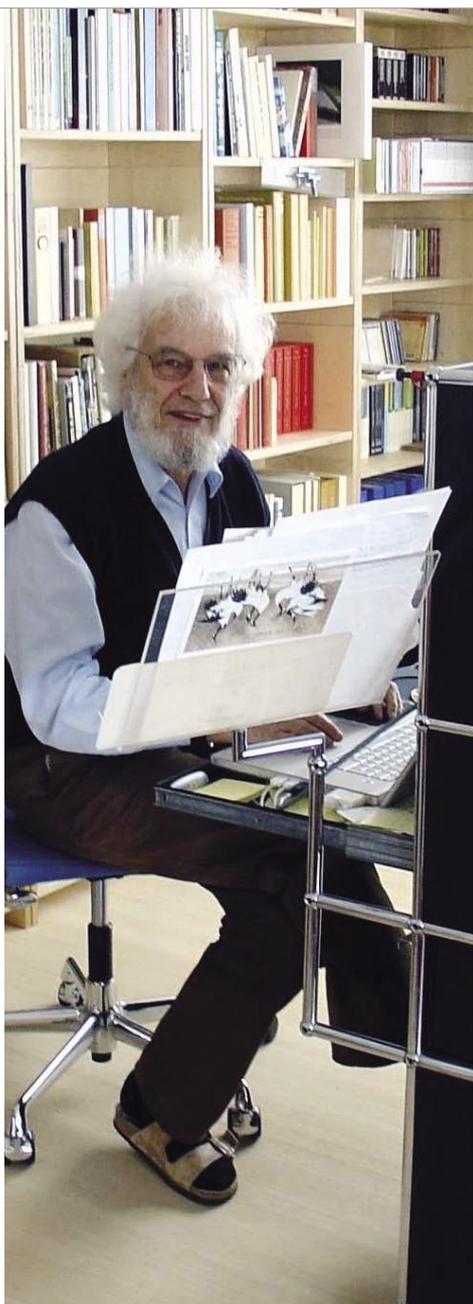


Über den Sinn des Spielens und den Unsinn durchgestalteter Spielorte

«Man darf das Spiel der Kinder nicht isolieren»

Nicht die Spielplätze müssen sich ändern, sagt der Psychologe Alfred Lang, sondern die Verhältnisse zwischen Kindern und Erwachsenen. Die funktionale Auslagerung der Kinder aus der Lebenswelt der Erwachsenen sei schrittweise zu überwinden.

In der räumlichen Verflechtung von Wohnen und Arbeiten erkennt er Potenziale, die für Veränderungen in diese Richtung hilfreich sein können.



VON SASCHA ROESLER ■ Bei der Frage, was denn «Spielen» eigentlich sei, zögert er nicht lange: Er wolle das lieber nicht definieren. Damit gab Alfred Lang, Professor Emeritus für Psychologie und Vater zweier längst erwachsener Kinder, jenen Tarif vor, der unser weiteres Gespräch bestimmen sollte. Umwege und Umschreibungen statt schneller Definitionen und Festlegungen prägen seine Aussagen. Am Ende hatten wir das Thema «Spielen» und «Kinderspielplätze» von ganz anderen Seiten eingekreist, als ich selber es vor Gesprächsbeginn erwartet hatte.

Ich wollte eigentlich einen Experten zu einer spielgerechten Gestaltung des Aussenraums befragen. Nun sass ich einem engagierten älteren Mann gegenüber, einem «angry old man», wie mir beim Zuhören durch den Kopf ging. Immer wieder unterbrach er seine Ausführungen, um einzuwenden: «Was haben wir da mit den Kindern angerichtet?», «Wie absurd!», «Das müssen wir erst noch verstehen lernen!». Alfred Lang hat sich während seiner Lehr- und Forschungstätigkeit an der Uni Bern zu einem Grossteil der Beziehung zwischen Menschen und ihren Umwelten gewidmet. Wohnen sei für diese Beziehung exemplarisch, sagt Alfred Lang. Er ist einer der Mitbegründer und wenigen Exponenten einer «Wohnpsychologie» in der Schweiz.

WIDER DAS LEISTUNGSDIKTAT. Spielen, auch dasjenige der Kinder, unterliege heute viel zu stark der allgemeinen Forderung nach Leis-

Das Kinderspiel sollte keinen bestimmten Zweck erfüllen müssen, findet der Psychologe Alfred Lang.

tung. Deshalb muss nach Wegen Ausschau gehalten werden, wie das Spiel diesem Diktat wieder entzogen werden kann. Das betrifft auch die Konzeption von Spielorten. Besonders Schule und Arbeit seien der Vorgabe der Leistungserbringung unterworfen. Aber auch das «Spielen» der Kinder und die «Freizeit» der Erwachsenen sind letztlich bloss Verschnaufpausen, die dazu dienen, die Produktivität aufrechtzuerhalten oder gar zu steigern. «Darum brauche ich das Wort «Spiel» so selten wie möglich», sagt Alfred Lang. Wirkliches Spielen spiele sich immer ausserhalb solcher Leistungsvorgaben ab.

«Wenn wir Arbeit sagen, dann meinen wir Zweckerfüllung. Arbeit hat ein Ziel. Wir wollen etwas erreichen. Beim Spielen aber geht es eigentlich nicht um Ziele, sondern um ein spontanes Geschehen, das in bestimmte Situationen irgendwie hineinpasst. Sobald man einen Zweck vor Augen hat, ist es schon kein richtiges Spiel mehr. Viele Spielsituationen, die heute angeboten werden, verfolgen immer irgend einen Zweck – so wie die Schule auch. Und deshalb sind viele Kinderspiele nicht wirklich Spiel, sondern Arbeitsvorbereitung. Vom Spielzeug, das heute angeboten wird, soll man lernen – wenn auch kaschiert. Es ist ein Lern-Spielzeug und nicht primär für die Freude und für das Sammeln von Erfahrungen gemacht.»

ERFAHRUNGEN ERMÖGLICHEN. Deshalb seien Arbeit und Schule vermehrt den anderen Lebensbereichen zu öffnen. «Warum schaffen wir uns nicht Situationen, in denen man arbeiten und wohnen kann?» Die Abtrennung des



Fussball unter der Wäscheleine – das Kinderspiel in den Wohnsiedlungen ist nicht immer planbar.

Foto: wohnen

Wohnens von der Arbeit sei ein «Irrweg» und schrittweise zu überwinden – eine von Alfred Lang durchaus praktisch gemeinte Empfehlung an die Bau- und Investitionsprogramme der Genossenschaften. Rein monofunktionale Wohnsiedlungen sollten kein Ziel mehr sein. Alfred Lang plädiert für die Schaffung möglichst umfassender Erfahrungssituationen, an denen sowohl Kinder als auch Erwachsene teilhaben.

Die heute verbreiteten als isolierte Zonen konzipierten Spielplätze würden dadurch an Bedeutung verlieren: «Erfahrungen entstehen in der Auseinandersetzung mit der Umwelt. Das ist mein genereller Einwand gegen die Verschulung des Spielens. Es ist klar, dass Kinder ganz viele Gelegenheiten brauchen, verschiedenster Art, um Erfahrungen zu sammeln, damit sie später im Leben das machen können, wozu sie Lust haben. Ich verstehe nicht, weshalb wir für Kinder eine Kunstwelt schaffen – die Schule, den Spielplatz – und unsere Welt nicht so einrichten, dass auch Kinder auf ihre Art daran teilnehmen können. Wir wachsen und entfalten uns doch in der Begegnung mit dem Rest der Welt!»

STÄDTISCHE FEHLENTWICKLUNG. Alfred Lang stellt sich zwar nicht gegen das, was er die gezielte Schaffung von «Anregungsräumen» für Kinder bezeichnet. Die Entstehung von Robinsenspielplätzen etwa, «wo man basteln, hämmern, zusammenbauen oder, wenn etwas misslungen scheint, wieder zerschlagen kann», findet er «eine tolle Entwicklung». Wichtiger noch aber beurteilt er den «Entfaltungsfreiraum», der den Kindern innerhalb der Lebenswelt der Erwachsenen eröffnet wird. Dieser Freiraum lasse sich nicht in einzelne Zonen abdelegieren.

Spielplätze sind das Resultat einer städtisch geprägten und damit funktional gegliederten Lebenswelt, wie sie sich in immer stärkerer Masse nach dem Zweiten Weltkrieg durchgesetzt hat. «Städte sind eigentlich für Erwachsene gemacht und für Kinder nicht mehr taug-

lich», sagt Lang. Besonders der Automobilverkehr hat viel zu dieser Entwicklung in den Städten beigetragen. Der «Spielplatz» als vermeintlich sichere Zone ist auch eine Folge der durch Individualverkehr geprägten und gefährdeten Stadt der Nachkriegszeit. Alfred Lang erinnert sich an seine eigene Kindheit während der Kriegszeit: «Damals hatte es ganz wenige Autos auf den Strassen. Wir konnten noch den ganzen Strassenraum zum Spielen benutzen. Wir haben Velorennen gemacht. Oder am Waisenhausplatz in Bern hat jede Woche ein Schweinemarkt stattgefunden. Wir Kinder sind raus während der Schulpause und wurden Bestandteil des Marktgeschehens. Und wenn wir eine Freistunde hatten, sind wir die Schütte hinuntergelaufen. Das war eine breite, noch nicht mal geteerte Strasse mit Akazienbäumen am Rand. Die Handwerker, die dort ihr Geschäft hatten, haben, wenn es nicht gerade geregnet hat, ihre Sachen auf die Strasse hinausgestellt und dort gearbeitet. Als Kind konnte man zuschauen und gelegentlich etwas helfen. So lernt man die Welt kennen! Das war eine Welt, wo Erwachsene und Kinder irgendwie noch zusammengewachsen waren.»

KONFLIKTE GEHÖREN DAZU. Alfred Lang möchte eine solche Schilderung nicht als Nostalgie verstanden wissen. Vielmehr soll sie ein Gefühl vermitteln für eine Lebenswelt, in der sich der «Anregungsraum» der Kinder noch ganz wesentlich aus der Konfrontation mit der Erwachsenenwelt ergeben hat. An eine solche – auch konfliktgeladene – Konfrontation gelte es heute bei der Gestaltung der eigenen Spiel- und Lebenswelt anzuknüpfen. «Man darf das Spiel der Kinder nicht isolieren von der Welt!» «Absurd» erscheint Alfred Lang eine nach Alterskategorien gesonderte Aufteilung der Spiel- und Lebenssituationen.

Konflikte und Aggressionen seien zentrale Erfahrungsmomente des Spielens, die nicht verhindert werden können. Entscheidend sei, dass innerhalb des Spiels immer auch Zeit für

die Bewältigung von Konflikten eingeräumt sei, dass Gesten der Versöhnung als Bestandteil spielerischen Handelns begriffen würden. «Wenn ich mir die heutigen Wohnsiedlungen anschau, dann hab ich den Eindruck, dass diese Form der Anregung verlorengegangen ist. Darum habe ich vorhin von meiner Kindheit erzählt. Dann versteht man, was wir Kinder damals mit dem uns gebotenen Anregungsraum gemacht haben. Und gelegentlich ist viel Unsinn dabei heraus gekommen. Aber das ist automatisch innerhalb der Situation des Alltags passiert und eben nicht abstrakt mit einer erst nachträglichen Sanktionierung. Eine Art von unmittelbarer Normensetzung haben wir Kinder dabei gelernt.»

DAS UNKONTROLLIERBARE ZULASSEN. Eine Spielsituation, wie Alfred Lang sie sich wünscht, kann nie nur aus vorgefertigten und festgelegten Aktionsabläufen bestehen. Entsprechend müssen die Geräte und Umgebungen der Spielorte offen genug angelegt werden, dass Kinder ihre eigenen Entdeckungen damit machen können. Nur so könne von einer verspielt-spielerischen Entfaltung die Rede sein. Ohne Zweifel stellt eine solche Forderung höchste Ansprüche an die Konzeption und Gestaltung der Spielorte, geht es doch dabei um das Entwerfen von etwas Unplanbarem. Allein die Mehrfachnutzbarkeit der dargebotenen Geräte und Dinge kann diesem Anspruch noch nicht vollumfänglich gerecht werden. Erst das Wagnis einer gewissen Unfertigkeit, Offenheit und Unkontrollierbarkeit der Spielsituation bringt die Kinder selber erst richtig ins Spiel.

«Warum muss immer alles funktionieren?», gibt Alfred Lang zu bedenken. Erst die Entdeckungen der Kinder verleihen den Objekten der Spielorte ihren Sinn – und nicht umgekehrt. Die heutige von Planungsämtern und Architekten geförderte Tendenz zur totalen gestalterischen Kontrolle des Aussenraumes im Rahmen einer «Stadtgestaltung» widerspricht diametral dem von Alfred Lang dargestellten Spielraumverständnis. Die Möglichkeit unterschiedlichster Erfahrungen bleibe im Zuge einer solchen ästhetischen Kontrolle der Lebenswelt auf der Strecke. «Wir müssen dem, was ohne unser Zutun passiert, wieder Raum geben – und dies in der Umgebung, in der wir leben. Ob man das herstellen kann, ist fraglich. Man muss die Angst vor dem Gefährlichen ein Stück weit zurückstellen zugunsten vom Erfahrungsmachen – aber nicht arrangiert, denn es muss freier geschehen. Es ist paradox: Bestimmte Situationen kann man nicht herbeiführen. Trotzdem müssen sie geschehen.»

Wer sich für die wissenschaftliche und publizistische Arbeit von Alfred Lang interessiert, findet eine umfassende Übersicht unter: www.langpapers.net