

Vom „Pseudospiel“ zum „Spiel“

HORST TIWALD

www.horst-tiwald.de

Dieser Beitrag wurde 1975 veröffentlicht in:
„Leibesübungen Leibeserziehung“, WIEN 1975/9.

Bei der Analyse der Spiele müssen wir uns klar werden, dass wir nicht in erster Linie das individuelle Verhalten *"Spielen"*¹ beachten dürfen, sondern das objektive Ereignis *"Spiel"*, in dem in gewisser Weise jedoch das Spielen *"aufgehoben"* ist.

Die Analyse des Spielens mündet in eine handlungspsychologische Betrachtung, während die Analyse des Spiels Sache einer Ereignis-Psychologie² ist.

Das Spiel ist ein aus umfassenderen Ereignis-Zusammenhängen isoliertes Ereignis, das als System eine raum-zeitlich in sich geschlossene Ein- und Ganzheit bildet.

Jede objektive oder subjektive Verknüpfung dieses Systems mit anderen beziehungsweise umfassenderen Systemen würde die äußere Wechselwirkung dieses Ereignis-Systems betonen und dessen in sich geschlossenen Charakter verändern, das heißt, das Spiel oder das Spielen entfremden.

¹ Eine Analyse des *"Spielens"* als individuelles Verhalten, wie des *"Arbeitens"*, wurde an anderer Stelle bei der System-Betrachtung von *"Arbeit"* und *"Spiel"* versucht, vor allem hinsichtlich der inneren System-Zustände *"Selbstsein"* und *"Selbstbewusstsein"*. Vgl. HORST TIWALD: *"Impulse und Modelle sportwissenschaftlichen Denkens"*, AHRENSBURG 1974.

² Ein ereignis-psychologischer Ansatz der Bewegungsforschung wird derzeit im Institut für Leibesübungen der UNIVERSITÄT HAMBURG entwickelt und demnächst veröffentlicht. HORST TIWALD /KONRAD STRIPP: *"Psychologische Grundlagen der Bewegungs- und Trainingsforschung"*. (GIESSEN/LOLLAR 1975)

- Die Arbeit wird entfremdet durch Partialisierung, durch Isolierung aus den objektiven Zweckzusammenhängen, welche die objektive Bedeutung des Ereignisses ausmachen und dieses gesellschaftlich rechtfertigen.
- Das Spiel dagegen wird entfremdet, wenn man die das Spiel konstituierende "*Partialisierung*" aufbricht und das Ereignis "*Spiel*" in umfassendere beziehungsweise zeitlich oder räumlich außerhalb liegende Zweckzusammenhänge einbettet und diese in das Regelwerk des Spieles, in die Spielidee und das Bewusstsein, in den subjektiven Sinn der Spielden einbringt.³

Das Spiel ist ein der Arbeit dialektisch entgegengesetzter "*Freiraum*", auch dann, wenn dies manchen marxismushaften Sporttheoretikern nicht in ihr Modell passt.

Das soll jedoch nicht heißen:

- dass es dieses Spiel in *unserer* Gesellschaft de facto gibt;
- und dass alles, was sich als Spiel ausgibt, schon Spiel im eigentlichen Sinne ist.

Aus ereignis-psychologischer Sicht wollen wir zwei Arten der Spiele auseinanderhalten.

- *Prozess-Spiele*,
- *Ergebnis-Spiele (Pseudo-Spiele)*.

Prozess-Spiele sind Spiele im eigentlichen Sinn.

Ihr Regelwerk und ihre Spielidee betreffen nur das Ereignis selbst, im Gegensatz zu den *Ergebnis-Spielen*, deren Sinn es ist, mittels des Spiel-Prozesses ein Spiel-Ergebnis herbeizuführen, das unmittelbar nach Spiel-Ende feststeht und somit dem Abschluss des Spiel-Prozesses folgt und außerhalb des Ereignisses liegt.

³ Die Begriffe "*Entfremdung*", "*falsches Bewusstsein*", "*subjektiver Sinn*" und "*objektive Bedeutung*" sind ausführlicher behandelt in HORST TIWALD: "*Sportwissenschaftliche Skizzen - Philosophisch-psychologische Thesen und Diskussionsgrundlagen*". GIESSEN/LOLLAR 1974.

Der Sinn vieler *Ergebnis-Spiele* besteht darin, bestimmte Ereignisse als Teile des gesamten Spiel-Ereignisses herbeizuführen, jene als Tore oder Punkte zu abstrahieren und zu kumulieren, damit am Ende des Spieles festgestellt werden kann, wer mehr Pluspunkte kumuliert hat und als Sieger den Rangplatz Nummer 1 zugesprochen bekommt.

Auf dieses Ziel richten sich Taktik und Strategie aus, die unter Umständen den Prozess, das Spiel unterbrechen, verzögern oder zerstören, nur um einen Punktevorsprung bis zum Spielende zu halten.

- Diese *konservierenden* Prozesse sind *spielverderbende Prozesse*, die jedem konsequent und rational gespielten Ergebnis-Spiel immanent sind, dieses entfremden und zu einem *Pseudo-Spiel* machen.

Um am Spiel-Ende eine Rangordnung der Spieler oder der Mannschaften erstellen zu können, muss bei den *Ergebnis-Spielen* während des Prozesses irgendetwas kumuliert werden.

- Um aber bestimmte Teil-Ereignisse kumulieren und vergleichen zu können, muss man von ihnen abstrahieren und die Fiktion eingehen, dass zum Beispiel alle Tore einander gleichwertig sind.

Diese Fiktion macht bestimmte Spiel-Ereignisse zur *Ware*, die gestapelt wird.

Ähnlich wie im Bereich der Arbeit, wo im Interesse von Tausch-Handlungen vom Gebrauchs-Wert des Produktes abstrahiert und ein *Tausch-Wert* als Waren-Abstraktion geschaffen wird, wird auch hier von objektiven Spiel-Ereignissen, die zwar keinen gesellschaftlichen Gebrauchs-Wert haben, da es ja Spiel ist, abstrahiert und eine Ereignis-Abstraktion im Sinne eines *Tausch-Wertes* geschaffen.

Diese Verfälschung der objektiven Spielrealität entfremdet nicht nur das Spiel, sondern schafft ein ähnlich "*falsches Bewusstsein*", wie jenes, das aus der Waren-Abstraktion resultiert.⁴

⁴ In diesem Gedanken versuchen wir Alfred Sohn-Rethel zu folgen, dessen Publikation "Geistige und körperliche Arbeit", Frankfurt 1973 (Edition Suhrkamp Nr.555) für

- Besonders in der ontogenetischen Entwicklung im frühen Kindesalter, in dem das Kind Arbeit und Spiel noch nicht als ausdifferenzierte unterschiedliche Verhaltensweisen besitzt, also alles mehr oder weniger Spiel und Arbeit zugleich ist, können diese Pseudo-Spiele entscheidend zum Aufbau des "falschen Bewusstseins" beitragen.

Die Sportwissenschaft muss sich daher mehr als bisher diesem Problem zuwenden und die sogenannten "*Kleinen Spiele*" von Elementen des *Pseudo-Spiels* reinigen.

Was bedeutet dies für die Praxis des Sportunterrichts?

Wenn wir uns vorangegangener Analyse anschließen, so müssten wir konsequent:

- nur das als „*Spiel*“ bezeichnen und als Spiel für pädagogisch wertvoll halten, was den Prozess selbst in den Mittelpunkt stellt;
- und diesen Prozess weder durch "*Zählen*" noch durch die Feststellung eines "*Siegers*" entfremdet.

Auf diese Weise wird wieder das Spiel-Ereignis selbst, die *objektive Leistung* in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit und der Wertung gestellt.

Ein Tor, das aus einem Abwehrfehler resultiert, ist eben in keiner Weise psychisch das gleiche wie ein Tor, das aus einer gekonnten *Kooperation* resultiert

Das Selbstsein und das Selbstbewusstsein werden bei *Prozess-Spielen* durch objektive Ereignisse und nicht durch Ereignis-Abstraktionen erzeugt.

Das Wesentliche ist bei diesen Spielen dann nicht mehr der Sieg, sondern der Prozess des sich miteinander Messens, etwa wie junge Hunde raufen, ohne sich gegenseitig zu verletzen oder einander zu "*demütigen*".

Der Prozess muss unseres Erachtens innerhalb der Spielidee in Gang bleiben und möglichst riskant werden, das heißt, bis an die

die Weiterentwicklung der Sportwissenschaft unserer Ansicht noch erhebliche Bedeutung hat.

Grenze seines Zerfalles gebracht werden, bei Spielen, die problemorientiert sind.⁵

Aus unserer Sicht *spiele ich mit* meinem Partner und nicht gegen ihn.

Ich überfordere seine Leistungsfähigkeit nicht, da jede Überforderung das Spiel und den Prozess stören würde.

Ich gehe mit ihm, wenn eine leistungsorientierte Absicht gegeben ist, jedoch bis an die Grenze unserer gemeinsamen Leistungsfähigkeit, etwa wie im Alpinismus, wo der Schwächste den Weg und das Tempo bestimmt und die Seilschaft eine *gemeinsame Leistung* vollbringt.

Tischtennis, Fußball, Volleyball usw., alle diese Sportarten könnten abgewandelt und dann durchaus noch leistungsorientiert ohne Zählen und ohne Sieger gespielt werden.

Echte Kooperation im Spiel ist nur hier möglich.

- Spiele sind *immer Prozesse miteinander, nie gegeneinander*, auch dann nicht, wenn es sich um Sportarten handelt, in denen sich zwei Mannschaften gegenüber stehen.

Im *Pseudo-Spiel "Fußball"* kämpfen zwei Mannschaften gegeneinander, im *Prozess-Spiel "Fußball"* dagegen spielen zwei Mannschaften ohne zu zählen, ohne Spiel-Ergebnis und ohne Sieger miteinander.

Das ist ein wesentlicher Unterschied, der beachtet werden muss, wenn man auch schwächere Schüler ins Spiel integrieren oder wenn man koedukativ vorgehen will.

Will man in der Praxis den Weg der *Prozess-Spiele* gehen, so wird man damit manchmal nicht sofort den sichtbaren pädagogischen Erfolg haben, denn die Schüler werden entweder insgeheim zählen oder ihre Gesamtleistung subjektiv abschätzen, um dann am Spielende im

⁵ Es muss hier verdeutlicht werden, dass es nicht nur vorwiegend *Selbstbewusstsein* aufbauende problem- bzw. **resultatorientierte** *Prozess-Spiele* gibt, sondern auch mehr *Selbstsein* vermittelnde *verlaufsorientierte Prozess-Spiele*, die jedoch in dieser Betrachtung nicht einbezogen sind.

leistung subjektiv abschätzen, um dann am Spielende im Bewusstsein des "Siegens" dazustehen und zu konkurrieren.

- Dies kann man aber leicht verhindern, indem man eine Zusatzregel entwickelt, nach der die Spieler, die zum Beispiel ein Tor geschossen haben, in die andere Mannschaft wechseln und gegen ungefähr gleich starke Spieler der anderen Mannschaft getauscht werden.

Auf diese Weise gibt es rückblickend keine zwei Mannschaften und eine Identifizierung mit einer Siegermannschaft ist auch *objektiv unmöglich*, da jeder einmal auf der einen und einmal auf der anderen Seite gespielt hat.

Auch das Wechseln der Felder in der Halbzeit wird dadurch bei manchen Spielen überflüssig.

Aus unserer Sicht ist es eine Fiktion anzunehmen, dass Leistung nur dann erbracht wird:

- wenn gezählt, gemessen und Rangordnungen innerhalb einer Konkurrenz gebildet werden.

Es hat in *unserer* Gesellschaft nur den Anschein, dass dies so sei:

- denn kaum jemand realisiert konsequent die Alternative, in unserem Zusammenhang das *Prozess-Spiel*.