht von einer spielbestimmenden, polaren Spannung aus, dem Gegensatz zwischen dem Dionysischen und dem Apollinischen. Das Dionysische bezeichnet dabei den Pol der rauschvollen Hingabe an die Wirklichkeit, das Apollinische die geistige Ordnung der Imagination und des träumerischen Denkens.

Der »Trieb« des Apollinischen wird dabei durch den Begriff des Traumes näher erläutert, der einen Zugang des Menschen zur Welt des Scheins enthält und damit auch zum »principium individuationis« und dem Maß seiner inneren Ordnungen. Auf der anderen Seite steht die dionysische Welt des Rausches, die ungebremste Hingabe an die Natur.

Aus diesem Gegensatz gehen zwei Künftertypen hervor, der dionysische Rauschkünstler und der apollinische Traumkünstler. Doch schließen sich diese Gegensätze nicht aus. Es gibt die Möglichkeit, dass sie in einer Person zusammenwirken und dabei das eigentliche Kunstwerk, die Tragödie erzeugen.

»An ihre beiden Kunstgottheiten, Apollo und Dionysus, knüpft sich unsere Erkenntnis, daß in der griechischen Welt ein ungeheurer Gegensatz, nach Ursprung und Zielen, zwischen der Kunst des Bildners, der apollinischen, und der unbildlichen Kunst der Musik, als der des Dionysus, besteht: beide so verschiedenen Triebe gehen neben einander her, zumeist im offenen Zwiespalt mit einander und sich gegenseitig zu immer neuen kräftigeren Geburten reizend, um in ihnen den Kampf jenes Gegensatzes zu perpetuieren, den das gemeinsame Wort 'Kunst' nur scheinbar überbrückt; bis sie endlich, durch einen metaphysischen Wunderakt des hellenischen 'Willens', mit einander gepaart erscheinen und in dieser Paarung zuletzt das ebenso dionysische als

apollinische Kunstwerk der attischen Tragödie erzeugen.« (NIETZSCHE, Bd. 1, S. 26)

Auch wenn der Gegensatz des Apollinischen und des Dionysischen auf den ersten Blick eine Parallele zu SCHILLERS sinnlichem Trieb und Formtrieb zu bilden scheint, wird er doch gegensätzlich eingesetzt. Apollo und Dionysos sind Fluchtpunkte innerhalb der menschlichen Möglichkeiten. Als solche können sie miteinander verbunden werden und bleiben nicht als unerreichbare Ideale dem Menschen sich entziehendes Ziel. Deshalb ist sein wirklichkeitsimmanenter Bezugspunkt die vom menschlichen Leiden durchsetzte Tragödie und nicht – wie bei Schiller – ein letztlich unerreichbares Schönheitsideal.

Die bisherigen Beispiele machen klar, dass die ersten wesentlichen Untersuchungen des Spiels nicht am Kinderspiel gemacht wurden. Kinderspiel ist als eigene Kategorie ja erst eine recht neue Erwerbungs unserer soziokulturellen Entwicklung (DONATA ELSCHENBROICH 1980). Insofern wurde auch nicht exakt zwischen dem Spiel der Kinder und dem »hohen Spiel« der Kunst unterschieden. Den Autoren war klar, dass auch das Spiel der Kunst Züge des kindlichen Spiels enthält.

Die bislang umfassendste Darstellung des Spiels als eines Phänomens von Kunst und Kultur setzte JOHAN HUIZINGA (1956). Er hat an reichem Material das Spiel als die Grundlage der kulturellen Tätigkeit herausgestellt. Gerade sein Vergleich von Spielelementen in verschiedensten Lebensbereichen (in Fest, Kultus, Wettkampf, in Recht, Wissenschaft, Kunst und Dichtung) und in verschiedenen historischen Epochen legen es nahe, sich auf eine verbindende Spielstruktur zu beziehen. Diese wird für HUIZINGA im wesentlichen durch drei Merkmale charakterisiert:

»Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln« (HUIZINGA, S. 15). Es gehört – zum zweiten – in den Bereich des »Als-Ob« und bildet – drittens – einen eigenen zeitlich und räumlich abgrenzbaren Bereich, in dem das Spiel eine eigene innere Ordnung entfalten kann. Dieser strukturelle Spielbegriff – dessen Dynamik bei HUIZINGA kaum zum Vorschein tritt – hat sich sehr weit von der alltäglichen Spielwirklichkeit entfernt. Da er sich wesentlich auf die Untersuchung der Spielelemente in der Kunst und Kultur bezieht, hat er auch die Spaltung zwischen spielerischen Phänomenen in der Natur und den spielerischen Grundlagen von kulturellen Prozessen vertieft. Nach HUIZINGAS Meinung sondert sich das Spiel durch seinen Charakter der Freiheit »aus dem Lauf eines Naturprozesses heraus.« (S. 15)

Diesen strukturellen Spielbegriff hat HANS SCHEUERL wieder näher an die Alltagsphänomene des kindlichen Spiels herangerückt. Nach ihm lassen sich die »Ablaufgestalten« des Spiels durch sechs Merkmale charakterisieren (vgl. hierzu SCHEUERL 1975, S. 342–343):

- 1) Es ist frei von Ziel- und Zwecksetzungen, die von außen an es herangetragen werden könnten.
- 2) Das Moment »innerer Unendlichkeit« beschreibt die Eigenart, dass das Spiel seine eigene Spannung immer wieder erneuert. Es strebt auf kein Endziel zu, sondern hat sein Ziel in sich selbst und ist deshalb auf Selbstwiederholung angelegt.
- 3) Spiel findet in einem Bereich der Fiktion und des »Als-Ob« statt (Moment der Scheinhaftigkeit).
- 4) Es hält Ambivalenzen und damit seine innere Spannung selbst aufrecht.
- 5) Um seinen Freiraum der inneren Offenheit bewahren zu können, muß es nach außen abgegrenzt sein (Moment der Geschlossenheit).
- 6) Schließlich sind Spielprozesse Prozesse in der Zeit. Sie haben in der Regel keine weitreichende zeitliche Perspektive über die Gegenwart hinaus (Moment der Gegenwärtigkeit).

Man könnte diese sechs Momente des Spiels auch Strukturmerkmale nennen, die einen Spielrahmen bilden, in dem sich die Dynamik des Spielgeschehens ereignen kann. Diese bringt gleichermaßen das Kinderspiel hervor, wie jenen Raum der Freiheit, in dem sich kulturelles Geschehen entwickeln kann.

Wenn Spiel wirklich als Spielgestaltung erfasst werden soll, dann muß nun die innere Dynamik des Spiels stärker als bisher in Augenschein genommen werden. Psychoanalytische Untersuchungen des Spiels können hier weiterhelfen. Dort wird nämlich klar, dass die individuelle Lebensgeschichte einen nicht unwesentlichen Einfluß auf die Spielgestaltungen ausübt, sei es, dass sie psychische Spielräume einrichtet, Spielverständigungen fördert oder begrenzt, sei es, dass bestimmte Konfliktlösungen dieser Lebensgeschichte durch das Spiel hindurch scheinen.

2.1.2 Spiel als dynamischer Kommunikationsprozeß zwischen Subjekt und Wirklichkeit

Winnicott

Die psychoanalytischen Untersuchungen des Spiels haben zunächst auf seine Funktionen im Rahmen der (Kinder-)Psychotherapie abgehoben. Unbewusste Anteile des Denkens und der innerpsychischen Verarbeitung sollten im Spiel an die Oberfläche und damit in den Bereich psychotherapeutischer Interventionsmöglichkeiten gelangen. Spiel erscheint als Ausdruck innerpsychischer Konflikte. Diese stehen mit der individuellen Lebensgeschichte in Verbindung.

Spiel erhält dadurch eine innere Dynamik, die – zumindest im Rahmen der Psychotherapie – als Niederschlag individueller Lebensgeschichte fassbar wird. Diese Geschichte wird durch Erfahrungen aus der Triebphäre bestimmt, das *Es*, die Genese eines mehr oder weniger mit der Wirklichkeit verbundenen *Ich* und durch die Schicksale, welche die Objektbeziehungen des heranwachsenden Kindes erfahren (vgl. SCHÄFER 1989, S. 152 f). Dies sind Elemente einer Spieldynamik, die individuell auf der Basis persönlicher Lebensgeschichte aufzuspüren wären.

Es gibt jedoch auch dynamische Aspekte des Spiels von allgemeinerer Bedeutung. WINNICOTT (1973), der auch die gesunde Psyche ins Auge fasste, suchte zu begreifen, was das Spiel zum psychischen Leben beiträgt. Er steht in der psychoanalytischen Kindertherapie am Übergang von der Untersuchung des Spiels als Möglichkeit, unbewusste Dynamik freizulegen, zum Erforschen des Spiels als einem Prozeß kindlicher Wirklichkeitserfahrung. Er fragt zuvorderst, wie Spiel die unbewussten Dynamiken über die Phantasie mit der Wirklichkeit in Berührung bringt.

Seine Antwort ist die Theorie vom »intermediären Bereich« und den »Übergangsobjekten«, als den ersten Schritten, diesen Bereich zu etablieren und zu strukturieren. Er sieht diesen Übergangsbereich als ein Ergebnis der frühkindlichen Entwicklung an:

»Sobald der Mensch die Phase erreicht hat, in der er sich als abgegrenzte Einheit ein Innen und ein Außen erlebt, verfügt er damit auch über eine innere Realität, eine innere Welt, die reich oder arm, friedlich oder mit sich selbst zerfallen sein kann. Eine solche Beschreibung hilft uns zwar weiter, scheint aber noch nicht ausreichend zu sein.

Meines Erachtens ist noch ein dritter Aspekt notwendig, sobald man diese beiden Arten der Darstellung für erforderlich hält: Dieser dritte Bereich des menschlichen Lebens, den wir nicht außer acht lassen dürfen, ist ein intermediärer Bereich von Erfahrungen, in den in gleicher Weise innere Realität und äußeres Leben einfließen. Es ist ein Bereich, der kaum in Frage gestellt wird, weil wir uns zumeist damit begnügen, ihn als eine Sphäre zu betrachten, in der das Individuum ausruhen darf von der lebenslänglichen menschlichen Aufgabe, innere und äußere Realität voneinander getrennt und doch in wechselseitiger Verbindung zu halten.« (WINNICOTT 1973, S. 11)

Diesen dritten Bereich nennt WINNICOTT »intermediären Bereich«. Das kindliche Spiel bildet den Ausgangspunkt für die individuelle Entwicklung dieses Bereichs. Es fördert gleichzeitig seine Differenzierung, wie auch dessen allmähliche Umwandlung in das breitere Feld des kulturellen Erlebens. Dieser Bereich bildet eine lebenslange psychische Struktur, die vom Subjekt immer wieder verwendet werden kann, sei es zur Erholung, sei es als kulturelles Erleben, sei es als Teilaspekt kreativen Handelns. Er geht aus der gelingenden Trennung von Mutter und Kind hervor. Schließlich verbinden sich in ihm Momente subjektiven Erlebens mit solchen nichtsubjektiver Wirklichkeiten.

Oerter

Auf WINNICOTT und SCHÄFER Bezug nehmend beschreibt ROLF OERTER (1993) das Spiel ebenfalls als einen intermediären Bereich. Allerdings verzichtet er auf die theoretischen Grundannahmen der Psychoanalyse. An die Stelle des Unbewussten setzt er »... die Annahme bewusster, kognitiver Informationsverarbeitungs- und Speicherungsprozesse« (S. 265), u.a. das episodische Gedächtnis. Statt von Objektbeziehungen spricht er von Gegenstandsbezügen. Gegenstandsbezug meint die Entwicklung individueller Beziehungen zu »Gegenständen«.

Sie haben einen subjektiven und einen objektiven Pol. Zum einen geht es dabei darum, eine dem Gegenstand angemessene Beziehung zu gestalten, eine, die einen geschickten Umgang mit ihm ermöglicht. Zum anderen geht es darum, die Gegenstände nach eigenem Willen zu verändern. Dabei arbeitet OERTER vier Dimensionen dieses Gegenstandsbezugs heraus: *Aneignung – Vergegenständlichung* und *Subjektivierung – Objektivierung*.

Das erste Gegensatzpaar beschreibt den Gegenstandsbezug aus der Perspektive des Subjekts, das zweite aus der Perspektive des Objekts. Im ersten Fall erweitert sich das *Ich* durch Aneignung und es vergegenständlicht sich dadurch, dass es ein Stück von sich in die Umwelt hineinträgt. Aus der Perspektive des *Objekts* sieht dieser Prozess so aus: Das Objekt nimmt subjektive Züge an, indem es sich an das Subjekt assimiliert; und es ist um so mehr es selbst, als es aus der Vereinbarung durch das Subjekt entlassen wird. Im Falle der Subjektivierung haben wir es gleichsam mit einem subjektiven Objekt zu tun, im Falle der Objektivierung mit einem objektiven Objekt.

In der Vermittlung dieser beiden Pole – Vergegenständlichung und Objektivierung einerseits sowie Aneignung und Subjektivierung andererseits – erweist sich die intermediäre Funktion des Spiels.

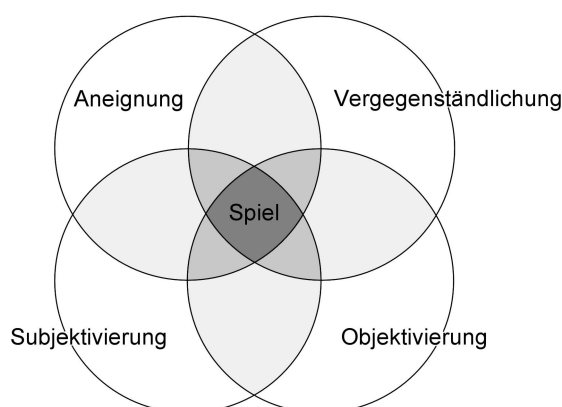


Abbildung 1: Die intermediäre Funktion des Spiels

Subjektseite	Objektseite	
<p>Aneignung »Sie ist von der Umwelt (vom Gegenstand) auf das Subjekt gerichtet und hinterläßt Spuren oder Eindrücke beim Individuum, die wir als Wissen, Repräsentationen, Begriffe oder auch als geistigen und materiellen Besitz kennen ... aktiver Vorgang, der ... mental als Konstruktion oder Einordnen aufgefaßt werden kann ... Die durch Aneignung erwirkte Grundbefindlichkeit ist Sicherheit, die durch Orientierung in der Umwelt erreicht wird. Zugleich vermittelt Aneignung ichzentrierte Selbsterweiterung in Form des Wissenserwerbs oder des Erwerbs materieller Güter.« (S. 183/184)</p> <p><i>Sicherheit und Orientierung</i></p>	<p>Vergegenständlichung »Sie bildet die nach außen gerichtete Komponente der Handlung und führt zu Ergebnissen, die längere oder kürzere Zeit fortbestehen ... Erst durch Vergegenständlichung kann das Subjekt sich als Akteur erfahren, seine Wirkungen in der Umwelt erkennen und sich damit zugleich der Umwelt gegenüberstellen ... Vergegenständlichung vermittelt also die emotionale Grunderfahrung von Macht und Kontrolle über die Umwelt und führt gleichzeitig zur Erfahrung der umweltzentrierten Selbsterweiterung (Selbstvergrößerung) ... man trägt ein Stück von sich in die Umwelt hinein.« (S. 183)</p> <p><i>Macht durch Selbsterweiterung (Selbstwirksamkeit)</i></p>	<p>Subjektaspekt Veränderungen am Subjekt</p>
<p>Subjektivierung (Assimilation) »Dieser Prozess gleicht das Handlungsergebnis an die subjektiven Bedürfnisse und Wissensstrukturen an ... Die Grunderfahrung und -befindlichkeit der Subjektivierung ist das Heimischwerden in einer Welt, deren fremdartige oder andersartige Züge zugunsten der zum Subjekt passenden Merkmale vernachlässigt bzw. verändert werden.« (S. 184)</p> <p><i>heimisch werden</i></p>	<p>Objektivierung (Akkommodation) »Orientiert sich das Ergebnis der Handlung an der (vom Individuum unabhängig geltenden) Realität, so versucht der Akteur zu objektivieren ... Dieser Prozeß führt zu einer Verbesserung der Passung zwischen Wirklichkeit und Subjekt.« (S. 184)</p> <p><i>Erfahrung von Unabhängigkeit und Eigengesetzlichkeit (Fremdheit)</i></p>	<p>Objektaspekt Veränderungen des Objekts</p>

»Alle vier genannten Prozesse sind die Grundlage für die Konstruktion eines Modells von sich und der Welt, eines „*inner working modells*“, das als integriertes Gesamterlebnis Sinnhaftigkeit oder Sinnlosigkeit der eigenen Existenz hervorbringt.« (ebenda, S. 185)

»Streng begrifflich, gehört Piagets Assimilation und Akkommodation nur in die Spalte der Aneignung, weil sich Piaget vorwiegend mit dem konstruktiven Erkenntnisaufbau des Kindes befasst hat.

Damit wird durch die vorgeschlagenen Begriffspaare das konstruktivistische Konzept Piagets erweitert und der für das Handeln zentrale Anteil des Werkschaffens, der Umweltveränderung einbezogen.« (ebenda)

Nimmt man diese Beziehungen nicht statisch, sondern dynamisch, dann ergibt sich der intermediäre Bereich aus einem ständigen Aushandlungsprozess zwischen den vier Polen Aneignung – Vergegenständlichung / Subjektivierung – Objektivierung, wobei dieser Prozess jeweils in Richtung Subjektseite oder Objektseite verlagert werden kann.

So wie bisher beschrieben ist OERTERS Auffassung strukturorientiert. Jedoch erfüllt der Verhaltensbereich Spiel für OERTER auch wichtige Funktionen in der Entwicklung des symbolischen Denkens und in der Regulation sozialer Bezüge.

Die Beziehung des Kindes zu Gegenständen ist dem Kind in den Anfängen nur durch das konkrete Handeln möglich. Das Spiel trägt nun dazu bei, dass er sich vom konkreten Handeln über ein inneres, vorgestelltes Handeln in ein symbolisches Handeln entwickeln kann. Im Spiel, werden konkrete Handlungen in vorgestellte und symbolische Handlungen verwandelt, die dann in den Spielaktionen wieder konkretisiert werden. Indem im Spiel konkretes Handeln in innerlich repräsentiertes und schließlich mit Symbolen ausgeführtes Handeln verwandelt, erweist es sich als ein wichtiger Beitrag zur Entwicklung des Denkens.

Schließlich öffnet ein gegenstandsorientierter Blickwinkel die Sicht auf eine soziale Perspektive des Spiels. Wenn mehrere Kinder zusammen spielen, entwickeln sie einen gemeinsamen Gegenstandsbezug. Zum einen wird dadurch der Gegenstand als eine gemeinsame Wirklichkeit erkannt, also als eine Wirklichkeit, die ein Subjekt so mit anderen teilt, dass sich alle darauf beziehen können. Zum zweiten werden in diesem gemeinsamen Gegenstandsbezug die Regeln entwickelt, die man braucht, um soziale Beziehungen aufrecht zu erhalten.

Aber auch losgelöst von Entwicklungsaufgaben hat Spiel als eine eigene Realität, in der Wirklichkeit im Kopf gedacht und verändert werden kann, eine zweifache, anscheinend kompensatorische Bedeutung. Es kann zu kognitiven Hochleistungen herausfordern, wenn Alltag hauptsächlich aus anspruchloser Routine besteht; es kann aber auch der kognitiven Regression oder Entspannung dienen, wenn der Arbeitsalltag hohe Anforderungen stellt. Darüber hinaus hat es aber auch eine dritte, nicht kompensatorische Bedeutung, den Möglichkeitsraum von Gegenstandsbezügen da auszuloten, auszutesten, zu simulieren, wo es um die Entwicklung von neuen, bislang nicht gewohnten Gegenstandsbezügen geht, also im Bereich von Kreativität in Alltag, Kunst und Wissenschaft.

OERTER verbindet also eine strukturorientierte Spieltheorie – das Spiel als ein intermediärer Bereich um die verschiedenen Pole des Gegenstandsbezuges miteinander zu vermitteln – mit einem funktionsorientierten Gedanken: Die Entwicklung des Gegenstandsbezuges im Spiel hat zur Folge, dass Spiel zum einen den Übergang von einem konkreten zu einem symbolischen Denken einleitet, zum anderen ermöglicht, gemeinsame, sozial vermittelte Gegenstandsbezüge herzustellen. Es unterstützt schließlich die Entwicklung eines kreativen Denkbereichs, in dem neue Gegenstandsbezüge – symbolisch und im Zusammenspiel mit anderen – entwickelt werden können.

Damit wird Spiel zu einem wesentlichen Vorläufer aber auch Element der Simulation. DOROTHY SINGER/ JEROME SINGER (1990) betonen die Möglichkeiten des Spiels, sich verschiedenste Wirklichkeiten zu vergegenwärtigen und sie im Bereich des Als-Ob zu durchdenken. Als solches hat Spiel nicht nur Bedeutung für die Entwicklung in der Kindheit, sondern wird zu einem wesentlichen Element für Kunst und Wissenschaft. In der Hirnforschung z.B. spielt die Computersimulation eine große Rolle bei der Entwicklung von Modellen der Funktionsweisen neuronaler Netzwerke. Wissenschaftliche Modellbildung enthalten – als theoretische Simulationen betrachtet – stets Momente des Spiels.

Es ist also die strukturorientiert Spielbetrachtung, die verständlich macht, wie im Spiel Neues entstehen kann: Durch die Simulation neuer Gegenstände, die sich aus der Verbindung subjektiver und objektiver Dimensionen des Gegenstandsbezugs, unter Vermittlung der zwischenmenschlichen Kommunikation, ergeben. Es ist das Spiel des Abgleichs innerer und äußerer Weltbilder, aus dem neue Bilder von Wirklichkeit hervorgehen können. Dies wird durch eine kommunikationstheoretische Betrachtung weiter gestützt.

Kommunikationstheoretische Ergänzung

Wie diese Überlagerung von Prozessen der subjektiven Innenwelt und der äußeren Welt im intermediären Bereich erfolgt, läßt sich mit Elementen einer Kommunikationstheorie (in Anlehnung an GREGORY BATESON (1981) näher beschreiben. Eine solche Überlagerung wird nämlich möglich, wenn man sich die Prozesse der inneren und der äußeren Welt als komplexe dynamische Muster organisiert vorstellt: Muster von Beziehungsgeflechten heben sich von un- oder wenig geordneten Strukturen ab. Innere und äußere Muster von Kontextbeziehungen überlagern sich und bilden Metamuster: das Spiel und die Spielphantasien. Die Organisation von psychischen Prozessen in komplexen Mustern und nicht in kausalen Bedingungsketten nimmt sich dabei die Organisation des Nervensystems zum Vorbild. Dieses scheint in solchen Netzwerkmustern organisiert zu sein. Psychische Prozesse dürften sich aber kaum weniger komplex strukturieren, als die dynamischen Funktionsstrukturen des Nervensystems.

Die Organisation in komplexen Mustern bedingt, dass Spielprozesse (wie vermutlich auch andere Prozesse menschlichen Verhaltens) sich nicht kausal determinieren lassen, sondern einen mehr oder minder großen Freiheitsspielraum enthalten. Um dies besser zu verstehen, ist es hilfreich, einen Blick in neuere naturwissenschaftliche Vorstellungen über die Organisation komplexer Strukturen zu werfen.⁵

2.2 Zwischen Ordnung und Chaos – Zur Struktur des Spiels in der Natur

2.2.1 Evolution als Spiel

MANFRED EIGEN/ RUTHILD WINKLER betrachten den Prozess der Evolution als einen Spielprozess (1975).

»Das Spielprinzip der Evolution ist Naturgesetz, doch die historischen Randbedingungen und die nicht festgelegt zeitliche Abfolge der unbestimmten Elementarereignisse bedingen die Einzigartigkeit der Details.« (S. 67)

»Die Entstehung des genetischen Codes, die Entwicklung der Sprachen, in denen wir unsere Gedanken übermitteln, das Ideenspiel künstlerischer Phantasie, sie alle basieren auf den gleichen fundamentalen Prinzipien der Evolution, wenngleich die Spielergebnisse im einzelnen der Laune und Abwandlungsfreudigkeit des Zufalls unterliegen.« (S. 13)

»Zufall und Regel sind die Elemente des Spiels [...] Erst in der großen Zahl der Einzelereignisse verliert sich das Zufällige und gerät unter die Kontrolle des statistischen Gesetzes.« (S. 12/13)

Zufall und Ordnung im evolutiven Prozess sind durch Spielregeln miteinander verknüpft. Zwei Momente scheinen es zu sein, die dieses Geschehen strukturieren:

- 1) Erstens, die Erzeugung eines Vorrates von Varianten (Mutationen), im Folgenden unter dem Begriff des »Driftens« diskutiert;
- 2) zweitens, die Stabilisierung eines Zusammenspiels zwischen einem Teil solcher Variationen mit einem Milieu, diskutiert unter dem Begriff der strukturellen Koppelung.

Darüber hinaus wäre,

- 3) drittens, die Bedeutung mehr oder weniger einschränkender Milieubedingungen und -Kontexte zu erörtern, verbunden mit einer Unterscheidung zwischen Determinierung und Spiel.

Die ersten beiden Punkte werde ich im Anschluss an HUMBERTO MATURANA/ FRANCISCO VARELA (1987) darstellen. Im Punkt drei werde ich versuchen, die mehr darwinistisch geprägte Vorstel-

⁵ Das Spiel als Kommunikationsprozess zwischen Subjekt und Wirklichkeit wird ausführlicher beschrieben in: WINNICOTT 1973, sowie SCHÄFER 1989.

lung einer Auslese durch das Milieu mit der Maturana/ Varelaschen Auffassung einer strukturellen Koppelung zu verknüpfen.

Driften

»Stellen wir uns einen spitzgipfeligen Berg vor. Stellen wir uns weiter vor, daß wir auf dem Gipfel sitzen und Wassertropfen immer in die gleiche Richtung hinunterwerfen, wobei jedoch durch die Mechanik des Werfens geringfügige Abweichungen auftreten. Stellen wir uns schließlich vor, daß diese Wassertropfen eine Spur auf dem Boden hinterlassen, sozusagen einen historischen Abdruck ihrer Abwärtsbewegung.

Offenbar werden wir bei mehrmaliger Wiederholung unseres Experiments leicht unterschiedliche Ergebnisse bekommen. Einige Tropfen werden geradewegs hinunterfließen; andere werden Hindernisse auf ihrem Weg antreffen und ihnen infolge ihrer geringen Unterschiede an Gewicht und Impuls auf verschiedene Weise ausweichen, indem sie zu der einen oder der anderen Seite hin tendieren. Vielleicht wird die Windrichtung sich ändern und die Tropfen hierhin oder dorthin ablenken, vielleicht werden die Spuren vorangegangener Tropfen den Grund für den Weg der nachfolgenden verändert haben – und so weiter und so weiter[...] Diese Darstellung kann als die Abbildung des vielfältigen natürlichen Driftens der Wassertropfen auf dem Berg betrachtet werden. Dieses Driften ist das Ergebnis der unterschiedlichen individuellen Interaktionsweisen der Tropfen mit den Unregelmäßigkeiten des Bodens, der Winde und allen sonstigen Faktoren.« (Maturana/ Varela 1987, 119)

Dieses Driften ist also das Ergebnis eines Zusammenspiels, bei dem der Zufall – unkontrollierbare minimale Veränderungen im Milieu (Berg) oder individuelle Einheit (Wassertropfen) – eine entscheidende Rolle spielen.⁶

Man muß sich vorstellen, dass dieses variierende Driften umso bedeutsamer wird, je komplexer subjektive Einheit und Milieu strukturiert sind: Mit der Komplexität nehmen die Möglichkeiten minimaler, »zufälliger« Veränderungen zu. Sind es lebende individuelle Einheiten, geht es beim Subjekt nicht mehr nur um zufällige Abweichungen, sondern um Varianten, die sich aus den strukturellen Reaktionsmöglichkeiten der jeweiligen Einheit ergeben. Das bedeutet auch, dass jegliche zufällige Veränderung irgendwo in der individuellen Struktur durch die Antwort der Gesamtstruktur gefiltert oder u.U. auch verstärkt wird. D.h., man hat es nicht mehr nur mit einer zufälligen Abweichung zu tun, sondern mit einem Driften der individuellen Struktur oder des Milieus aus ihren eigenen Strukturbedingungen heraus. Jedes System erzeugt also Varianten von Verhaltensweisen aus seinen eigenen Bedingungen heraus.

»Die Geschichte des strukturellen Wandels eines einzelnen Lebewesens ist seine Ontogenese. In dieser Geschichte beginnt jedes Lebewesen mit einer Anfangsstruktur, welche den Verlauf seiner Interaktionen bedingt und zugleich die Möglichkeit der strukturellen Veränderungen eingeschränkt die durch diese Interaktionen in ihm ausgelöst werden.« (Maturana/ Varela 1987, S. 105)

Diese Varianten des Driftens treten in Interaktion mit dem Driften des Milieus.

⁶ EIGEN/ WINKLER (1975) zeigen, dass diese Unbestimmbarkeit des Driftens die Welt des Mikrokosmos bestimmt und unsere Welt der festen determinierbaren Erscheinungen davon abgeleitet werden muß.

»Als Mikrokosmos bezeichnen wir die Welt der Elementarteilchen, Atome und Moleküle. In ihr spielen sich alle physikalischen Elementarprozesse ab. Der Zufall hat seinen Ursprung in der Unbestimmtheit dieser Elementarereignisse. Erst in der großen Zahl, daß heißt in vielfacher Wiederholung, kennzeichnen sie das Erscheinungsbild der Materie im Makrokosmos. In der statistischen Überlagerung kann sich die Unschärfe herausmitteln. Die Folge ist deterministisches Verhalten. Unter speziellen Bedingungen kann es aber auch zu einem Aufschaukeln der elementaren Vorgänge und damit zu einer makroskopischen Abbildung der Unbestimmtheit des mikroskopischen 'Würfelspiels' kommen.« (35)

Insofern bildet das Spiel des Driftens bereits die Basis physikalischer Prozesse.

Strukturelle Koppelung

»Das Lebewesen wird aber auch an einem besonderen Ort geboren, in einem Milieu, in dem es sich verwirklicht und interagiert. Dieses Milieu ist seine Umgebung mit einer eigenen strukturellen Dynamik; sie ist von der des Lebewesens operational verschieden.« (MATURANA/ VARELA 1987, S. 105)

Dabei muß betont werden, dass beide – Lebewesen und Milieu – zunächst unabhängig voneinander wirken. Die Reaktionen des Lebewesens sind durch seine Struktur determiniert, die Veränderungen des Milieus durch dessen. Treten nun beide miteinander in Verbindung, so kann zwar die Veränderung des Milieus das Lebewesen irgendwie zu einer Reaktion veranlassen, die Art und Weise der Reaktion jedoch geht auf dessen eigene Struktur zurück. Es wird nicht einfach durch das Milieu determiniert. Dasselbe gilt natürlich auch umgekehrt.

»Solange die Einheit nicht in eine destruktive Interaktion mit ihrem Milieu eintritt, werden wir als Beobachter zwischen der Struktur des Milieus und derjenigen der Einheit eine Verträglichkeit [...] feststellen. Solange diese Verträglichkeit vorliegt, wirken Milieu und Einheit füreinander als gegenseitige Quelle von Perturbation (oder »Störung«; Verf.), und sie lösen gegenseitig beim jeweils anderen Zustandsveränderungen aus – ein ständiger Prozeß, den wir als strukturelle Koppelung bezeichnet haben.« (ebenda, S. 110)

Anpassung eines Organismus an sein Milieu ist die Folge dieser strukturellen Koppelung. Dabei stellt sich nicht die Frage nach »besserer« oder »schlechterer« Anpassung. Diese Frage kann nur ein Beobachter stellen, der glaubt irgendwelche Kriterien zu haben, nach denen sie beantwortet werden kann. Nach MATURANA/ VARELA folgt der evolutive Prozess nicht den Kriterien eines solchen Beobachters; vielmehr sind Lebewesen solange an ihr Milieu angepasst, als sie darin überleben.

»Es gibt kein `Überleben des Angepaßteren`. Die Anpassung ist eine Frage notwendiger Bedingungen, die auf viele verschiedene Weisen erfüllt werden können, wobei es keine `beste` Weise gibt, einem Kriterium zu genügen, welches außerhalb des Überlebens zu suchen wäre.« (ebenda, S. 125)

Einschränkende Bedingungen

Das Milieu ruft also im Individuum so etwas wie eine »Störung«/ Perturbation hervor, auf die dieses mit seinen strukturellen Möglichkeiten antwortet. Diese Antwort ist zwar vom Milieu veranlasst, kann mehr oder weniger spezifisch sein. In dem Maße jedoch, in dem das Individuum eine komplexe Struktur besitzt, kann seine Antwort nicht streng deterministisch sein, weil die Ursachen seines Verhaltens in den vielfältigen Bedingungen seiner eigenen Struktur (inneren Welt) liegen. Diese werden unter dem Gesichtspunkt der Selbsterhaltung integriert; d.h., in der Regel reagiert das Individuum auf »Störungen« so, dass dabei seine Selbsterhaltung gesichert wird. Wo dies dem Individuum nicht möglich ist, sind die Interaktionen zwischen ihm und seiner Umwelt destruktiv.

Da die individuelle Einheit aufgrund ihrer eigenen Struktur auf Einwirkungen von außen reagiert, kann man sie als autonom bezeichnen und insoweit hat sie auch – abhängig vom Grad ihrer eigenen Komplexität – Freiheitsgrade des Verhaltens. Allerdings kann ein Zustand ähnlich einer Determinierung dadurch eintreten, dass das Verhalten des Individuums durch weitere Kontextbedingungen immer mehr eingeschränkt wird. Zwar bleibt es prinzipiell in seinen Reaktionen autonom, wird aber durch eine Reihe von zusätzlichen Außenbedingungen so behindert, dass seine Entscheidungen immer weniger komplex ausfallen. Das Individuum wird als autonom reagierende Einheit – wenn schon nicht faktisch, so doch tendenziell – ausgeschaltet. D.h., determinierende Einwirkungen können nur unter Bedingungen stattfinden, die das Individuum als eigenständige, autonome Struktur tendenziell negieren. Umgekehrt, je mehr die Autonomie, die strukturellen Reaktionsmöglichkeiten des Subjekts erhalten bleiben, desto höher sind seine eigenen Freiheitsgrade und damit die Möglichkeiten zu unvorhergesehenen und unvorhersehbaren Antworten. Das Individuum kann im Rahmen seiner Umweltbedingungen evolvieren. So gesehen ist der Ge-

gensatz zur Determinierung das evolutionäre Spiel. Im Spiel sind die Kontextbedingungen des Milieus so geartet, dass die individuelle Einheit die Freiheit besitzt, auf »Störungen« seines inneren Zusammenspiels mit der größtmöglichen Flexibilität seiner eigenen Strukturbedingungen zu antworten.

Milieu taucht also unter zweierlei Aspekten auf: Zum einen als eine Perturbation oder »Störung«, welche die individuelle Einheit zu einer Antwort veranlasst. Zum anderen als Kontextbedingungen, welche die Antwortmöglichkeiten der individuellen Einheit mehr oder weniger stark einschränken und damit über mehr oder weniger Spielraum der Evolution entscheiden.^{7/8}

Spiel der Evolution

»Fassen wir zusammen: Die Evolution ist ein natürliches Driften, ein Ergebnis der Erhaltung von Autopoiese und Anpassung. Wie im Fall der Wassertropfen ist keine äußere lenkende Kraft notwendig, um die von uns gesehene Vielfalt und Komplementarität zwischen Organismus und Milieu zu erzeugen. Wir müssen auch keine lenkende Kraft annehmen, damit wir die Richtung der Variationen innerhalb einer Abstammungslinie erklären können. Und schließlich ist es auch nicht so, daß im Verlauf der Evolution irgendeine besonder Qualität der Lebewesen optimiert wird. Die Evolution ähnelt eher einem wandernden Künstler, der auf der Welt spazierengeht und hier einen Faden, da eine Blechdose, dort ein Stück Holz aufhebt und diese derart zusammenstellt, wie ihre Struktur und die Umstände es erlauben, ohne einen weiteren Grund zu haben, als den daß er sie so zusammenstellen kann. Und so entstehen während seiner Wanderung die kompliziertesten Formen aus harmonisch verbundenen Teilen, Formen, die keinem Entwurf folgen, sondern einem natürlichen Driften entstammen.« (MATURANA/ VARELA 1987, S. 129)

Kann man den so beschriebenen Prozess der Evolution nun mit einem Spielprozess gleichsetzen? Ich kann diese Frage nur pragmatisch beantworten. EIGEN/ WINKLER (1975) konnten die verschiedenen evolutionären Prozesse strukturell mit Hilfe von Kugelspielen simulieren. Wenn sich so die prozessualen Vorgänge von Evolution in Spiele verwandeln lassen, die man als Variationen bekannter Brettspiele mit z.T. höchst differenzierten Spielstrategien bezeichnen kann, dann spricht nach meinem Dafürhalten nichts dagegen von einem Spielprozess der Evolution zu sprechen.

2.2.2 Gestaltbildung: zweierlei Ordnungen

Dieses Evolutionsmodell verbindet sich nun mit einem Spielmodell der Gestaltbildung bei nichtlebenden und lebenden Strukturen, das unter dem Begriff der Selbstorganisation in ähnlicher Weise von verschiedenen theoretischen Ansätzen innerhalb der Naturwissenschaft beschrieben

7 So gesehen ist z.B. strenge empirische Forschung im Bereich der Sozialwissenschaften darauf aus, Kontextbedingungen für ihr Untersuchungen so weitgehend zu kontrollieren, das nurmehr deterministisches Verhalten entstehen kann. Es wird also nicht geleugnet, dass u.U. Quasi deterministisches Verhalten möglich ist. Es soll jedoch auch gezeigt werden, dass diese Art der Forschung gerade das autonome Verhalten der individuellen Einheiten tendenziell negiert und damit gerade das Verhalten per Wissenschaftsdefinition aus ihrem Untersuchungsbereich ausschließt, was z.B. das Spiel aus macht, nämlich das lockerer Zusammenspiel zwischen aus lösenden Milieubedingungen und den flexiblen strukturimmanenten Antwortmöglichkeiten einer in sich komplexen individuellen Einheit.

8 Gehen die einschränkenden Kontextbedingungen jedoch so weit, dass die autonome Reaktion der subjektiven Einheit überhaupt nicht mehr zustande kommen kann, ist die strukturelle Koppelung zwischen subjektiven Einheit und Milieu für erstere destruktiv. Wir lernen augenblicklich jedoch–vielleicht erstmalig im evolutiven Prozess–auch den umgekehrten Fall kennen, in dem die individuellen Einheiten einer Art (Mensch) in einer Weise evolvieren, die destruktiv für das Milieu ist. Es wird sich weisen, inwieweit wir das Milieu der Evolution unserer eigenen Spezies verändern können, um es den Bedürfnissen unseres zivilisatorischen und ökonomischen Driftens anzupassen. In gewisser Weise ist der Evolutionsprozess umgekippt.

wurde.⁹ Ich will es am Beispiel »dissipativen Strukturen« (ILYA PRIGOGINE/ ISABELLE STENGERS 1981, EIGEN/ WINKLER 1975) erläutern.

Beispiel Wasserstrahl

»Aus der Alltagserfahrung wissen wir, was beim Aufdrehen eines Wasserhahns passiert: Der Wasserstrahl ist zunächst glatt, vollkommen rund und durchsichtig; der Physiker nennt dies die laminare Strömung. Bei weiterem Aufdrehen, das heißt bei Verstärkung des Druckes, ändert sich dieses Bild jedoch an einem bestimmten Punkt schlagartig. Der Wasserstrahl wird strähnig und präsentiert sich in einer dynamischen Struktur, die irgendwie `muskulös` anmutet. Dies ist das typische Erscheinungsbild turbulenter Strömungen, das innerhalb eines gewissen Spielraumes der Hahnstellung beständig bleibt und sich bei noch weitergehendem Aufdrehen jeweils schlagartig in andere, ähnliche Strukturen wandelt. Die schöne Regelmäßigkeit des laminaren Strahles, der fast stillzustehen scheint, ist zerstört, und Unordnung scheint hereingebrochen zu sein.

Doch der Schein trügt. Gerade in der turbulenten Strömung herrscht ein höheres Maß an Ordnung. Während in der laminaren Strömung die Bewegung der einzelnen Wassermoleküle einem statistischen Zufallsgesetz folgt, werden sie in der turbulenten Strömung in kraftvollen Teilströmen zusammengefaßt, die in ihrer Summe eine Steigerung der Durchflußmenge ermöglichen. Die viel zitierten `Grenzen des Wachstums` werden durch die Evolution der Struktur überwunden; sie rekonstituieren sich als erweiterte Grenzen einer neuen Struktur. In der Natur können Prozesse in der Regel nicht nur in einer einzigen Struktur ablaufen, sondern in einer Folge auseinander hervorgehender Strukturen.« (ERICH JANTSCH 1982, S. 51)

D.h., wenn der Wasserstrahl immer weiter aufgedreht wird, wechseln die Formen der Strömung in immer weitere, veränderte Prozessgestalten. Sie schlagen an kritischen Punkten in die neue Form um. Der immer stärker aufgedrehte Wasserhahn erzeugt einen Wasserstrahl, der sich je nach Durchflussmenge und Druck in verschiedenen Strukturmustern organisiert.

Selbstorganisation erfolgt in der Natur auf zweierlei Wegen. Auf dem einen entstehen stabile Strukturmuster als Ergebnis eines Gleichgewichts der Kräfte (z.B. Kristalle, Molekülstrukturen).

Auf dem anderen werden dynamische Strukturmuster – man nennt sie dissipative Strukturen – erzeugt (wie z.B. Turbulenzen, Meereswellen), die nur unter ständiger Energiezufuhr aufrecht erhalten werden. Sie sind zwar stabil, können jedoch bereits durch geringfügige Änderungen des Zusammenspiels verändert oder zerstört werden.

Stabile, konservative Strukturen

»Konservative Strukturen sind zumeist Gleichgewichtsstrukturen, die durch ein absolutes Minimum der (freien) Energie charakterisiert sind [...] In keinem Falle bedarf es zur Aufrechterhaltung solcher Strukturen einer Dissipation von Energie, zum Beispiel in Form eines Metabolismus, wie er für alle Erscheinungsformen des Lebens notwendig ist.« (ebenda, S. 92–94)

Konservative Strukturen können sehr komplex sein.

»Die exakt definierte Verteilung der Atome im Molekül, die räumliche Struktur eines Proteins, die symmetrische Anordnung der Bausteine im Kristallgitter, die bizarre Form eines Gebirgsmassivs oder das am Nachthimmel sichtbare Muster eines Sternsystems – sie alle resultieren aus statischen Kraftwirkungen zwischen materiellen Teilen, die dem jeweiligen Ganzen ihre mehr oder weniger symmetrische Gestalt aufprägen. Strukturen dieser Art bezeichnet man als `konservativ`.« (EIGEN/ WINKLER 1975, S. 92)

9 »Insgesamt lassen sich zumindest sieben voneinander unabhängige Entwicklungsstränge der Selbstorganisation unterscheiden [...] `Order from Noise` (H. v. FOERSTER), dissipative Strukturen (I. PRIGOGINE), Synergetik (H. HAKEN), autokatalytische Hyperzyklen (M. EIGEN), Autopoiese und Selbstreferentialität (H. MATUREANA und F. VARELA), elastische Ökosysteme und Koevolution (C.S. HOLLING), deterministisches Chaos (E. LORENZ und B. MANDELBROT) (vergl. KROHN/ KÜPPERS 1990, S. 39)

Dissipative Strukturen

»Wir haben hier ein zweites fundamentales Ordnungsprinzip der Natur vor uns. Für die Gestaltbildung in der belebten Natur ist die dissipative Struktur von ebenso großer Bedeutung wie die allein auf statische Kraftwirkungen gründende konservative Ordnung.« (EIGEN/ WINKLER 1975, S. 115/116)

- 1) Dissipative Strukturen sind Ordnungsstrukturen bzw. Gestaltbildungen, die fern vom Gleichgewicht erfolgen.

»Früher glaubte man, Ungleichgewichtszustände enthielten keine interessante physikalische Information. Thermodynamisches Ungleichgewicht wurde eher als vorübergehende Störung von Gleichgewicht behandelt. Doch war es gerade ILYA PRIGOGINES über mehr als drei Jahrzehnte verfolgter Gedanke, daß Ungleichgewicht eine Quelle von Ordnung, von Organisation sein könnte, der zur Entwicklung einer nichtlinearen Thermodynamik irreversibler Phänomene geführt hat, aus der sich nun eine Beschreibung von Phänomenen der spontanen Strukturierung ergibt. Das neue Ordnungsprinzip, erst seit 1967 klar erkannt, wurde Ordnung durch Fluktuation genannt.« (JANTSCH 1982, S. 60)

»Dissipative Strukturen weisen zwei verschiedene Arten von Verhalten auf: Nahe dem Gleichgewichtszustand wird ihre Ordnung (wie bei isolierten Systemen) zerstört, während fern vom Gleichgewichtszustand Ordnung aufrechterhalten werden oder über Instabilitäten neue Ordnung entstehen kann (kohärentes Verhalten) (JANTSCH 1982, S. 63)

- 2) Dissipative Strukturen können nur durch permanente Energiezufuhr aufrecht erhalten werden.

D.h. sie verbrauchen Energie, um ihren Zustand des Ungleichgewichts aufrechtzuerhalten. Komplexere dissipative Strukturen als der sich analog der Strömungsbedingungen organisierende Wasserstrahl, sind so organisiert, dass sie das Ungleichgewicht, das sie zu ihrer Existenz benötigen, durch »Stoffwechselprozesse« selbst aufrecht erhalten.

»Während freie Energie und neue Reaktionsteilnehmer importiert werden, werden Entropie und Reaktionsprodukte exportiert – wir haben hier Metabolismus oder Stoffwechsel eines Systems in einfachster Form. Mit Hilfe dieses Energie- und Materieaustausches mit der Umgebung hält das System sein inneres Ungleichgewicht aufrecht, und dieses Ungleichgewicht hält seinerseits den Austausch aufrecht. Man mag etwa an das Bild eines Menschen denken, der stolpert, sein Gleichgewicht verliert und sich nur dadurch aufrecht halten kann, daß er immer weiter vorwärts stolpert. Dabei erneuert sich die dissipative Struktur ständig selbst und hält ein bestimmtes dynamisches Regime, eine global stabile Raum-Zeit-Struktur, aufrecht.« (JANTSCH 1982, S. 63)

Dies führt nun zu zwei gegensätzlichen Zuständen, in denen sich Materie befinden kann, einem trägen Zustand stabiler Ordnungsstrukturen, die nur mit einem größeren Aufwand an Energie verlassen und in Unordnung gebracht werden können. Ein Pendel, das in seiner eigenen Frequenz schwingt, »widersetzt« sich dem Versuch, durch Energiezufuhr zum schnelleren Schwingen gebracht zu werden. Es tendiert dazu, nach Möglichkeit seine Frequenz beizubehalten und fällt sehr schnell wieder in sie zurück, wenn man es heftiger angestoßen und dabei zumeist in Turbulenz gebracht hat.

Der zweite Zustand organisierter Materie ist der eines labilen Gleichgewichts. In diesem Zustand können selbst geringste Veränderungen dazu führen, dass das ganze System in eine neue Gestalt umkippt.

Man kann beide Zustände bildlich veranschaulichen. Eine Kugel wird auf unebenem Gelände den Weg zum tiefsten Punkt finden und dort stabil liegenbleiben, wenn sie nichts aus diesem Zustand reißt. Umgekehrt kann man eine Kugel auf einem Grat in Balance bringen. Es ist klar, dass die geringste Bewegung oder Erschütterung die Kugel dazu bringen wird, diesen Punkt eines äußerst labilen Gleichgewichts zu verlassen und einen stabilen Zustand aufzusuchen.

Materie hat sehr unterschiedliche Eigenschaften, je nachdem ob sie sich im Zustand des stabilen oder dem des labilen Gleichgewichts befindet. »Materie im Gleichgewicht ist einförmig,

langweilig. Materie im Nichtgleichgewichtszustand ist sensibel und hochspezifisch.« (GUSTAV CRAMER 1988, S. 59)

3) Dissipative Strukturen sind selbstorganisierende Strukturen

Ihre Gestalt resultiert nicht aus von außen kommenden Kräfteeinwirkungen, sondern aus der Organisation des Systems, das an den Rand des Gleichgewichts gebracht wird. Systeme haben eine komplexe Organisation, mit deren Hilfe sie sich selbst abgrenzen und erhalten.¹⁰ Vielfache Rückkoppelungen sind der Mechanismus, mit dessen Hilfe sie diese Organisation stabilisieren. Die Organisation ist insofern komplex, als mehrere Wirkungsfaktoren in ihr zusammengeschlossen sind, sodass eine Veränderung in einem Punkt, Veränderungen an allen anderen Punkten des Systems nach sich zieht. Durch ihre Organisation und ihren Metabolismus erhalten sie sich nicht nur selbst, sondern halten sie auch den Zustand des labilen Gleichgewichts aufrecht. Das System »entscheidet« aus diesem dynamischen Zusammenhang heraus, wie es auf Störungen reagiert.

Wenn es durch Einwirkungen nicht zerstört wird und wenn sie nicht als unerheblich von der Gesamtdynamik einfach elastisch aufgefangen wird, veranlassen sie eine Neuorganisation der Gesamtdynamik zu einem neuen Gesamtmuster. So gesehen sind dissipative Strukturen ein wesentliches Moment in der Gestaltbildung der Natur.

»Nach gegenwärtiger Erkenntnis ist das Problem der Gestaltbildung in der belebten Welt nur aus einem Zusammenwirken des konservativen und des dissipativen Prinzips zu begreifen. Dissipative Prozesse steuern und synchronisieren die Abrufung der in konservativen Strukturen gespeicherten Information und garantieren ihre funktionelle Wirksamkeit.« (EIGEN/WINKLER 1975, S. 120)

Dissipative Strukturen überlagern konservative und organisieren sie zu größeren gestalthaften Zusammenhängen.

4) Zusammenfassung

Halten wir fest, dissipative Strukturen sind Organisationsstrukturen eines labilen Gleichgewichts. Sie treten spontan auf und resultieren aus den inneren Organisationsbedingungen des jeweiligen Systems. Sie können zwar erwartet, ihr Erscheinungsbild aber niemals vorausgesagt werden. Sie sind anfällig gegenüber zufälligen Schwankungen und Ereignissen.

Solange sie mit einem eigenen Energiekreislauf aufrecht erhalten werden, können kleine Ursachen große Wirkungen haben. Schließlich sind dissipative Strukturen Prozessstrukturen, d.h. Strukturen in der Zeit. Sie können als Strukturmuster nur erkannt werden, wenn man ihren zeitlichen Ablauf berücksichtigt.

Wenn also stabile Organisationsstrukturen in der Natur durch instabile überlagert und in größeren Zusammenhängen (Systemen) organisiert werden, dann hat dies Folgen für die Erforschung komplexer systemischer Zusammenhänge. Um diese zu untersuchen reicht es nicht aus, nur an die Möglichkeiten konservativer Ordnungsstrukturen zu denken. Gerade da, wo es um flexible, dynamische Zusammenhänge geht, und dies ist überall der Fall, wo lebende Organismen beteiligt sind, muß man damit rechnen, dass ihre Gestalt und ihre Funktion aufgrund komplexer, dynamischer Wechselwirkungen auf der Basis labiler Gleichgewichte organisiert werden.

»Der psychische Gestaltbegriff findet hier eine materielle Entsprechung. Dissipative Gestalt

10 Wahrscheinlich muß man hinsichtlich des Komplexitätsgrades der Organisation dissipativer Strukturen drei »Stufen« unterscheiden:

1. Dissipative Strukturen, die – wie z.B. die Strömungsmuster (Turbulenzen), nur durch aktive Energiezufuhr zustande kommen und aufrechterhalten werden;
2. dissipative Strukturen, die sich durch einen eigenen Energieaustausch (Metabolismus) selbst aufrecht erhalten, wie z.B. die »Belusoff-Zhabotinsky-Reaktion« (vergl. CRAMER 1988, 35 f);
3. dissipative Strukturen in autopoietischen, lebenden Organisationen, die die Dynamik der Selbsterhaltung übersummenhaft überlagern.

ist das `übersummenhafte` Resultat der Überlagerung verschiedener – Rückkopplung einschließender – Einzelprozesse.« (EIGEN/ WINKLER 1975, S. 121)

Soweit ich sehe, haben wir bisher nur qualitative Forschungsverfahren, um solche Prozessstrukturen herauszuarbeiten.

2.2.3 Was ist Spiel? Zusammenfassung meiner Spielauffassung¹¹

Ich bringe nun die bislang vorgetragenen Gedankengänge in den Zusammenhang einer allgemeinen Diskussion um das Spiel. Wenn der Evolutionsprozess wesentliche Züge von Spiel trägt, dann dürfte es nicht abwegig sein, Spiel umgekehrt als einen Evolutionsprozess zu betrachten, in dem ProzessdriftenderZufälle in eine organisierende Ordnung eingebettet werden.

Das Modell »dissipativer Strukturen« könnte dann erläutern, dass diese Organisation von Ordnung nicht deterministisch sein muß. Ich habe ein solches Modell der Organisation des (nicht nur kindlichen) Spiels an anderer Stelle ausführlich dargestellt und möchte für den gegenwärtigen Zusammenhang nur einige bedeutsame Konsequenzen dieses Modells herausstellen:

- Im Spiel wird innere Welt mit äußerer Welt verbunden. Diese Verbindung erfolgt komplex (vieldimensional) in Beziehungsnetzen. Das bedeutet, es geht auf beiden Seiten (der inneren und der äußeren Welt) um den gesamten Kontext von Beziehungen und um die Beziehung dieser Kontexte zueinander.
- Die inneren und äußeren Kontextbeziehungen stelle ich mir als Muster organisiert vor. Muster von gut organisierten Beziehungsgeflechten heben sich von ungeordneten oder weniger strukturierten Beziehungsgeflechten ab. Innere und äußere Muster überlagern sich und bilden Metamuster: das Spiel, die Spielphantasien.
- So bildet das Spiel einen intermediären Bereich, der weder der inneren, noch der äußeren Welt eindeutig zuzuordnen ist. Es findet in einem Zwischenbereich statt, in dem die Realitätsprüfung so weit gelockert ist, dass subjektive und objektive Momente ineinander überfließen.
- Die Muster, die das Spiel hervorbringt, befinden sich in einer dynamischen Bewegung. Sie werden durch eine Idee entzündet, erzeugen Spannung und Handlung, flauen ab usw.. Diese Dynamik wird durch die »Zufuhr« immer neuer Spielideen solange aufrechterhalten, wie die Spieler dies wollen.
- Spiel ist deshalb ein Vorgang fernab vom Gleichgewicht¹² (oder im labilen Gleichgewicht¹³). Seine Strukturen sind wohl mit dissipativen¹⁴ Strukturen vergleichbar.
- Das Spielmaterial, die Spielumgebung, die Spieleingriffe sind keine Momente, die das Spiel funktional beeinflussen, sondern sie führen Entscheidungspunkte in das Spiel ein. Wohin die Entscheidung führt, hängt dabei u.U. mehr von der Dynamik der Gesamtsituation ab, als von dem Einfluß, der ausgeübt wird. D.h. dieser Einfluß wird nur im Rahmen der Gesamtdynamik wirksam. Er ist daher nicht vorhersagbar. Insofern jede Entscheidung die gesamte Situation verändert, gibt es auch keine Rückkehr zum Ausgangspunkt mehr.
- Spiel ist ein Gestaltungsprozess in der Zeit, bildet eine dynamische Zeitfigur. Er muß daher zu einem Ende in Form eines neuen, dynamischen Gleichgewichts führen, oder er endet in Langeweile bzw. Destruktion.

11 Vergl. Schäfer 1986, 1989

12 vergl. EIGEN/ WINKLER 1975

13 vergl. HAKEN, 1990

14 vergl. EIGEN/ WINKLER 1975, S. 110 ff

Spielgestaltung wäre demnach die vielschichtige Verbindung von innerer und äußerer Welt. Sie führt zu dynamischen Mustern fern vom Gleichgewicht und kann deshalb auch durch kleinste (zufällige) Anstöße rasch verändert werden.

Ich habe meine Überlegungen mit PORTMANN'S Vorstellungen vom Spiel als gestalteter Zeit begonnen. Vor dort ließ sich eine Brücke zu einer modernen Auffassung von Evolution schlagen, die Elemente des Spiels enthält. Schließlich konnte mit Hilfe des Gestaltungsmodells der »dissipativen Strukturen« das Zusammenspiel zwischen Zufall und Notwendigkeit als ein dynamischer Prozess mit vielen Freiheitsgraden (abhängig von der Komplexität der Organisation) plausibel gemacht werden. Wenn nun jedwedes Spiel im Sinne der Selbstgestaltung in Mustern fern vom Gleichgewicht verstanden werden kann, dann ergibt sich daraus zweierlei für die Bedeutung des Spiels im menschlichen Bildungsprozess:

- 1) Spiel ist ein wesentlicher Bildungsprozess des Menschen. Möglicherweise ist das Spiel für die Bildung des Menschen ebenso grundlegend, wie die Spiel- und Gestaltungsprozesse der Natur für die Evolution grundlegend zu sein scheinen.
- 2) Auch im menschlichen Bildungsprozess geht es in erster Linie nicht um Funktionen die mit oder ohne Spiel entwickelt werden könnten, sondern um »gestaltete Zeit«. Mit einigen Überlegungen zu diesem Gedanken möchte ich meinen Beitrag abschließen.

2.2.4 Dreierlei Zeit¹⁵

- 1) In der klassischen Physik sind Prozesse prinzipiell umkehrbar. Damit spielt Zeit keine entscheidende Rolle bei der Klärung physikalischer Zusammenhänge. Die Wirkung konservativer Kräfte scheint für eine ewige Stabilität der Zusammenhänge innerhalb der Materie zu sorgen: »... [ISAAC] NEWTON hatte die Zeit als skalare Meßgröße im Prinzip als reversibel angenommen: Wurfbahnen, [...], sind wiederholbar, Pendel schwingen hin und her, die Planeten bewegen sich periodisch« (CRAMER 1988, S. 124). Die klassische Physik entwarf ein Weltbild ohne Zeit.
- 1) Das änderte sich mit der Thermodynamik im Bereich der Physik. Thermodynamische Prozesse sind nicht umkehrbar. Aus heißem und kaltem Wasser gemischtes lauwarmes Wasser läßt sich nicht in seine heißen und kalten Bestandteile zurückverwandeln und aufteilen. Der Prozess der Erosion kann nicht einfach rückgängig gemacht werden. Im Laufe der Zeit nähert sich der Prozess der Entropie dem Maß der maximalen Unordnung und damit dem Wärmetod des Universums. Hier hat Zeit eine Richtung. Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft sind nicht umkehrbar. In dem Maße, in dem thermodynamische Prozesse fortschreiten, tun sie dies auf der Basis vorangegangener Prozesse. Vergangenheit ist in der Gegenwart enthalten und schränkt mögliche Zukunft ein. Zeit wird verbraucht.
- 2) Mit dem Prozess der Evolution und den Selbstorganisationsprozessen dissipativer Strukturen fern vom Gleichgewicht tritt ein Ordnungsprozess ins Gesichtsfeld, der dem thermodynamischen Zerfall (wenigstens teilweise) entgegenwirkt: Der Prozess der Entropiezunahme wird stückweise dadurch aufgehalten, dass aus ihm heraus Strukturen höherer Ordnung, d.h. mit geringerer Entropie, entstehen. Das Ungleichgewicht der Entropiezunahme wird in den Prozessen der Selbstorganisation für die Entstehung neuer, dissipativer Strukturen ausgenutzt. Sie verlangsamen gewissermaßen die Zeit, indem sie die Entropiezunahme teilweise umkehren. So gesehen könnte man von gestalteter oder aufgehaltener Zeit sprechen.

In diesem Sinn können die Phänomene, die wir beobachten, als gestaltete Zeit gelten. Sie ordnen sich nicht kausal, sondern entlang den Metamorphosen der Selbstorganisation ihrer Genese in der Zeit. Frühere Strukturen bilden den »Grund« für die gegenwärtigen und diese den für die zukünftigen, nicht ein Ursache-Wirkungsverhältnis. Die Morphologie der Erscheinungen ist geronnene Zeit und von eigener Dignität gegenüber kausalen Bedingungsverhältnissen. Sie gibt Kunde

¹⁵ vergl. hierzu auch SCHÄFER 1999

von den komplexen, über summativen Ordnungsprozessen, durch die kausalen Bedingungsverhältnisse zu übergreifenden Organisationsstrukturen zusammengebunden werden.

Damit bin ich wieder bei meinem Ausgangspunkt angelangt, PORTMANN'S These vom Spiel als gestalteter Zeit. Wenn ich nun Spiel als einen Prototyp dissipativer Organisationsstrukturen betrachte, in dem Zeit in Phänomene verwandelt und damit dem Prozess der Entropie entgegenwirkt wird, dann kann das für die Pädagogik nur heißen, je mehr dieser offene Gestaltungsprozess gehindert wird – vielleicht zugunsten geregelter bis deterministischer Abläufe – desto mehr verwandelt sich Zeit von gestalteter Zeit in einfach verbrauchte Zeit. Spiel hingegen ist Bildungszeit. Eine Grundfrage der Pädagogik muß dann lauten, wie die Bedingungen beschaffen sein können, damit Komplexität sich in Bildungsprozessen organisieren kann und nicht den Zerfall von Zusammenhängen beschleunigt.