

Bachelorthesis

Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit

- wie Spielen Generationen verbindet

Eine theoretisch-empirische Betrachtung

Bearbeitet von:

Petra Fuchs,

Matrikel-Nummer: 641400,

Bergstr. 2, 84332 Hebertsfelden

Hochschule Fulda

Fachbereich Sozialwesen – BASA online Studiengang

Wintersemester 2018/2019

Erstprüferin

Prof. Dr. habil. Helen Knauf

Zweitprüfer

Dr. phil. Christoph Quarch

eingereicht am 12.12.2018

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	3
1.1 Aufbau und Ziele der Arbeit.....	3
1.1.1 Thema und Fragen.....	3
1.1.2 Erkenntnisinteresse.....	4
1.1.3 Zielsetzung.....	4
1.2 Methodisches Vorgehen.....	5
2 Bedeutung des Spiels.....	7
2.1 Definition Spiel	7
2.2 Definition Gesellschaftsspiel.....	9
2.3 Relevanz von Gesellschaftsspielen in Deutschland.....	10
2.3.1 Geschichte der Gesellschaftsspiele.....	10
2.3.2 Gesellschaftsspiele heute.....	11
3 Potentiale und Herausforderungen beim Einsatz von Gesellschaftsspielen	13
3.1 Förderung von intrapersonellen Kompetenzen	13
3.2 Förderung von interpersonellen Kompetenzen	16
3.3 Kritische Betrachtung von Gesellschaftsspielen mit Lernziel	17
3.4 Herausforderungen beim Einsatz von Gesellschaftsspielen	18
4 Aufgaben der Sozialen Arbeit	20
5 Intergenerative Soziale Arbeit	21
5.1 Definition Generationen.....	21
5.2 Definition Intergenerative Soziale Arbeit.....	21
5.2.1 Der Wandel der Familie.....	22
5.2.2 Wandel der Generationenbeziehungen	25
5.2.3 Generationenbegegnungen.....	27
5.2.4 Das gemeinsame Spiel zwischen Jung und Alt	29
6 Zwischenfazit	30
7 Empirischer Teil	31
7.1 Umfrage	31
7.1.1 Untersuchungsziel und Untersuchungsgruppe	31
7.1.2 Erhebungsinstrument und Durchführung	32
7.1.3 Methode der Datenanalyse	34
7.1.4 Ergebnisse der Befragung.....	35
7.1.5 Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse.....	49
8 Experteninterviews intergenerativer Projekte	52
8.1 Interview mit Susanne Schmitz - Generationsbrücke.....	53
8.2 Interview mit Tom Werneck – Bayerisches Spiele-Archiv Haar	55
9 Fazit	58
10 Literaturverzeichnis.....	63
11 Abbildungsverzeichnis	69
12 Anhang	71

1 Einleitung

Unsere Gesellschaft ist vom demografischen Wandel geprägt. Während immer weniger Kinder geboren werden, steigt zeitgleich die Lebenserwartung der Menschen. In Bezug zur Lebenserwartung gehen SeniorInnen zudem immer früher und gesünder in Rente (vgl. Tesch-Römer et al. 2006, S. 12–13). Bis 2060 ist damit zu rechnen, dass der Anteil der über 65-Jährigen ca. 33% der Gesamtbevölkerung in Deutschland ausmacht (vgl. Statistisches Bundesamt 2015). Peters bestätigt dies und rechnet mit einem Anstieg der 60-69-Jährigen von 28% bis 2030. Die Gruppe der SeniorInnen ab 80 Jahren nimmt laut Autor bis 2050 sogar um 276% zu (vgl. Peters in Decker 2018: S. 12). Auch ist festzustellen, dass der Austausch und Kontakt zwischen jüngeren und älteren Menschen deutlich zurück geht und ältere Menschen somit immer mehr vereinsamen (vgl. Suck und Tinzmann 2005, S. 28). Dieses Problem ist Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit, welche einen möglichen Lösungsansatz beleuchten soll. Idealerweise entstehen Handlungsmöglichkeiten, die dazu führen, dass Tätige der Sozialen Arbeit dem Generationenwandel gerechter werden und den Austausch zwischen verschiedenen Generationen aktiv fördern können. Ob Gesellschaftsspiele als Medium dafür geeignet sind, ist die Kernfrage und soll in dieser Arbeit analysiert werden.

1.1 Aufbau und Ziele der Arbeit

1.1.1 Thema und Fragen

Mit Bezug auf die in der Einleitung vorgestellten Problemlage sollen die Fragestellungen erörtert werden, inwiefern der Einsatz von Gesellschaftsspielen

- das Verständnis und den Austausch zwischen den Generationen fördert,
- der Vereinsamung älterer Menschen entgegen wirken kann,

aber auch, inwiefern

- Gesellschaftsspiele in der Sozialen Arbeit eingesetzt werden,
- welche Spiele für die Intergenerative Soziale Arbeit besonders geeignet sind,
- welche Erfahrung Gesellschaftsspiele-Spieler im Spiel mit anderen Generationen gemacht haben und

- als wie nützlich diese den Einsatz von Gesellschaftsspielen für den Austausch und die Kommunikation zwischen Generationen bewerten.

Wie aus den genannten Themen ersichtlich, wird in der Arbeit von der Hypothese ausgegangen, dass Gesellschaftsspiele Menschen verschiedener Generationen zusammenbringen und das Verständnis zwischen ihnen fördern. Dies gilt es in der vorliegenden Arbeit zu bestätigen oder zu widerlegen.

1.1.2 Erkenntnisinteresse

Die persönliche Motivation für diese Arbeit entstand aus der eigenen Affinität der Autorin zu Gesellschaftsspielen und der ehrenamtlichen Tätigkeit als Initiatorin und Vorstand eines Vereins, der sich dem Thema „Gesellschaftsspiele als Sprache zwischen den Generationen“ widmet. Der Verein „Spielecafé der Generationen – Jung und Alt spielt e.V.“ lädt mit seinem offenen Treffpunkt Menschen jeden Alters zum gemeinsamen Spiel ein und macht durch Öffentlichkeitsarbeit darauf aufmerksam, dass Gesellschaftsspiele für jedes Alter geeignet sind und Menschen zusammenbringen können. Die Projektidee entstand im Rahmen des Studienmoduls „Intergenerative Soziale Arbeit“, in der festgestellt wurde, dass immer mehr Menschen in der Gesellschaft ein hohes Alter erreichen. Dies führte zu der Frage, wie wir selbst einmal im Alter leben wollen und damit zu der persönlichen Feststellung, dass unsere Gesellschaft weit mehr generationenübergreifende Begegnungsstätten benötigen könnte. Die eigene subjektive Erfahrung, dass das Spielen Menschen zusammenbringt, mündete schließlich in der Motivation, dies wissenschaftlich belegen bzw. widerlegen zu wollen. Untermauert wird dieses Erkenntnisinteresse durch Studien, die besagen, dass in Deutschland mindestens ein Drittel der Bevölkerung einmal im Monat Gesellschaftsspiele spielt (vgl. Marktforschung - Das Portal für Markt-, Medien- und Meinungsforschung 2015). Der Einsatz des Mediums Gesellschaftsspiel als verbindendes Element scheint somit eine große Zielgruppe anzusprechen zu können. Die hier geplante Arbeit soll daher das eigene Interesse wissenschaftlich beleuchten, aber auch Erkenntnisse für die Forschung innerhalb der Sozialen Arbeit liefern.

1.1.3 Zielsetzung

Das Hauptziel dieser Arbeit ist es, den Mehrwert von Gesellschaftsspielen für den Einsatz in der Sozialen Arbeit zu belegen. Es gibt wissenschaftliche Publikationen darüber, inwiefern Gesellschaftsspiele Vorteile für die Entwicklung von Fertigkeiten und Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen und auch SeniorInnen mit sich bringen und darüber, inwiefern das

Spiel für das soziale Verhalten und Zusammenleben von Jüngeren förderlich ist. Gerade der Bereich des Spiels bei Kindern und Jugendlichen ist intensiv erforscht. Veröffentlichungen über die Verknüpfung der Generationen und darüber, ob der Austausch und Kontakt gefördert werden können, im Speziellen durch das Spielen von Gesellschaftsspielen, sind wenig vorhanden. Daher ist es Ziel dieser Arbeit herauszufinden, inwiefern mit dem Medium Gesellschaftsspiel die Arbeit innerhalb Intergenerativer Sozialer Arbeit erleichtert werden kann und sich somit eine Handlungsmöglichkeit entwickeln lässt, um den Austausch zwischen verschiedenen Generationen zu fördern. Dass der Vereinsamung älterer Menschen somit entgegengewirkt werden könnte, scheint eine logische Konsequenz, sofern sich die Hypothesen bestätigen.

1.2 Methodisches Vorgehen

Um die Fragen aus 1.1.1. beantworten zu können, findet zuerst ein theoretischer Diskurs mit Aufarbeitung vorhandener Literatur statt. Die Literatur bietet vor allem Informationen über die Theorie des Spiels sowie auch über die Intergenerative Soziale Arbeit. Kenntnisse, die im Rahmen des Spiels gemacht werden, lassen sich meist auf das enger gefasste Gebiet des Gesellschaftsspiels übertragen. Einher geht dies mit Definitionen der Begriffe „Spiel“ und „Gesellschaftsspiel“, um in die umfassende Theorie des Spieles zumindest in Ansätzen einzuführen. Dies kann aufgrund der Größe des Gebiets nur in für diese Arbeit relevanten Auszügen erfolgen. Anschließend wird sich mit dem Wandel der Gesellschaft und den Generationenbeziehungen sowie der Intergenerativen Sozialen Arbeit befasst, um erste Rückschlüsse auf den möglichen Einsatz von Gesellschaftsspielen innerhalb der Arbeit mit verschiedenen Generationen ziehen zu können. Ergänzt wird dies durch die Vorstellung eines Forschungsprojekts, das sich mit der Spielinteraktion zwischen Jung und Alt befasst hat.

Eine große Bedeutung wird der darauf folgenden schriftlichen Umfrage beigemessen. Hierbei handelt es sich um eine internetgestützte Online-Umfrage, die von gesellschaftsspielenden Menschen beantwortet worden ist. Es werden deren Erfahrungen im Bezug auf die Forschungsfrage betrachtet, um die vorher gelieferten theoretischen Kenntnisse einzuordnen. Im sozialen Bereich tätige Menschen werden dabei gesondert befragt, um konkrete Rückschlüsse für die Soziale Arbeit ziehen zu können. Bei dem Erhebungsinstrument handelt es sich um einen strukturierten Fragebogen mit standardisierten geschlossenen und offenen Fragen. Anschließend werden zwei Experteninterviews herangezogen, um die Forschungsfrage fachlich zu ergänzen. Die Verknüpfung des theoretischen Teils mit den Umfrageergebnissen und Experteninterviews mündet schließlich in der Beantwortung der

Frage, inwiefern Gesellschaftsspiele ein Medium der Sozialen Arbeit darstellen können, mit dem sich der intergenerative Austausch fördern lässt.

In der vorliegenden Arbeit wird nach eigener Definition zwischen Sozialarbeitenden und Sozialtätigen unterschieden. Sozialarbeitende meint SozialpädagogInnen und SozialarbeiterInnen, also Tätige innerhalb der Berufsgruppe der Sozialen Arbeit. Sozialtätige schließt alle Menschen ein, die in sozialen Berufen tätig sind, hierzu zählen z. B. auch ErzieherInnen und AltenpflegerInnen. In der Studie wird meist von Sozialtätigen gesprochen, da verschiedene Berufsgruppen, die sich im sozialen Bereich einordnen lassen, befragt wurden. Die Ergebnisse werden auf die Soziale Arbeit übertragen, lassen sich aber auch für andere soziale Bereiche anwenden.

2 Bedeutung des Spiels

„Die Geschichte unseres Spiels reicht bis an den Anfang der Zeiten zurück. Es war die Energie des Urknalls, die alles in Bewegung setzte, die die Materie durcheinander wirbelte, um sie nie wieder zur Ruhe kommen zu lassen. Ordnende Kräfte suchten das Auseinanderstrebende einzufangen, den Zufall zu zähmen. Doch was sie schufen, ist nicht die starre Ordnung des Kristalls. Es ist die Ordnung des Lebendigen. Der Zufall ist von Anbeginn unabdingbarer Widerpart der regelnden Kräfte. Zufall und Regel sind die Elemente des Spiels. Einst von Elementarteilchen, Atomen und Molekülen begonnen, wird es nun von unseren Gehirnzellen fortgeführt. Es ist nicht der Mensch, der das Spiel erfand. Wohl aber ist es ‚das Spiel und nur das Spiel, das den Menschen vollständig macht‘“ (Schiller 1793/94 zit. in Eigen und Winkler 1975, S. 18). Mit dieser Einleitung versuchen die Autoren des Buches „Das Spiel“ den Ursprung des Spiels zu erklären. Und obwohl es so scheint, als ob es das Spiel schon seit Anbeginn der menschlichen Existenz gegeben hat, gibt es bis heute keine allgemeingültige Definition. Dies scheint der Komplexität des Begriffes, dem vielfältigen Einsatz, sowie auch der sprachlichen Wertung geschuldet. Daher kann in dieser Arbeit nur ein kleiner Ausschnitt an Definitionsmöglichkeiten betrachtet werden, um sich anschließend der Bedeutung des Wortes Gesellschaftsspiel anzunähern.

2.1 Definition Spiel

Eine bekannte Definition des Spiels findet sich in der Abhandlung Huizingas „Homo Ludens“ von 1938 wieder: „Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel [...] eine freie Handlung nennen, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben“ (Huizinga et al. 2015, S. 22). Caillois kritisierte diese Definition jedoch als „zu allgemein und andererseits zu begrenzt“ (Caillois 1958, S. 12-13). Vor allem den Ausschluss von materiellem Interesse klammerte seiner Meinung nach Spiele, wie zum Beispiel Glücksspiele aus (ebd.). Caillois definiert das Spielen zusammengefasst als eine freie Betätigung ohne Zwang, die sich im Rahmen fester räumlicher und zeitlicher Grenzen vollzieht und deren Ergebnis nicht von vornherein feststeht. Außerdem handelt es sich seiner Meinung nach entweder um eine geregelte Betätigung, die für den Zeitraum andere Gesetze

als üblich einführt, oder aber um eine fiktive Betätigung, die eine weitere Wirklichkeit erschafft (vgl. Caillois 1958, S. 16). Schädler und Strouhal nehmen Bezug auf die Definitionen von Huizinga und Caillois und beschreiben das Spiel als ambivalent: „Es ist ebenso Gegenentwurf wie Teil der Wirklichkeit, es erscheint als Ursprung aller Kultur [...] und zugleich als ihr Produkt; Spiel kann als Gegensatz zur Arbeit betrachtet werden, wie umgekehrt“ (Schädler 2010, S. 10).

Die vielfältige Verwendung des Wortes „Spiel“ im Sprachgebrauch macht noch deutlicher, wie schwierig eine konkrete Begriffsbestimmung ist. So fallen laut Huizinga nicht nur „Geschicklichkeits- und Kraftspiele, Verstandes- und Glücksspiele, Darstellungen und Aufführungen“ (Huizinga et al. 2015, S. 37) darunter, sondern auch das musische Spiel und das Spiel in der Erotik (vgl. Huizinga et al. 2015, S. 37). Hinzu kommt, dass das Spiel in einigen Sprachen unterschiedlich eingesetzt wird. So wird im Englischen zwischen dem regelgelenkten und dem freien Spiel unterschieden (game/play) (vgl. Einsiedler: Das Spiel der Kinder S. 11 zit. nach: Zacherl 2001, S.4).

Um das Wesen des Spiels zu erfassen, haben daher viele AutorInnen eine Einteilung des Spiels in Kategorien vorgenommen, wie Zacherl in ihrer Arbeit beschreibt: So unterscheidet Jünger, der Autor von "Die Spiele", zwischen Glücksspielen, Geschicklichkeitsspielen und vorahmend-nachahmenden Spielen, Chateau zwischen geregelten und nicht geregelten Spielen und Bühler zwischen Funktionsspielen, Fiktionsspielen, Rezeptionsspielen und Konstruktionsspielen. Piaget dagegen nimmt eine Einteilung in Übungsspiele, Symbolspiele und Regelspiele vor (vgl. Zacherl 2001, S. 5–6). Heimlichs pädagogische Betrachtungsweise spiegelt sich in der Einteilung nach Explorationsspiel, Phantasiespiel, Rollenspiel, Konstruktionsspiel und Regelspiel wieder (vgl. Heimlich 2015, S. 32–40). Auch Buland setzt sich für eine Kategorisierung der verschiedenen Spiele ein. Seiner Meinung nach muss der Begriff "Spiel" jedoch nicht wissenschaftlich definiert sein, um Gegenstand der Wissenschaft sein zu können. Er sollte vielmehr als vorwissenschaftlicher Begriff gewertet werden (vgl. Buland 1991-2000, 47-48). Daher schlägt er vor, Spiele in Gruppen zusammenzufassen und innerhalb derer Begriffsdefinitionen vorzunehmen (vgl. Buland 1991-2000, S. 5-6). In der aktuellen Literatur von Hüther und Quarch werden dem Spiel, welches sich laut Autoren durch Verbundenheit, Freiheit und Darstellung definiert, folgende Kategorien zugeordnet: Geschicklichkeitsspiele, Wettkampfspiele, Kultspiele, Schauspiele und Glücksspiele (vgl. Hüther und Quarch 2016, S. 125–149). Außerdem betonen sie, dass viele Sport-, Brett-, und Kartenspiele "reizvolle Mischungen aus Geschicklichkeitsspiel, Glücksspiel, Schauspiel und

Wettkampfspiel" (Hüther und Quarch 2016, S. 149) sind. Diese Überschneidung bestätigt auch Piaget, der kritisiert, dass es "für viele Spiele fast unmöglich ist, sie in eine einzige Kategorie einzuordnen. Das gilt nicht nur für die Mehrzahl der untypischen Zwischenformen [...], sondern gilt durchaus auch für klassische Spiele" (Piaget 1969, S. 141).

Die Kategorisierungsversuche scheinen dem Bedürfnis nachzukommen, Spiele voneinander abzugrenzen. Von Fritz wird dies auch als Spielkonstrukt (vgl. Fritz 2004, S. 39-41) bezeichnet. Spielkonstrukte schaffen laut Autor den Rahmen innerhalb dessen das Spiel stattfinden kann. Je nach Konstrukt sind Ziele und Verhaltensmöglichkeiten definiert, die das jeweilige Spiel bestimmen (vgl. Fritz 2004, S. 39). Die unterschiedlichen Kategorisierungen sind so vielfältig wie die Definitionsversuche des Spiels selbst. Scheuerl beschreibt in seinem Buch „Das Spiel“ mehr als zehn verschiedene Gliederungsversuche unterschiedlichster Verfasser (vgl. Scheuerl 1994, S. 126-131). Nach aktueller Literaturlage zu beurteilen, dürften noch etliche weitere dazugekommen sein.

Auch wenn eine allgemeingültige Definition des Spiels ebensowenig möglich ist, wie eine allgemein akzeptierte Kategorisierung, bieten die verschiedenen Betrachtungen jedoch einen groben Rahmen, in dem auch das Gesellschaftsspiel seinen Platz finden kann.

2.2 Definition Gesellschaftsspiel

Glonnegger bezeichnet Gesellschaftsspiele als eine Unterhaltungsform, zu denen Spielpläne, Figuren und auch Material wie Würfel, Karten usw. benötigt werden (vgl. Glonnegger 1991-2000, S. 25). Diese Regelsteuerung bestätigt auch Fritz und konkretisiert: „Die Gesellschaftsspiele besitzen neben der starken Orientierung an Regeln teilweise auch deutliche Ausrichtungen an Symbolen (z. B. bei Brettspielen mit ausgeprägtem Spielinhalt) und Denkprozessen (z. B. Kartenspiele wie "Skat" oder Brettspiele wie "Schach" und "Go")“ (Fritz 2004, S. 60). Besonders ist dem Gesellschaftsspiel als Spielkonstrukt nach Fritz, dass durch die im Mittelpunkt stehenden Denkprozesse „nahezu alle Kognitionen des Menschen (von Merkfähigkeit, den Begriffsbildungen, dem Zahlenverständnis, der räumlichen Orientierung,... bis hin zu komplexen, interaktiven Problemlösungen)“ (Fritz 2004, S. 66) eingeschlossen werden. Zudem zeichnen sich Gesellschaftsspiele laut Verfasser nicht nur durch relativ starr vorgegebene Regeln aus, sondern auch durch Spielmaterial mit vorgegebenen Funktionen, welches in einem verbindlichen Rahmen zum Einsatz kommt (vgl. ebd.). Hüther und Quarch dagegen zählen neben Brett- und Kartenspielen auch Sportspiele zu Gesellschaftsspielen (vgl. Hüther und Quarch 2016, S. 149). Diese Arbeit orientiert sich

jedoch an der enger gefassten Definition von Gesellschaftsspielen als Karten-, Würfel-, und Brettspiele. Wie beim Oberbegriff „Spiel“ auch, gibt es beim Begriff „Gesellschaftsspiel“ den Versuch, diesen in Kategorien einzuteilen. Buland sortiert diese nach Würfel- und Glücksspiele, Legespiele, Denkspiele, Rollenspiele, Geschicklichkeits- und Aktionsspiele, sowie sonstige Spiele (vgl. Buland 1991-2000, S. 57-58). Das derzeit aktuellste aus der Literatur bekannte Kategoriensystem hat Dr. Bernhard Thole aufgestellt. Dabei geht er in zwei Stufen vor. In der ersten Stufe beschreibt er Oberkategorien, wie Würfel- und Glücksspiele, Legespiele, Denkspiele, Rollenspiele, Quiz- und Konversationsspiele, Geschicklichkeits- und Aktionsspiele und sonstige Spiele. Diese werden in der zweiten Stufe weiter untergliedert. Die Denkspiele teilen sich beispielsweise in strategische Denkspiele, taktisch-topologische Denkspiele, Kombinations- und Deduktionsspiele, Gedächtnisspiele und Solitärspiele auf. Dieses System wurde im Deutschen Spielearchiv Marburg verwendet, welches mittlerweile im Deutschen Spielearchiv Nürnberger aufgegangen ist (vgl. Thole o.J.).

Wie bei der Klassifizierung des Spiels, wird auch beim Gesellschaftsspiel deutlich, dass eine Klassifizierung, die allgemein von der Fachwelt akzeptiert wird, nicht möglich ist. Dies bestätigt auch Tom Werneck, Leiter des Bayerischen Spielearchivs. Er berichtet vom Entschluss der International Board Game Studies Association, einer jährlich stattfinden Fachtagung der ludologischen Wissenschaft, keine Vorträge zum Thema Kategorisierung bzw. Klassifizierung von Brettspielen anzunehmen. Dies begründet sich auf der Feststellung, dass zu viele Randbereiche und Überlappungen existieren und somit eine Zuordnung mit wissenschaftlicher Klarheit nicht möglich ist. Werneck merkt an, dass Gesellschaftsspiele in zu viele verschiedene Kategorien eingeordnet werden können und dies letztendlich den persönlichen Vorlieben der Einteilenden obliegt. Somit kann seines Erachtens aus wissenschaftlicher Sicht keine Kategorisierung empfohlen werden (vgl. Werneck).

2.3 Relevanz von Gesellschaftsspielen in Deutschland

2.3.1 Geschichte der Gesellschaftsspiele

Nicht nur das Spiel im Allgemeinen, welches es laut Schiller (Eigen und Winkler 1975, S. 18) seit Anbeginn der Menschheit geben soll, sondern auch das Gesellschaftsspiel im Speziellen blickt auf eine lange Historie zurück: Die ältesten archäologischen Funde von Gesellschaftsspielen lassen sich auf ca. 2500 vor Christus datieren. Glonnegger beschreibt das Königliche Spiel von Ur (ein Spiel mit Würfeln und Figuren), welches man im heutigen Irak entdeckte, als das wahrscheinlich älteste Brettspiel der Welt (vgl. Glonnegger 1991-2000, S.

27). Ein weiteres altes Brettspiel mit Namen Senet wurde in Ägypten gefunden und ist über 3400 Jahre alt (vgl. Kobbert und Thole 2010, S. 17). Das Spiel Senet, fand man weiterhin, so wie auch das ägyptische Spiel Mehen, als Malerei abgebildet auf einem Grab, das auf das Jahr 2700 vor Christus datiert wird (vgl. Schädler et al. op. 2007, S. 21–22). So zieht sich die Geschichte des Brettspiels durch die Jahrhunderte, von Backgammon, das bereits die Römer spielten (a.a.O., S. 31) über Schach, das sich bis auf das 7. Jahrhundert vor Christus zurückverfolgen lässt (a.a.O., S. 66) bis hin zu Spielkarten, die am Ende des Mittelalters entwickelt wurden (a.a.O., S. 73). Viele weitere Beispiele dafür, dass Gesellschaftsspiele seit Tausenden von Jahren Bestandteil unserer Kultur sind, lassen sich finden.

2.3.2 Gesellschaftsspiele heute

Doch welche Relevanz haben Gesellschaftsspiele heute? Diese Frage drängt sich auf, wenn bewertet werden will, ob Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit fungieren können. Schließlich kann dies nur gelingen, wenn Gesellschaftsspiele kein Randphänomen darstellen und durch sie ein breiter Zugang zu KlientInnen der Sozialen Arbeit möglich ist.

Eine Studie aus dem Jahr 2017 zum Thema Gesellschaftsspiele in Deutschland liegt von Splendid Research vor. Das Institut untersuchte die Spielgewohnheiten von Deutschen beim Spielen von Gesellschaftsspielen. Das Ergebnis der repräsentativen Umfrage zeigt, dass 29% der Deutschen häufig (mindestens 2-3x im Monat) Gesellschaftsspiele spielen. Gelegentlich (mindestens mehrmals im Jahr) spielen sogar weitere 33% der Bevölkerung. Diese Studie belegt somit, dass 62% der Bevölkerung mindestens gelegentlich Gesellschaftsspiele spielen (vgl. Splendid Research GmbH 2017, S. 5). In einer aktuellen Studie von der Stiftung für Zukunftsfragen fallen die Zahlen niedriger aus: Hier spielen zwar auch 33% der Bevölkerung mindestens einmal pro Monat Gesellschafts- und Kartenspiele, aber nur zusätzliche 9% häufiger (vgl. Stiftung für Zukunftsfragen 2018, S. 73). 2015 zeigte sich ein ähnliches Bild: Die Ergebnisse von Ipsos Observer/ Ipsos Connect ergeben, dass fast jeder zweite Deutsche (47%) gelegentlich Gesellschaftsspiele spielt und dies somit noch immer die beliebteste Spielart trotz Digitalisierung darstellt (vgl. Marktforschung - Das Portal für Markt-, Medien- und Meinungsforschung 2015).

Auch die Spielebranche bestätigt die Beliebtheit von Gesellschaftsspielen in Deutschland. Günther spricht in der Pressemitteilung des Deutschen Verbandes der Spielwarenindustrie von einem wirtschaftlichen Wachstum der Spielebranche von je 10% in 2015 und 2016, sowie 4% in 2017. Gesellschaftsspiele und Puzzles stellen laut Verfasser 60% der Käufe innerhalb

des Spielwarenmarktes dar (vgl. Günther 2018). Ebenso teilt der Friedrich Merz Verlag, Veranstalter der größten Brettspielmesse der Welt, in seiner Pressemitteilung dieses Bild: Die Ausstellerfläche der Internationalen Spieletage SPIEL ist im Oktober 2018 auf 80.000 qm (im Vorjahr 72.000 qm) vergrößert worden, um die 1400 Spieleneuheiten (im Vorjahr 1200 Neuheiten) präsentieren zu können. (vgl. Metzler 2018). Bereits 2017 konnte der Veranstalter Rekorde benennen: Während im Jahr 2015 162.000 Menschen die Fachmesse besuchten, stiegen die Besucherzahlen 2016 auf 174.000 BesucherInnen, 2017 auf 182.000 BesucherInnen und 2018 auf 190.000 BesucherInnen noch einmal deutlich an (vgl. Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co KG 2018). Ähnliche Erfolge erzielte auch das Projekt „Stadt-Land-Spielt!“, welches einmal im Jahr an einem gemeinsamen Wochenende Vereine und Institutionen dazu aufruft, vor Ort ein Spieleevent durchzuführen. Während 2017 bereits 115 verschiedene Veranstalter mit 15.400 Besuchern teilnahmen (vgl. planetlan GmbH 2018a, S. 6), erhöhte die Zahl bis 2018 mit 143 Standorten und 17.000 Besuchern deutlich (vgl. planetlan GmbH 2018b).

Auch der aktuell gestellte Antrag des Deutschen Spielearchivs Nürnberg und des Bayerischen Spiele-Archivs Haar e.V., „Spielen in Familie und Gesellschaft“ bei der UNESCO auf Aufnahme in die List des Immateriellen Kulturerbes (vgl. Anlage 8-11), verdeutlicht die heutige Bedeutung des Gesellschaftsspiels. Dieser besagt: „Millionen von Menschen im deutschsprachigen Kulturraum haben das Gemeinschaftserlebnis ‚Spielen in Familie und Gesellschaft‘ wiederentdeckt[...]. Rund 40 Millionen pro Jahr im deutschsprachigen Kulturraum verkauft Familien- und Gesellschaftsspiele – dabei sind Kartenspiele nicht berücksichtigt – bei knapp 83 Millionen Bundesbürgern, belegen Bedarf und Bereitschaft zum gemeinsamen Spiel. Das in dieser Form weltweit einmalige Verhältnis zwischen Leistung und Kaufpreis hat zu einer Renaissance des gemeinschaftlichen Spiels geführt. Es ist ein Markt entstanden, der Anbieter aus der ganzen Welt anzieht. Als unmittelbare Folge dieser Entwicklung gibt es im gesamten deutschsprachigen Kulturraum Spieleclubs, öffentliche Spieleveranstaltungen, lokale Messen, Spezialmessen für SpieleerfinderInnen, Spiele-Ausstellungen, Spielerklärer-Seminare und ausleihbare Spiele in öffentlichen Bibliotheken“ (Deutsches Spielearchiv Nürnberg und Bayerisches Spiele-Archiv Haar e.V. 2018, S. 7).

Die Zahlen zeigen, dass die Bevölkerung breitflächig Gesellschaftsspiele nutzt und es sich somit nicht etwa nur um eine Randerscheinung handelt. Wenn mindestens ein Drittel der Deutschen gerne Gesellschaftsspiele spielt, liegt die These nahe, dass Gesellschaftsspiele ein ideales Medium für die Soziale Arbeit darstellen könnten.

3 Potentiale und Herausforderungen beim Einsatz von Gesellschaftsspielen

Um den positiven Einsatz von Gesellschaftsspielen innerhalb der Sozialen Arbeit zu begründen oder zu widerlegen, ist es notwendig, sich mit den Potentialen und Herausforderungen zu beschäftigen. Auf der einen Seite kann Gesellschaftsspielen der Zweck des geselligen Beisammenseins zugeschrieben werden, auf der anderen Seite lassen sich aber weitere Möglichkeiten aufzeigen. Diese Möglichkeiten und Grenzen beim Einsatz von Gesellschaftsspielen werden im folgenden Kapitel betrachtet.

Angemerkt werden muss vorab, dass die Literatur eine Fülle an Erkenntnissen bietet, welche positiven Auswirkungen dem Spiel im Allgemeinen zugeschrieben werden. Vor allem das kindliche Spiel ist intensiv erforscht. Über das Gesellschaftsspiel im Konkreten ist die Literaturlage dürftig. Da das Gesellschaftsspiel – wie aus den Definitionen des zweiten Kapitels ersichtlich – eine Form des Spiels darstellt, können viele Erkenntnisse übertragen werden. Allerdings kann aufgrund der Ausrichtung dieser Arbeit nur ein kleiner Auszug an pädagogischen Einsatzmöglichkeiten aufgezeigt werden. Daraus lassen sich im Allgemeinen aber Rückschlüsse darauf ziehen, ob ein breiter Einsatz von Gesellschaftsspielen in der Sozialen Arbeit möglich ist.

Wenn im weiteren Verlauf der Arbeit von „Spiel“ oder „spielen“ gesprochen wird, bezieht sich dies immer auf das Spielen von Gesellschaftsspielen.

3.1 Förderung von intrapersonellen Kompetenzen

Nicht nur das Einhalten von Regeln wird beim Gesellschaftsspiel erlernt (vgl. Heimlich 2015, S. 40–41), sondern darüber hinaus werden weitere Bereiche abgedeckt: Fritz schreibt Gesellschaftsspielen eine Anforderung an Denkprozessen zu. Dies „umfasst nahezu alle Kognitionen des Menschen (von der Merkfähigkeit, den Begriffsbildungen, dem Zahlenverständnis, der räumlichen Orientierung, ...bis hin zur komplexen, interaktiven Problemlösung)“ (Fritz 2004, S. 66). Damit nimmt er Bezug auf die enorme Vielfalt an Kompetenzen, die durch das Spielen von Gesellschaftsspielen gefördert werden können. Diese hat Melzer in seiner Masterarbeit zusammengefasst. Er nimmt dabei Bezug auf Literatur von Kluge, Schottmayer und Callies (vgl. Melzer 2013, 47-48). Der Autor unterscheidet zwischen intrapersonellen (innerhalb der Person befindlichen) und interpersonellen (im Kontakt mit anderen Personen befindlichen) Kompetenzen.

Intrapersonelle Kompetenzen, wie Abb. 1 und Abb. 2 folgend zeigen, beziehen emotionale, personelle, Medien- und Sachkompetenzen ein.

INTRAPERSONELLE KOMPETENZEN		
Kompetenz	Lernpotenziale/-intentionen	Kreativitäts- und Persönlichkeitsmerkmale
EMOTIONALE KOMPETENZ		
	<ul style="list-style-type: none"> - konstruktiver Umgang mit Gefühlen - Intelligenzsentwicklung - Wissenserwerb von Faktenwissen - Lernbereitschaft - Bewertung neuer Erfahrungen 	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit Erfolg / Mißerfolg - Selbstständigkeit - Selbsteinschätzung - Selbstbewusstsein
PERSONALE KOMPETENZ		
SELBSTKOMPETENZ	<ul style="list-style-type: none"> - Initiative - Eigenverantwortung - Engagement - Einfühlungsvermögen - Belastbarkeit - Reflexionsfähigkeit 	
KREATIV-SCHÖPFERISCHE KOMPETENZ	<ul style="list-style-type: none"> - kulturelle Ausdrucksfähigkeit 	
	Künstlerischer Ausdruck im darstellenden oder gestaltenden Spiel	FANTASIE
	<ul style="list-style-type: none"> - KRITISCHES DENKEN - kritische politische Haltung 	<ul style="list-style-type: none"> - Erkennen von Symbolen und Gesten - Ganzheitliches Denken
	KÖRPERLICHE BEWEGUNG / MOTORIK	<ul style="list-style-type: none"> - Reaktionsvermögen - Motorische Fähigkeiten - Feinmotorische Fähigkeiten - Grobmotorik - Koordination
METHODENKOMPETENZ		
SYSTEMATISCHES DENKEN	<ul style="list-style-type: none"> - Wissenserwerb von Systemwissen - Handlungsplanung - Kausales und Logisches Denken 	<ul style="list-style-type: none"> - ENTSCHEIDEN - bedingt Systemwissen - Einschätzung Risiko / Risikobereitschaft
UNTERScheidungs- und AUSWAHLKOMPETENZ	Problem-Lösungs-Verhalten	FLEXIBILITÄT
UNTERNEHMERISCHES DENKEN UND HANDELN / UNTERNEHMERISCHE KOMPETENZ	<ul style="list-style-type: none"> - Selbständiges Handeln - Handlungsplanung - Entscheidungsfindung - Willensentwicklung - Führungskompetenzen 	SELBSTÄNDIGKEIT
SACHKOMPETENZEN		
KOGNITIVE KOMPETENZEN	<ul style="list-style-type: none"> - Räumlich-Konstruktives Denken - Konstruktives Denken - Form- und Farbenkenntnisse 	
	Langzeitgedächtnis / Merkfähigkeit	
INTRAPERSONELLE KOMPETENZEN		
Kompetenz	Lernpotenziale/-intentionen	Kreativitäts- und Persönlichkeitsmerkmale
	Benennleistung	
	Gesundheitsförderung und gesellschaftliche Aspekte (kognitiv und motorisch)	
	Naturphänomene, Wetter, Zeit oder Geschichte verstehen	
	Räume entdecken	
	Rechnen können (mathematisch-logisch)	
NATURWISSENSCHAFTLICH-TECHNISCHE KOMPETENZ	Technik begreifen	
COMPUTERKOMPETENZ		

Abb. 1 und 2: „Intrapersonelle Kompetenzen“ aus Melzer 2013, S. 48

Intrapersonelle Kompetenzen beschreiben somit beispielsweise den Umgang mit Gefühlen, Misserfolg/Erfolg, Lernbereitschaft, motorischen Fähigkeiten, Problemlösungsdenken, aber auch Merkfähigkeit und mathematische Kenntnisse (ebd.). Die interpersonellen Kompetenzen werden im Kapitel 3.2. dargestellt.

Zur Förderung von Kompetenzen sei an dieser Stelle auf mehrere Studien verwiesen, die sich damit befasst haben, wie sich das Spielen von Schach, einem der bekanntesten Brettspiele, auf die Förderung von Kompetenzen auswirkt. Unter Einbezug psychologischer Testverfahren wurden von 2003 bis 2006 an der Universität Trier Kinder der ersten vier Jahrgangsstufen auf intellektuelle Leistungsfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit, schulische Leistungsfähigkeit und Integration untersucht (vgl. Filipp und Spieles 2007, S. 2). Dabei stellten die Forscher in den ersten beiden Klassen deutliche Verbesserungen im Bereich Konzentration und Wahrnehmung fest (a.a.O., S. 65-67). Auch ein Anstieg der Intelligenz (a.a.O., S. 60-61), sowie eine Verbesserung der Sozialkompetenzen konnte bewiesen werden (a.a.O., S. 102). Hervorzuheben ist die signifikante Verbesserung von Lese- und Sprachverständnis (a.a.O., S. 55-56). Zudem wird angenommen, dass sich das Schachspielen auch auf das emotionale Wohlbefinden im Kontext Schule positiv auswirkt (a.a.O., S. 106-110). Von ähnlichen Ergebnissen anderer Studien berichtet Schiendorfer: „Die Zaire Studie (Kongo) von 1973-1974 kommt unter der Leitung von Dr. Albert Frank zum Schluss, dass Schach lernen einen positiven Einfluss auf die Entwicklung numerischer sowie verbaler Fähigkeiten hat. Prof. Stuart Margulies gelang es in einer US-Studie, verbesserte Lesefähigkeiten bei schachspielenden Kindern nachzuweisen. Die Effekte waren bei dieser Studie selbst auf 0.01 Level signifikant. Das bedeutet, dass die Wahrscheinlichkeit von Zufälligkeit dieses Resultates unter 1% liegt“ (Schiendorfer 2016).

Nicht nur die Kompetenzverbesserung von Kindern und Jugendlichen beim Schachspiel wurde untersucht, Forscher beschäftigten sich auch mit Kompetenzverbesserungen von SeniorInnen. So erwähnt Pfleger in seinem Artikel im Deutschen Ärzteblatt, dass in einer spanischen Studie festgestellt wurde, dass eine Steigerung der kognitiven Fähigkeiten um 65% bei schachspielenden SeniorInnen im Vergleich zur nicht schachspielenden Gruppe stattfand. In New York fand das Albert Einstein College of Medicine sogar heraus, dass das Risiko von SeniorInnen an Demenz zu erkranken mit dem Spielen von Schach um 74 Prozent gesenkt werden kann (vgl. Pfleger 2010). Diese Erkenntnis spiegelt sich auch im Interview mit der Demenzforscherin Arnim wieder. Sie erklärt, dass es sich beim Spielen um ein gutes Training für das Gehirn handelt. Ihr zufolge erkranken durch Erlernen von Neuem, sowie

durch kognitives Training, Menschen seltener an Demenz. Gesellschaftsspiele sind laut der Forscherin ideal, da sie neues Erleben in bekannte Routinen einbetten. Auch berichtet sie über eine Doktorarbeit, die bei gesellschaftsspielenden SeniorInnen signifikante Verbesserungen der kognitiven Fähigkeiten beschrieb (vgl. Hoffmeyer 2016). Da Schach ein Gesellschaftsspiel darstellt, kann vermutet werden, dass auch das Spielen von anderen Gesellschaftsspielen zur Verbesserung von Kompetenzen beiträgt. Hierzu liegen allerdings keine Studien vor, die eine breitere Palette an Spielen berücksichtigen, so dass weitere Forschungsarbeiten dazu notwendig wären, um wissenschaftlich fundierte Rückschlüsse ziehen zu können.

3.2 Förderung von interpersonellen Kompetenzen

Auch soziale Kompetenzen werden laut Heimlich durch das Spielen gefördert. Kooperativ ausgelegte Brettspiele fördern nach Meinung des Autors z. B. das kooperative Verhalten von Kindern. Allerdings kann hier nicht von einem Automatismus ausgegangen werden, da Kinder Spielverläufe und Regeln gern an ihre Bedürfnisse anpassen und sich ein kooperatives Spiel zu einem Konkurrenzspiel wandeln kann. Dennoch wird im kooperativen Gesellschaftsspiel die Möglichkeit geboten, kooperative Verhaltensweisen zu erlernen (vgl. Heimlich 2015, S. 159-161). Melzer bezeichnet als Sozialkompetenzen, wie aus der folgenden Abbildung ersichtlich, z. B. Selbstreflexion, Kooperation, Teamfähigkeit, aber auch Lern- und Sprachkompetenz und allgemeine Spielfähigkeit (vgl. Melzer 2013, S. 49).

INTERPERSONELLE KOMPETENZEN		
Kompetenz	Lernpotenziale/-intentionen	Kreativitäts- und Persönlichkeitsmerkmale
SOZIALKOMPETENZEN / SOZIALES LERNEN		
LERNKOMPETENZ		LERNEN - Differenzierte Wahrnehmung - Aufmerksamkeit - Gedächtnisleistung - Kommunikation
SPRACHLICHE KOMPETENZ - muttersprachlich - fremdsprachlich		KOMMUNIKATION - sprachliche Fähigkeiten
BÜRGER- und SOZIALKOMPETENZ	- Selbstreflexion - Sozialpolitisches Verständnis - Kooperation und Solidarität - Überwindung egozentrischer Verhaltensweisen - Gruppen- und Teamfähigkeit - Gewaltprävention - Persönlichkeitsentwicklung - Konfliktfähigkeit - Beteiligung & Partizipation - Zusammenleben	KOMMUNIKATION - rhetorische Fähigkeiten - Bewertungsfähigkeit - Einschätzung der eigenen und der anderen Fähigkeiten - Teamfähigkeit - Wahrnehmung von Gegenständen, Räumen, Personen
SPIELEFÄHIGKEIT - Sensumotorisches Können, Auffassung und Geschicklichkeit - Inhaltliche Beherrschung des Spiels und seiner Regeln - Ausdrucksfähigkeit und spielerische Erfahrung - Erfassung der kognitiven Aufgaben und Elemente - Beherrschung der sozialen Anforderungen des Spiels	- Argumentieren - generalisieren (Analysieren und Formalisieren) - Zuordnen / Kategorisieren - Klassifizieren, Ordnen - Konzentrationsfähigkeit - Logisches Denken - Offenheit und Veränderungsbereitschaft - Entscheidungen treffen - Zeit- und Stressmanagement	KREATIVITÄT - Spielstrategien entwickeln - Regeln verändern - Eigene Spielkonzepte - Kennenlernen unterschiedlicher Fantasien der Spieler

Abb. 3: Intrapersonelle Kompetenzen aus Melzer 2013, S. 48

Bei der Definition der Spielfähigkeit bezieht sich der Autor auf Filtner, der u.a. „Sensumotorisches Können, Auffassung und Geschicklichkeit; inhaltliche Beherrschung des Spiels und seiner Regeln; Ausdrucksfähigkeit und spielerische Erfindung; Erfassung der kognitiven Aufgaben und Elemente und Beherrschung der sozialen Anforderungen des Spiels“ (Filtner aus Melzer 2013, S. 49) einbezieht. Diese Bereiche werden laut Melzer durch das Spiel gefördert und bereiten durch die Wechselwirkung von „Entwicklung von Strategien, Regeln akzeptieren und verändern, das Einstellen auf neue, veränderte Situationen und die Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Vorstellungen und Fantasien der Mitspieler“ auf das Leben vor (vgl. Melzer 2013, S. 49). Dies stellt auch Laarz im Artikel „Spielt mehr!“ fest, der im Oktober 2018 in der Zeitschrift GEO erschienen ist: „Wir lernen im Spiel. [...] Wir interpretieren [...] Gesten, Gefühlsäußerungen, Verhaltensweisen, übernehmen andere Perspektiven, üben Selbstdisziplin. Das Spielen ist ein Training für das menschliche Miteinander“ (Laarz 2018, S. 64).

3.3 Kritische Betrachtung von Gesellschaftsspielen mit Lernziel

Dass im Spiel gelernt wird, hat bereits Scheuerl im seinem Buch „Das Spiel“ festgestellt (vgl. Scheuerl 1994, S. 167). Laut Melzer ist jedoch der Einsatz von Spielen, die ein bestimmtes Lernziel verfolgen, in der Literatur umstritten, da dies nach Meinung verschiedener PädagogInnen der Zweckfreiheit des Spiels widersprechen würde. Der Autor fügt jedoch an, dass das Spiel selbst durchaus bestimmte Ziele verfolgen kann, von einer Zielsetzung außerhalb des Spiels jedoch abgesehen werden sollte (vgl. Melzer 2013, S. 33).

Melzer betont: „Der Einsatz von Spielen in Lernkontexten muss also nicht unbedingt der Zweckfreiheit entgegenstehen und kann durch spielpädagogische Vorauswahl und Anleitung eine sinnvolle Ergänzung zu anderen Lernformen sein, dabei sollte allerdings darauf geachtet werden, dass beim Einsatz von Brettspielen keine konkreten Lernziele bestehen, jedoch „durch die modellhafte Darstellung im Spiel ein Verstehen bestimmter Aspekte gefördert“ (Melzer 2013, S. 33) wird. Dieser Meinung ist auch Scheuerl, der das spielende Lernen gesondert betrachtet (vgl. Scheuerl 1994, S. 167). Voraussetzung für ein gelingendes spielerisches Lernen ist für ihn, dass „der Lernende die Möglichkeiten zum Spiel innerhalb der Lernsituation entdeckt“ (a.a.O., S. 176). Schmitz-Hüser ist ähnlicher Ansicht: „Die Zweckfreiheit des Spiels widerspricht dabei nicht seinen von außen zugewiesenen, übergeordneten Funktionen, wie der Übungsfunktion des Kinderspiels (vgl. Groos, 1922; Elkonin, 1980), dem Erholungsaspekt des Spiels (vgl. Groos, 1922), Freuds

Konfliktbewältigungs- und Wunscherfüllungstheorie des Kinderspiels [...] (Schmitz-Hüser 2007, S. 75). Die Autorin beschreibt, dass das Spiel im Ursprung zweckfrei ist (dem Selbstzweck dient), da durch das Spiel kein „Produkt“ entsteht, dass auch nach dem Spiel noch Relevanz besitzt (vgl. Schmitz-Hüser 2007, S. 79). Allerdings kommt sie – gerade mit Blick auf das Spiel im Erwachsenenalter – zu dem Schluss, dass Zweckfreiheit im Spiel ein schwer zureichendes Ideal darstellt (a.a.O.: S. 91). Im Interview der Autorin mit einem Spieleautor zeigt sich, dass dieser ziel- und gewinnorientiert spielt, was somit ein zweckgebundenes Spiel darstellt (a.a.O.: S. 81). Schmitz-Hüser betont daher, dass es nicht auf die äußere Beschreibung des Spieles ankommt, sondern darauf, ob das Spiel als Spiel „erlebt“ wird. Dies sei auch bei einer Verknüpfung mit einem äußeren Zweck möglich (a.a.O.: S. 91).

Zusammengefasst kann daher festgestellt werden, dass beim Einsatz von Lernspielen darauf geachtet werden sollte, dass eine Spielsituation entsteht, die es ermöglicht, dass das Spiel auch als Spiel empfunden wird. Gelingt dies, steht eine Zweckgebundenheit dem Spiel nicht entgegen, obgleich das Ideal der Zweckfreiheit nicht erfüllt wird. Die Zweckgebundenheit steht idealerweise nicht im Vordergrund.

3.4 Herausforderungen beim Einsatz von Gesellschaftsspielen

Die zuvor erwähnte spielpädagogische Vorauswahl und Anleitung dürfte beim Einsatz von Gesellschaftsspielen allerdings eine große Herausforderung darstellen. Melzer schreibt von der Notwendigkeit, eine Vorauswahl der Spiele zu treffen, Anregungen zu geben und während des Spiels Freude am Spiel und Kreativität zu zeigen. Spiele müssen zudem nach Lernpotentialen analysiert und den SpielerInnen erklärt werden (vgl. Melzer 2013, S. 34). Hierfür scheint es nötig, eine breite Palette an verschiedensten Spielen zu kennen, um der Forderung Melzers nachzukommen, beim Einsatz von Spielen nicht nur auf Lernpotentiale, sondern auch auf die Lebenswirklichkeit der SpielerInnen angemessen eingehen zu können (vgl. Melzer 2013, S. 35). Renner setzt für eine ideale Spielförderung ganzheitliches Handeln sowie eine akzeptierende Haltung der SpielleiterInnen voraus. Aber auch die Gestaltung der Spielsituation und Spielmöglichkeiten durch die Auswahl des Spielmittels sollten mit einbezogen werden (vgl. Renner 2008, S. 207–212).

Melzer überträgt diese und weitere Kenntnisse aus der Literatur zur Spielförderung in seiner Masterarbeit auf Gesellschaftsspiele und entwickelt Kriterien, mit der Gesellschaftsspiele bezüglich ihrer Lernpotentiale und Kompetenzförderungen bewertet werden können. Hierzu beschreibt er zuerst Methoden, nach denen Gesellschaftsspiele ausgesucht werden können,

wie Spielart, Spielthema, Spieltätigkeit, Beschaffenheit des Materials und Zielgruppe. Weiterhin stellt er Möglichkeiten vor, diese Bereiche so zu analysieren, dass auf mögliche Kompetenzmerkmale geschlossen und die entsprechenden Spielmechanismen den Bedürfnissen der SpielerInnen zugeordnet werden können. Somit können Brettspiele laut Autor zielgruppengerichtet pädagogisch eingesetzt werden (vgl. Melzer 2013, S. 69-70). Allerdings merkt Melzer an: „Die Komplexität von Brettspielen erschwert eine einfache quantitative Einschätzung. Die gewonnenen Kriterien zur Auswahl und Bewertung von Brettspielen müssen somit qualitativ bewertet werden“ (Melzer 2013, S. 78). Grenzen stellen laut Autor aber auch die Ressourcen der jeweiligen SpielleiterInnen dar. Nicht jeder wird die Möglichkeit haben, vorab eine breite Palette an Spielen zu spielen und zu analysieren. Eine mögliche Lösung sieht Melzer daher in der Diskussion von Gesellschaftsspielen im Internet, auf die dann zugegriffen werden kann (ebd.). Die Analyse- und Auswertungsbögen von Melzer können im Anhang unter Anlage 1 bis 3 am Ende dieser Arbeit eingesehen werden.

Die Komplexität und Vielfalt der Gesellschaftsspiele, kombiniert mit der Vielfalt der möglichen AdressatInnen und deren Lebenswelten, lassen den pädagogischen Einsatz von Gesellschaftsspielen kompliziert erscheinen. Je nachdem, in welchem Bereich man sich bewegt, kann anscheinend nicht einfach nur ein Spiel auf den Tisch gestellt und losgespielt werden. Die vorherige Auseinandersetzung mit dem Gesellschaftsspiel als Medium scheint notwendig, um den Einsatz in der Sozialen Arbeit begründen zu können und positive Entwicklungen damit anzuregen – sei es durch eigene Analysen oder die Zuhilfenahme von Ergebnissen auf Spieleplattformen im Internet. Neben den von Melzer entwickelten Analysetools sei an dieser Stelle noch auf die Qualifizierung zur Spielpädagogin, bzw. zum Spielpädagogen verwiesen. Im deutschsprachigen Raum lassen sich z. B. Angebote an der IEK Berlin (vgl. IEK o. J.), der Akademie der wissenschaftlichen Weiterbildung (vgl. Akademie der wissenschaftlichen Weiterbildung o. J.) oder beim Stadtjugendausschuss e.V. Karlsruhe (vgl. Stadtjugendausschuss e.V. Karlsruhe o. J., S. 2) finden: Die Weiterbildungen beschäftigen sich inhaltlich mit der Spieltheorie, Spielpädagogik und Spieltherapie und thematisieren auch Gesellschaftsspiele.

Der Fragestellung, inwiefern Gesellschaftsspiele im Bereich der Sozialen Arbeit eingesetzt werden können, um verschiedene Generationen zusammenzubringen und das gegenseitige Verständnis zu fördern, soll sich angenähert werden, indem nun folgend die Soziale Arbeit, sowie die Intergenerative Soziale Arbeit und deren Aufgaben genauer beleuchtet werden.

4 Aufgaben der Sozialen Arbeit

Betrachten wir die auf der Seite des Deutschen Berufsverbands für Soziale Arbeit befindliche Übersetzung der von der International Federation of Social Workers verfasste Definition Sozialer Arbeit, so finden wir folgenden Text vor: „Soziale Arbeit fördert als praxisorientierte [1] Profession und wissenschaftliche Disziplin gesellschaftliche Veränderungen, soziale Entwicklungen und den sozialen Zusammenhalt sowie die Stärkung der Autonomie und Selbstbestimmung [2] von Menschen. Die Prinzipien sozialer Gerechtigkeit, die Menschenrechte, die gemeinsame Verantwortung und die Achtung der Vielfalt [3] bilden die Grundlage der Sozialen Arbeit. Dabei stützt sie sich auf Theorien der Sozialen Arbeit [4], der Human- und Sozialwissenschaften und auf indigenes Wissen [5]. Soziale Arbeit befähigt und ermutigt Menschen so, dass sie die Herausforderungen des Lebens bewältigen und das Wohlergehen verbessern, dabei bindet sie Strukturen ein [6]. Diese Definition kann auf nationaler und/oder regionaler Ebene weiter ausgeführt werden“ (Fachbereichstag Soziale Arbeit und Deutscher Berufsverband für Soziale Arbeit e.V. 2016, S. 2).

Auch das Fachlexikon für Soziale Arbeit kommt zu ähnlichen Ergebnissen und konkretisiert:

„Soz. Arbeit reagiert dabei im Wesentlichen auf drei soz. Tatbestände: (1) auf die ‚Entwicklungstatsache‘, also auf die vielschichtiger werdenden Herausforderungen des Aufwachsens jenseits von Familie und Schule, (2) auf soziale Probleme, alte und neue soziale Ungleichheiten und die damit zusammenhängenden Fragen der soz. Integration sowie (3) auf die soz. Risiken der individuellen Lebensführung und der alltäglichen Lebensbewältigung. [...] Sie begleitet, berät, unterstützt, pflegt und betreut Personen, die der Hilfe bedürfen, sie versucht aber auch soz. Situationen bzw. die soz. Bedingungen des Lebens zu verändern“ (Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge e.V. 2007, S. 836).

Wird die in der Einleitung erwähnte Problemlage des Generationenwandels betrachtet, kann darauf rückgeschlossen werden, dass Sozialarbeitende hier tätig werden können und sollen. Um ein umfassendes Bild liefern zu können, wird folgend die Intergenerative Soziale Arbeit im Speziellen beschrieben.

5 Intergenerative Soziale Arbeit

Intergenerative Soziale Arbeit ist ein Bereich der Sozialen Arbeit, der immer mehr an Bedeutung gewinnt. Unsere Gesellschaft altert zunehmend und neue Konzepte scheinen erforderlich. Um die Kernfrage dieser Arbeit umfassend beantworten zu können, ist es wichtig, die Begriffe „Generation“ und „Intergenerative Soziale Arbeit“ zu definieren, so wie die Entstehung Intergenerativer Sozialer Arbeit zurückzuverfolgen. Die Veränderung von Familie und Generationenbeziehungen eröffnet schließlich einen Blick darauf, inwiefern außerfamiliäre Begegnungen zwischen Generationen notwendig werden.

5.1 Definition Generationen

Laut Filipp u.a. kann der Begriff aus verschiedenen Winkeln betrachtet werden. Somit kann er als Kategorie zur Unterscheidung der Abstammungsfolge innerhalb einer Familie aufgefasst werden (Großeltern, Eltern, Kinder) oder aber als Kennzeichnung, um Personen zu unterscheiden, die ein ähnliches Alter, bzw. eine ähnliche Position im Lebenslauf aufweisen (wie z. B. alle Rentner). Auch die soziologisch-historische Betrachtung ist möglich, aus der heraus zu einer Generation zählt, wer gleichen historischen Ereignissen ausgesetzt war (z. B. die Nachkriegsgeneration) (vgl. Filipp et al. 2012, S. 20–24).

Weitere Begriffsbestimmungen finden sich in der Literatur und die Vielfalt lässt eine allgemeingültige Definition nicht zu. Für diese Arbeit werden als eine „Generation“ Personen gekennzeichnet, die ein ähnliches Alter aufweisen. Aber auch die Unterscheidung in der Abstammungsfolge Großeltern, Eltern, Kinder oder Enkelkinder usw. kann mit einbezogen werden, da zwischen diesen beiden Definitionen Überschneidungen bestehen. Beide Definitionen bilden daher nicht nur Grundlage für die Definition „Intergenerativer Sozialer Arbeit“, in der das Wort „Generation“ steckt, sondern auch für die im empirischen Teil betrachtete Studie.

5.2 Definition Intergenerative Soziale Arbeit

Um „Intergenerative Soziale Arbeit“ definieren zu können, muss zuerst der Begriff „intergenerativ“ betrachtet werden. In der Studie der katholischen Stiftungsfachhochschule München wird dieser wie folgt beschrieben: „Der Begriff ‚intergenerativ‘ bedeutet eine Interaktion, ein Zusammentreffen, zusammen handeln, zusammen kommunizieren, ‚zwischen Menschen verschiedener Altersgruppen‘ bzw. ‚zwischen verschiedenen Generationen‘. ‚Intergenerativ‘ zielt als Begriff primär darauf ab, dass Menschen verschiedener

Altersgruppen oder Generationen miteinander in Beziehung treten“ (Greger 2001: S. 5 zit. in Baumgartner et al. 2012, S. 9). Somit liegt auch hier der zuvor gewählte Generationenbegriff zu Grunde.

Eine Beschreibung der Intergenerationellen Arbeit, Synonym für Intergenerative Soziale Arbeit wird von Pfeffer-Hoffmann u.a. aufgeführt: „Intergenerationelle Arbeit wird als Mittel gesehen, um die Herausforderungen des demografischen Wandels bewältigen zu können [...] im Rahmen von intergenerationeller Arbeit geht es weniger darum, dass eine Generation etwas für eine andere Generation unternimmt. Im Vordergrund steht vielmehr eine gemeinsame Identifizierung und Beschreibung von Bedürfnissen, die aus Sicht der verschiedenen Generationen eine hohe Lebensqualität des Einzelnen und ein tolerantes Miteinander innerhalb der Gesellschaft sichern. Ein grundlegendes verbindendes Element der Generationen ist [...] die gemeinsame Sorge um ein solidarisches, faires und belastbares Zusammenleben in einer Gesellschaft. So können Angebote und Orte intergenerativer Zusammenarbeit Möglichkeiten bieten, generationsübergreifend neue Altersbilder zu definieren und entsprechende Modelle des gemeinsamen Gestaltens des Zusammenlebens – auch experimentell – zu entwickeln“ (vgl. Kohlbacher und Bayer 2011, S. 54–56).

Um den Begriff „intergenerativ“ in die Soziale Arbeit einbetten zu können, muss nochmals die Definition der „Sozialen Arbeit“ herangezogen werden. Der Deutsche Berufsverband für Soziale Arbeit schreibt: „Die Profession Soziale Arbeit zeichnet sich durch zielorientierte und ergebnisorientierte Leistungen auf der Grundlage von ethischen Grundhaltungen und Prinzipien aus. Wirken und Erfolge professionellen Handelns entstehen über das gemeinsam von Klientel und Fachkräften der Profession Soziale Arbeit erarbeitete Ergebnis“ (Deutscher Berufsverband für Soziale Arbeit e.V. o.J.). Aufgabe der Intergenerativen Sozialen Arbeit ist es somit die von Pfeffer-Hoffmann und Hendricks genannten Ziele zum Wohle der Generationen zu unterstützen und an der Umsetzung aktiv mitzuwirken. Um die Notwendigkeit Intergenerativer Sozialer Arbeit zu begründen, wird folgend der Wandel von Familien und Generationenbeziehungen betrachtet.

5.2.1 *Der Wandel der Familie*

Aufgrund der Industrialisierung, die dazu führte, dass immer mehr Mütter erwerbstätig wurden, und der Individualisierung (der Möglichkeit zwischen verschiedenen Lebenskonzepten wählen zu können), waren Familien im 20. Jahrhundert einem strukturellen Wandel unterlegen. Die ökonomische Wohlstandssteigerung, das Sozialsystem und das höhere Bildungsniveau trugen

zu diesem Wandel bei (vgl. Nave-Herz 2007, S. 13). Bis in die 70er Jahre bestanden Familien überwiegend aus einem verehelichten Elternpaar, bei dem der Mann für das Einkommen und die Frau für die Versorgung der Familie zuständig war. Vor allem in den 50er/60er Jahren war dieses Modell stark verbreitet. Nach Brüderl heirateten 95% der Bevölkerung und 90% bekamen im Durchschnitt zwei Kinder (vgl. Brüderl 2008, S. 3). Auch Lohl schreibt davon, dass die Großfamilie in der Moderne nach und nach ihre soziale Funktion verlor und „sich zu dem Modell der bürgerlichen Kleinfamilie“ (Lohl in Decker 2018: S.112) heraus differenzierte. Bereits 1900 setzte der Wandel ein, der dazu führte, dass Ein- und Zwei-Kind-Familien bis heute die Regel sind. Dies lässt sich an folgender Grafik gut erkennen:

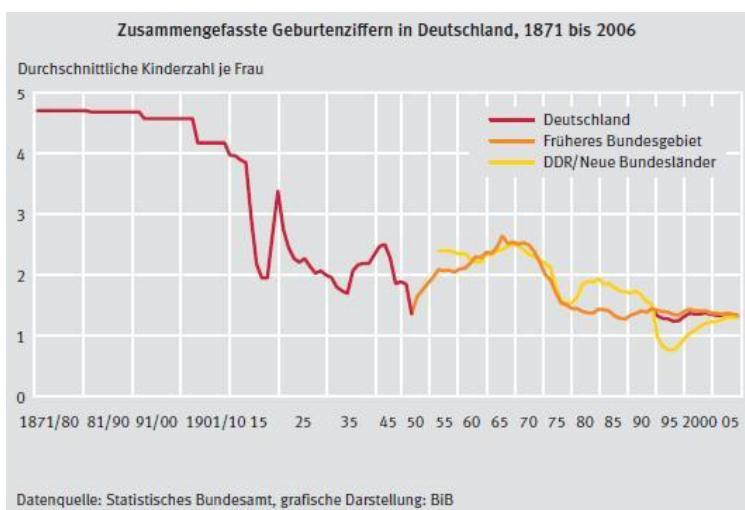


Abb. 4 aus: Brüderl 2008, S. 8

Die vorindustrielle Zeit betreffend behauptet Trautmann, dass die traditionelle Großfamilie mit drei Generationen überwog. Er beschreibt, dass die Rollen klar verteilt waren und es eine unmissverständliche Autoritätsstruktur gab. Dies ermöglichte der Gemeinschaft eine wirtschaftliche und soziale Absicherung, wenngleich die Familie eine Zwangssolidarität darstellte. Dagegen setzt die heutige Kleinfamilie laut Trautmann vermehrt auf Emanzipation, Vielfalt und Freiheit des Einzelnen und ermöglicht somit hohe Selbstverwirklichungschancen, lebt aber auch oft von zeitlich befristeten Bindungen (vgl. Trautmann 2004, S. 32–33). Mag die Rollenverteilung der vorindustriellen Familien als Tatsache erachtet werden, so gilt die These der Mehrgenerationenverbände mittlerweile jedoch als widerlegt. Wenn man sich folgende Tabelle links betrachtet, ist gut zu erkennen, dass der Anteil der Mehrgenerationenfamilien nicht groß gewesen sein kann, da 1900 nur 11% der alten Menschen mit ihren Kindern zusammenlebten. Auch die rechte Tabelle bestätigt dies. So hatte eine Familie um 1900 in Bayern im Durchschnitt nur 4,3 Haushaltsmitglieder:

3.47 Wohnsituationen alter Menschen 1857–1963

	Auf 100 in Privathaushalten lebende Personen im Alter von 65 Jahren und darüber entfielen				
	Graz 1857	1900	Wien 1963	Köln 1962	BRD 1960
Verheiratete					
wohnen nur mit Ehepartner	9	5	33	32	35
wohnen mit Ehepartner und Kindern	20	17	9	11	12
wohnen mit Ehepartner und anderen Personen ²	14	11	2	—	—
Nicht (mehr) Verheiratete					
wohnen allein	5	4	32	29	23
wohnen mit Kindern	17	29	14	23	20
wohnen mit anderen Personen ²	35	35	10	5	10
Zusammen (N)	334	328	2784	6996	821

Quelle: Graz: Eigene Erhebungen aus der Volkszählung vom 31. Oktober 1857 und vom 31. Dezember 1900, Stadtarchiv Graz, vgl. Hubbard, Forschungen zur städtischen Haushaltsstruktur. Wien, Köln, BRD: Rosenmayr, Leopold, Alter, in: König, René (Hrsg.), Handbuch der empirischen Sozialforschung, 2. völlig neubearb. Aufl., Stuttgart 1976, Bd. 7, S. 317.

Abb. 5 aus: Hubbard 1983, S. 144

3.37 Durchschnittliche Haushaltsgröße 1801–1980¹

Jahr	Wien	Berlin/ West Berlin	München	Bayern	Baden	Reich/BRD
1801	3,9 ²	—	6,6	—	—	—
1818	4,4 ³	—	5,0	4,6	5,0 ⁴	—
1830	4,5	—	4,7	4,7	5,2	—
1840	5,2 ⁵	—	4,6	4,6	5,1	—
1852	5,2 ⁶	—	3,8	4,6	5,0	—
1861	5,2 ⁷	—	3,1	—	5,0	—
1871	5,2 ⁸	4,8	4,9	4,6	4,9	4,6
1880	5,0	4,5	4,3	4,7	4,9	4,6
1890	4,7	4,3	4,4	4,8	4,8	4,6
1900	4,4	4,0	4,3	4,7	4,7	4,5
1910	4,1	3,6	4,2	4,6	4,6	4,4
1925	—	3,2	3,6	4,3	4,1	4,0
1933	2,9 ⁹	2,7	3,3	3,9	3,9	3,6
1950	2,4 ¹⁰	2,2	2,5	3,2	—	3,0 ¹²
1961	2,3	2,1	2,4	2,9	—	2,9
1970	2,2 ¹¹	2,0	2,2	2,8	—	2,7
1980 ¹³	—	1,8	—	2,6	—	2,5

Quellen: Wien: Ehmer, Familienstruktur und Arbeitsorganisation, S. 56; Kaufmann, Albert, Demographische Struktur und Haushalts- und Familienformen der Wiener Bevölkerung, Wien 1971, S. 213; StHdbÖsterreich 1980, S. 12. Berlin: StHdbPreußen, Bd. 1, S. 94; 2, S. 100; 3, S. 108; 4, S. 86; StJbBerlin 1908/11, S. 48–53; 1953, S. 34; 1965, S. 42; 1975, S. 42; StJbPreußen 1912, S. 15; 1926, S. 16; StatDtR, Bd. 57, S. xvi; N.F. Bd. 452, H. 3, S. 14–15. München, Bayern: StHdbMünchen 1974, S. 13; StJbBayern 1894, S. 10; 1903, S. 30; 1928, S. 14; 1978, S. 23. Baden: StJbBaden 1908/09, S. 71; 1914/15, S. 42; 1938, S. 43. Reich/BRD: Bevölkerung und Wirtschaft, S. 98; StJbBRD 1981, S. 64.

Abb. 6 aus: Hubbard 1983, S. 166

Brüderl merkt ebenso an, dass „auch in der agrarischen Gesellschaft [...] die erweiterte Familie nicht dominant war“ (Brüderl 2008, S. 3). Heute zeigt sich ein ähnliches Bild. Der Anteil an Haushalten mit drei Generationen ist nicht nur verschwindend gering, wie folgende Abbildung zeigt, sondern Ältere leben meist in Ein-Generationen-Haushalten:

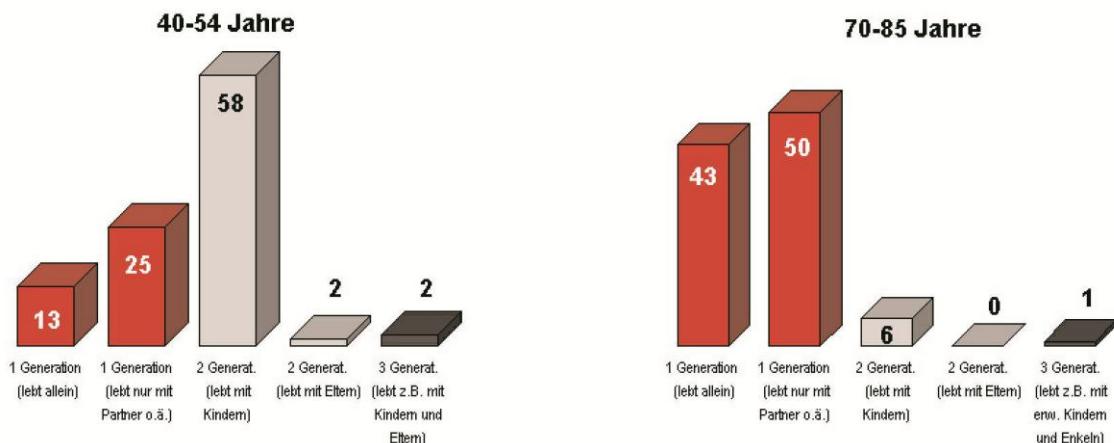


Abb. 7 „Haushaltsformen in denen Ältere wohnen“ aus: Deutsches Zentrum für Altersfragen 2005, S. 2

Da Ältere damals ebenso wenig im Großfamilienbund lebten wie heute, kann der Wandel der Familienstrukturen, in Bezug auf das Zusammenleben in einem gemeinsamen Haushalt, nicht als alleiniger Grund für die Entstehung Intergenerativer Sozialer Arbeit gesehen werden. Ebenso hat der Wandel der Generationenbeziehungen dazu beigetragen, wie das nächste Kapitel verdeutlicht.

5.2.2 Wandel der Generationenbeziehungen

Auch wenn in der vorindustriellen Zeit die Älteren meist nicht im gleichen Haushalt wie ihre Kinder und Enkelkinder lebten, so ist bekannt, dass eine zentrale Fürsorgefunktion der Familien ihren Alten und Kranken gegenüber bestand. Mit der Industrialisierung begann diese an Bedeutung zu verlieren (vgl. Tschöpe-Scheffler 2009, S. 10). Der Anteil der Älteren hat sich aufgrund der höheren Lebenserwartung und des rückläufigen Anstiegs der Geburten erhöht und wird bis 2060 bei unveränderter Fortsetzung des Trends in Bezug auf Lebenserwartung und Geburtenrate noch signifikant ansteigen:

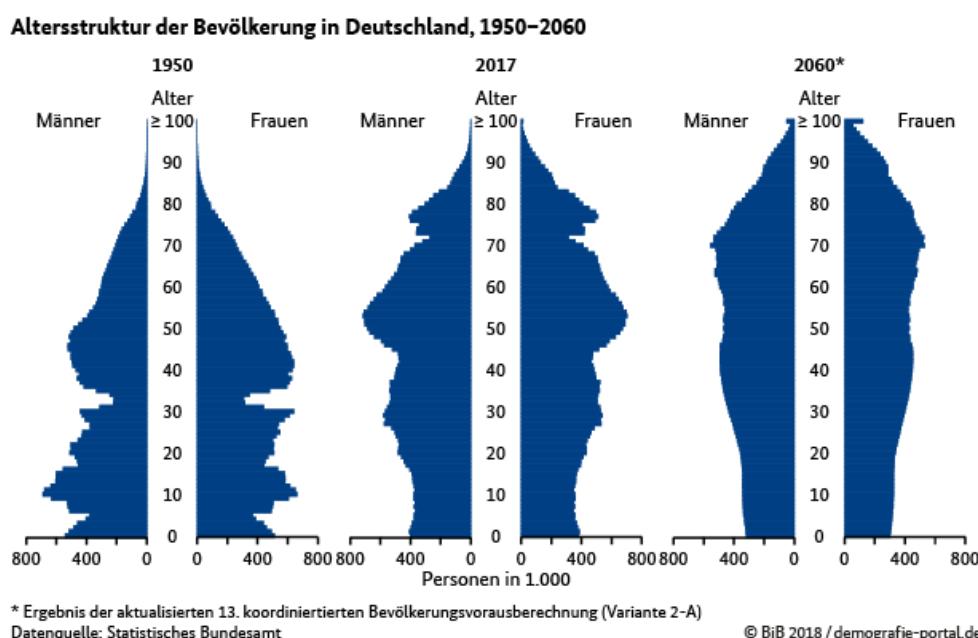


Abb. 8 aus: Demografie Portal 2018

Obwohl nur 2% der Familien in einem Drei-Generationen-Haushalt leben, wohnen Ältere laut Tschöpe-Scheffler in der Nähe ihrer Familien (vgl. ebd). Dies bestätigen auch die Daten des Alterssurveys (eine repräsentative Studie), die zeigen, in welcher räumlichen Nähe sich Eltern mit ihren erwachsenen Kindern befinden (vgl. Bundesministerium für Familie; Senioren; Frauen und Jugend 2012a, S. 44). Betrachtet man die Anzahl der Älteren, die im gleichen Haus und Ort wohnen in folgender Grafik, so steigt diese auf 70% an. Ältere wohnen demnach meist in der Nähe ihrer Familien, auch die Anzahl der 70- bis 85-Jährigen, die mit ihren Kindern im selben Haus leben, ist mit 22% sehr hoch, wie folgende Darstellung zeigt:

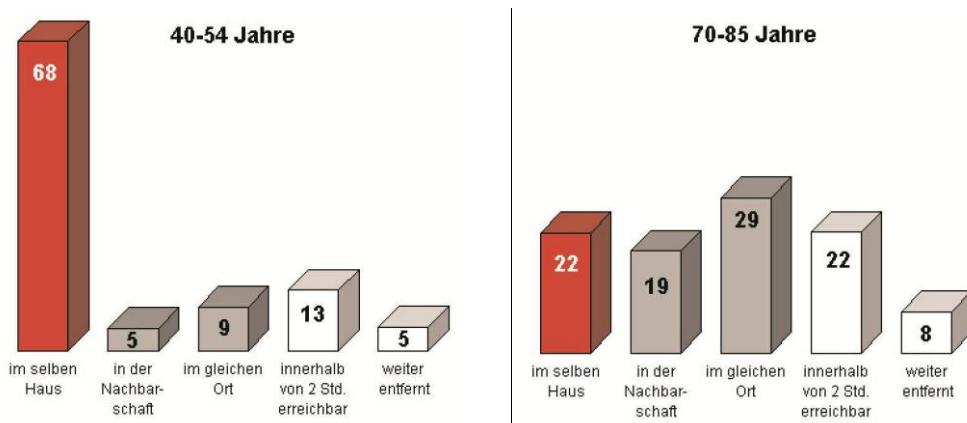


Abb. 9 aus: Deutsches Zentrum für Altersfragen 2005, S. 4

Laut Alterssurvey ist jedoch eine deutliche Tendenz dahingehend zu erkennen, dass sich die räumliche Entfernung zwischen den Älteren und ihren erwachsenen Kindern erhöht (vgl. ebd.). Dies bestätigt auch die aktuellste Studie „Altern im Wandel - Zwei Jahrzehnte Deutscher Alterssurvey (DEAS)“: „Während die erwachsenen Kinder im Jahr 1996 noch für 38,4 Prozent der Eltern im Mittel in der Nachbarschaft oder im gleichen Ort lebten, trifft dies im Jahr 2014 nur noch auf etwa ein Viertel (25,8 Prozent) zu“ (Mahne et al. 2017, S. 223).

Hierbei muss genauer betrachtet werden, inwiefern sich die Beziehungen zwischen der immer größer werdenden Generation der Alten und ihren Familien verändert hat. Laut der Studie ist festzustellen, dass ein reger Kontakt zwischen den Generationen besteht. Der überwiegende Anteil hat mindestens wöchentlich Kontakt miteinander:

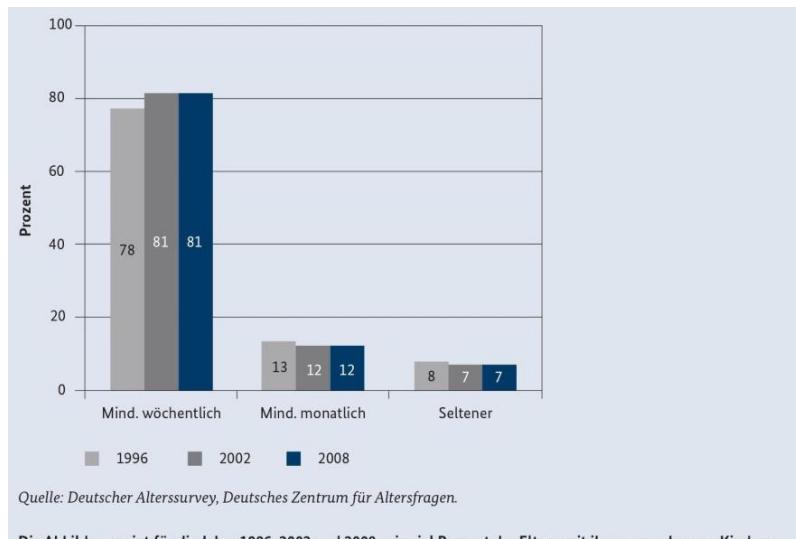


Abb. 10 „Kontakthäufigkeit zwischen Älteren und ihren erwachsenen Kindern“ aus Bundesministerium für Familie; Senioren; Frauen und Jugend 2012a, S. 45

Die Häufigkeit der Kontakte nimmt im Vergleich zu vorhergehenden Jahren somit auch bis 2014 kaum ab (vgl. Mahne et al. 2017, S. 226).

Nicht außer Acht gelassen werden sollte dabei, inwiefern sich die ältere und jüngere Generation gegenseitig unterstützt. Ist hier eine Tendenz zu erkennen, dass sich weniger umeinander gekümmert wird und die Gesellschaft vermehrt die Fürsorge übernehmen muss? Die Studie des Alterssurveys aus 2017 erkennt, dass vor allem die praktische Unterstützung für Ältere abnimmt: „Im Jahr 2014 erhalten ältere Familiengenerationen seltener instrumentelle Hilfen von jüngeren als im Jahr 1996: Während im Jahr 1996 noch etwa ein Fünftel (19,5 Prozent) der ältesten Eltern (70 bis 85 Jahre) Hilfe im Alltag von den Kindern bekam, ist es im Jahr 2014 nur noch gut ein Zehntel (11,7 Prozent)“ (a.a.O., S. 247).

Die Beziehungen unter den Generationen sind trotz sinkender Unterstützung jedoch nach wie vor eng. Mahne u.a. schreiben, dass „mehr als 88 Prozent der Eltern [...] eine enge oder sehr enge Beziehung zu ihren erwachsenen Kindern“ (a.a.O., S. 215) haben. Nicht übersehen werden darf jedoch, dass sich der Anteil der Älteren signifikant erhöht und ihnen immer weniger Jüngere gegenüberstehen, die diese Fürsorge übernehmen können. Es zeichnet sich die Tendenz ab, dass immer mehr Ältere kinderlos sind und demnach auch keine familiäre Unterstützung erwarten können. In der Abschrift „Altern im Wandel“ wird dies verständlich beschrieben: „Zwar ist in der Gesamtheit der 40 bis 85-Jährigen der Anteil von Kinderlosen seit 1996 nur wenig gestiegen. Bei den 40 bis 54-Jährigen, die am Beginn der zweiten Lebenshälfte stehen, ist allerdings ein deutlicher Anstieg der Kinderlosigkeit zu beobachten: Hier stieg der Anteil von Menschen, die dauerhaft ohne Kinder bleiben werden, von 13 auf 19 Prozent“ (Bundesministerium für Familie; Senioren; Frauen und Jugend 2012a, S. 38).

Vor diesem Hintergrund erscheint es daher umso wichtiger, außerfamiliäre Generationenbeziehungen zu ermöglichen. Auch im Gutachten des Bundes wird dies gefordert: „An dieser Stelle muss man also darüber nachdenken, ob und wie der (faktische oder drohende) Verlust bestimmter Funktionen im Zusammenleben der Generationen innerhalb von Familien durch Generationenbeziehungen außerhalb von Familien kompensiert werden kann – mit anderen Worten: Der Blick auf die Gruppe der dauerhaft kinderlosen Erwachsenen wie auch der Blick auf fragile und/oder nicht funktionierende Familiensysteme erfordert die Suche nach Möglichkeiten der Stärkung, Unterstützung und Sicherung der Generationenbeziehungen in diesen Familien oder nach Möglichkeiten der Kompensation“ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2012b, S. 26).

5.2.3 Generationenbegegnungen

Franz merkt zudem an, dass durch die höhere Lebenserwartung Älterer verschiedene Generationen zwar mehr Zeit miteinander teilen könnten, diese Chance aber aufgrund

technologischer, medialer und sozialer Entwicklungen kaum wahrgenommen wird (vgl. Franz 2006, S. 20). Hierbei spielt nicht nur der zuvor erwähnte Wandel innerhalb der Familie eine Rolle, sondern auch innerhalb der Gesellschaft. So ist zum Beispiel der berufliche Alltag Veränderungen unterlegen. Dieser ist heute durch wechselnde Arbeitsplätze und flüchtigere Kontakte geprägt. Gaben ältere MitarbeiterInnen früher ihr Wissen noch meist an Jüngere weiter, so findet laut Franz, aufgrund des sich ständig wandelnden Wissens, kaum Wissenstransfer von Älteren zu Jüngeren statt (ebd.).

Auch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend schreibt es dem sozialen und technologischen Wandel zu, dass sich Generationen heute weniger zu sagen haben (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2012b, S. 27). Die Implementierung gegenseitigen Lernens scheint daher umso notwendiger (vgl. Franz 2006, S. 22). Findenig ist ebenso dieser Meinung: Der zuvor beschriebene Wandel der Gesellschaft geht mit einer geringeren Chance einher, auf intergenerative Begegnungen zu treffen und führt zu einem Verlust gemeinsamer wichtiger Erfahrungen. Dies lässt laut der Autorin den Bedarf an Begegnungsmöglichkeiten für Generationen steigen (vgl. Findenig 2017, S. 24) und bietet somit Ansatzpunkt für die Intergenerative Soziale Arbeit. Das Gutachten des Bundes ergänzt dies um die Feststellung, dass in außerfamiliären Generationenbeziehungen – unabhängig davon, ob diese innerfamiliär funktionieren oder nicht – Potentiale liegen und diese eine Bereicherung für alle Beteiligten darstellen können. Da außerfamiliäre Generationenbeziehungen aber nicht selbstverständlich sind, müssen diese oft erst initiiert und gefördert werden (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2012b, S. 26–27). Das kann durchaus mit Schwierigkeiten verbunden sein: Ein unausgeglichenes Verhältnis von Geben und Nehmen sowie unterschiedliche Erwartungen aneinander können außerfamiliäre Beziehungen erschweren (a.a.O., S. 28). Ausgehend von der Feststellung, dass Generationenbeziehungen gefördert werden sollten, empfiehlt der Beirat daher die Stärkung innerfamiliärer Generationenbeziehungen, die Initiierung und die Stützung außerfamiliärer Generationenbeziehungen u.a. durch Einrichtung von Begegnungsräumen und Initiativen (a.a.O., S. 36-44).

Dies sind Aufgaben, die unter anderem der Intergenerativen Sozialen Arbeit zugeschrieben werden können und somit die Notwendigkeit dieses Bereichs begründen. Ob das Gesellschaftsspiel als Medium dafür geeignet ist, wird im empirischen Teil der Studie genauer betrachtet. Da dies auch die Kernfrage dieser Arbeit ist, kann nicht auf die anderen

Möglichkeiten für Sozialarbeitende eingegangen werden, Begegnungsräume zu schaffen bzw. sich politisch und gesellschaftlich dafür zu engagieren.

5.2.4 Das gemeinsame Spiel zwischen Jung und Alt

Für eine umfassende Betrachtung vom Methodeneinsatz des Gesellschaftsspiels, um Austausch und Verständnis zwischen Generationen zu fördern, wurde nach Studien gesucht, die das Spiel zwischen Jung und Alt betrachten. Dabei trat die Studie aus Lobbach zu Tage. Die Leiterin des Projektes Dr. Sonja Ehret bestätigt, dass das Spiel zwischen Jung und Alt bisher nicht erforscht ist und bezieht sich dabei auf die Spielsphäre an sich, nicht auf das Training von Fertigkeiten (vgl. Ehret 2016, S. 167). Daher sollte in teilnehmenden unstrukturierten sowie teilstandardisierten Beobachtungen untersucht werden, inwiefern Spiel und Entwicklung zusammenhängen (vgl. a.a.O., S. 171f). Hierzu trafen sich über einen Zeitraum eines halben Jahres alle 3-4 Wochen 25 Kinder von 6 bis 12 Jahren und 14 SeniorInnen von 65 bis 102 Jahren zu Gesellschaftsspiele-Nachmittagen, zu denen durch die Presse eingeladen wurde (vgl. a.a.O., S. 172). Bereits bei den ersten Treffen konnte beobachtet werden, dass Bindungen zwischen den Beteiligten entstanden (vgl. a.a.O., S. 173f). Ehret spricht sogar davon, dass sich mit der Zeit „Freundschaften zwischen den jungen und älteren Spielern entwickelt“ (Dorn 2015) haben: „Einige Kinder haben keine Großeltern, sie genossen einfach, die Zeit mit älteren Menschen zu verbringen. Die Senioren wiederum waren froh, mal aus den eigenen vier Wänden herauszukommen und etwas zu erleben“ (ebd.). Die Forscherin kommt zu dem Schluss, dass Spiel-Bindungen sehr stabil sind und vor allem von Kindern aktiv gesucht und aufrechterhalten werden wollen. Die Beobachtungen zeigen zudem, dass bestehende Spielbindungen zur Entwicklung von Kompetenzen führen (vgl. Ehret 2016, S. 178f). Auch beschreibt Ehret einen stattfindenden Wissensaustausch: „[...] kristallines und fluides Wissen werden von Jung (fluid) und Alt (kristallin) komplementär genutzt und ergänzt. In der Presse zieht die Leiterin folgendes Fazit: „Durch die Gespräche zwischen Jung und Alt wurde auch die Entwicklung der Sprache bei den Kindern gefördert“, betont Ehret. Das vielleicht Wichtigste sei aber, dass die Spiele eine Tür zwischen den Generationen geöffnet hätten“ (Dorn 2015).

Diese Beobachtungen der Lobbacher Studie zeigen, dass durch das gemeinsame Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen Jung und Alt Bindungen entstehen können, die nicht nur Kompetenzen entstehen lassen, sondern Generationen verbinden. Dies lässt vermuten, dass ein Methodeneinsatz in der Sozialen Arbeit gerechtfertigt ist, was die im siebten Kapitel vorgestellte Umfrage genauer beleuchten soll.

6 Zwischenfazit

Wie im fünften Kapitel beschrieben, stehen immer mehr ältere immer weniger jüngeren Menschen gegenüber und es scheint nötig, außerfamiliäre Generationenbeziehungen zu ermöglichen. Dies ist eine Herausforderung, der sich Tätige der Sozialen Arbeit annehmen können. Dabei stellt sich nun die Frage ob es ein Medium gibt, das bei dieser Aufgabe behilflich sein kann. Diese Arbeit betrachtet das Gesellschaftsspiel, da es, wie im zweiten Kapitel dargestellt, ein ideales Medium für die Soziale Arbeit darzustellen scheint. Nicht nur eine historische, sogar eine kulturelle Bedeutung liegt dem Gesellschaftsspiel zu Grunde. Es genießt auch heute eine weite Verbreitung in unserer Gesellschaft. Wenn über zwei Drittel der Deutschen Gesellschaftsspiele spielen und die Spielebranche ein stetiges Wachstum verzeichnet, kann nur gefolgert werden, dass sich mit Gesellschaftsspielen viele Menschen erreichen lassen. Dies ist Grundvoraussetzung für den Einsatz in der Sozialen Arbeit. Ob sich allerdings tatsächlich der Großteil der KlientInnen der Intergenerativen Sozialen Arbeit mit Gesellschaftsspielen ansprechen lassen, kann nicht gesagt werden. Dazu bedarf es weiterer Untersuchungen.

Dass das Spielen von Gesellschaftsspielen Fähigkeiten und Fertigkeiten fördert und zum gemeinsamen Lernen beiträgt, wurde im dritten Kapitel kurz angedeutet. Die besondere Herausforderung beim pädagogischen Einsatz von Gesellschaftsspielen liegt dabei in der zur Zielgruppe passenden Spieleanwahl und der Begleitung der Spielsituationen. Melzers erstellte Kriterien zur Spielebewertung können die pädagogische Einordnung der Spiele unterstützen.

Erste Forschungsergebnisse zum Spiel zwischen Jung und Alt liefert zudem die Lobbacher Studie, die Bindungsaufbau und weiterführend Entwicklung von Kompetenzen feststellen konnte. Sie zieht Rückschlüsse, inwiefern Gesellschaftsspiele nicht nur Fähigkeiten fördern, sondern auch zu einem besseren Verständnis zwischen verschiedenen Generationen beitragen können.

Da keine weiteren Studien im deutschsprachigen Raum dazu vorliegen, ist es Ziel, diese Ergebnisse in der nun folgenden Umfrage zu bestätigen. Dann könnten mit dem Einsatz von Gesellschaftsspielen in der Sozialen Arbeit Generationenbeziehungen gestärkt werden, wie es im fünften Kapitel dargelegt und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefordert wird.

7 Empirischer Teil

7.1 Umfrage

Die derzeitige Literaturlage liefert nur begrenzt Informationen zum Einsatz von Gesellschaftsspielen im intergenerativen Zusammenhang. Daher lag es nahe eine Umfrage durchzuführen, um sich diesem Bereich anzunähern und weitere Erkenntnisse zu gewinnen.

7.1.1 *Untersuchungsziel und Untersuchungsgruppe*

Ziel der Befragung ist es, Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit zu bewerten. Vor allem soll betrachtet werden, ob durch das generationenübergreifende Spielen von Gesellschaftsspielen der Austausch und das Verständnis zwischen den Generationen gefördert wird. Die Bestätigung dieser Annahme soll es zudem ermöglichen, Handlungsmöglichkeiten für Tätige der Sozialen Arbeit ableiten zu können. Vorab wurden Hypothesen gebildet:

Hypothese 1: Die untersuchten Zielgruppen haben Erfahrung im Spielen von Gesellschaftsspielen mit anderen Generationen.

Hypothese 2: Die Zielgruppen sehen mehr Vorteile im Spielen von Gesellschaftsspielen mit anderen Generationen als Nachteile.

Hypothese 3: Das Spielen von Gesellschaftsspielen fördert laut Zielgruppen das Verständnis und den Austausch zwischen den Generationen und kann der Vereinsamung älterer Menschen entgegen wirken.

Hypothese 4: Sozialtätige sehen Gesellschaftsspiele als geeignetes Medium der Sozialen Arbeit, um den Austausch und die Kommunikation zwischen Generationen zu fördern.

Befragt wurden dabei die Gruppe der gesellschaftsspielenden Menschen im Allgemeinen sowie die Gruppe der gesellschaftsspielenden, im sozialen Bereich arbeitenden Menschen im Speziellen. Für diese Zielgruppe wurde sich entschieden, da die Umfrage konkrete Erfahrung im Spielen von Gesellschaftsspielen sammeln sollte. Menschen, die keine Gesellschaftsspiele spielen, sollten daher nicht angesprochen werden, da davon auszugehen war, dass wenig bis keine Kenntnisse im generationenübergreifenden Spiel vorliegen. Nachteilig ist bei der Auswahl der Zielgruppe, dass von einer Verzerrung (Bias) hin zu spielbegeisterten Spielern ausgegangen werden kann, die – so ist es anzunehmen – wenig negative Erfahrung mit dem Spielen von Gesellschaftsspielen gemacht haben. Dies kann dazu führen, dass die Zielgruppe die Hypothesen eher stützt. Allerdings kann dies differenziert werden, da es nicht darum ging,

das Spielen an sich positiv oder negativ zu bewerten, sondern vor allem die Erfahrungen im Spiel mit einer ganz bestimmten Personengruppe (einer anderen Generation). Weiterhin wurde sich für diese Zielgruppe entschieden, da hier gebündeltes Expertenwissen erwartet wird und der Einsatz des Gesellschaftsspiels für die Soziale Arbeit nur realistisch eingeschätzt kann, wenn intensive Erfahrungen im Spielen von Gesellschaftsspielen vorliegen.

Um einen möglichst hohen Rücklauf zu garantieren, wurde die entsprechende Untersuchungsgruppe online angesprochen. Vor allem durch das Teilen des Fragebogens in speziellen Facebook-Gruppen für BrettspielerInnen, ErzieherInnen, SozialpädagogInnen und AltenpflegerInnen konnten viele Angehörige der Zielgruppe erreicht werden. Obwohl sich die Arbeit damit beschäftigt, Gesellschaftsspiele als ein Medium der Sozialen Arbeit zu bewerten, wurden nicht nur SozialpädagogInnen und SozialarbeiterInnen befragt. Es wurden alle Berufsgruppen angesprochen, die sich im sozialen Bereich engagieren, da Überschneidungen zur Sozialen Arbeit bestehen, z. B. durch Berührungspunkte bei der Klientel. Es sollte eine möglichst große Anzahl an Sozialtägigen befragt werden, um einen hohen Zugriff auf Erfahrungswerte zu erhalten und die Aussagekraft der Befragung somit zu erhöhen.

7.1.2 Erhebungsinstrument und Durchführung

Bei dem Erhebungsinstrument handelt es sich um einen strukturierten Online-Fragebogen mit sowohl standardisierten geschlossenen als auch offenen Fragen. Der Fragebogen wurde den Zielgruppen auf der Website SoScisurvey zur anonymen Beantwortung zur Verfügung gestellt. Der Befragungszeitraum erstreckte sich über vier Wochen, um den Befragten einen variablen Beantwortungszeitraum zu ermöglichen. Die Methode des Fragebogens erscheint am besten geeignet, da eine große Anzahl an Personen ohne örtliche Beschränkungen erreicht werden konnte, Vorteile, die auch Wagner und Hering benennen (vgl. Wagner und Hering in: Baur und Blasius 2014, S. 662). Die Online-Befragung sollte zudem sicher stellen, die Antworten nicht durch Interviewereinfluss zu verzerrn (ebd.). Ein weiterer Vorteil stellt die automatisierte Datenerfassung dar, da keine fehlerhafte manuelle Datenerfassung auftreten konnte (a.a.O., S. 663). Nicht kontrolliert werden kann jedoch, ob die Fragen eigenständig ausgefüllt wurden und auch etwaiges Nachfragen bei Verständnisproblemen war nicht möglich. Vor allem bei der Gruppe der gesellschaftsspielenden, sozialtägigen Menschen wird das Risiko jedoch als gering eingeschätzt, dass Fragen nicht verstanden werden oder Schwierigkeiten beim Formulieren der Antworten hätten auftreten können.

Zusätzlich zu geschlossenen auch offene Fragen zu stellen, begründet sich darauf, neue Erkenntnisse gewinnen zu wollen, die durch eine Vorab-Kategorisierung hätten übersehen werden können (vgl. Züll und Menold in: Baur und Blasius 2014, S. 714). Weiterhin untermauert es die Bedeutung einiger Kategorien, wenn diese von mehreren Teilnehmenden der Untersuchungsgruppe genannt werden, ohne eine Vorgabe dazu erhalten zu haben. Nach Erstellung des Fragebogens wurde ein Pretest durchgeführt. Die Anmerkungen der Tester wurden entsprechend eingearbeitet und der Fragebogen angepasst. Nach einem Pretest wurde der Fragebogen durch einen generierten Link online zur Verfügung gestellt und an bestehende Netzwerke sowie in den sozialen Medien verbreitet. Der Fokus lag hierbei auf den bereits genannten Facebook-Gruppen. Diese Gruppen haben jeweils mehrere tausend Mitglieder, so dass eine hohe Reichweite garantiert war. Der von Wagner und Hering benannte Nachteil von Online-Umfragen, Personen nicht so einfach zur Teilnahme motivieren zu können (vgl. Wagner und Hering in: Baur und Blasius 2014, S.663), wurde aufgrund dessen als gering eingeschätzt. Bedacht werden muss bei dieser Art der Erhebung allerdings, dass Menschen, die Facebook nicht nutzen, kaum bis gar nicht erreicht wurden.

Diese Untersuchung stellt somit eine quantitative Methode dar, es handelt es sich jedoch um keine repräsentative Studie. Gerade die Verteilung des Bildungsstandes unter den Befragten (ein hoher Anteil mit hohem Bildungsstand), sowie die Altersverteilung (kaum Jugendliche und SeniorInnen unter den Befragten), schließen eine Repräsentativität aus. Auch die Erreichbarkeit der Gesellschaftsspieler (nicht jeder nutzt Facebook) untermauert dies.

Der Fragebogen wurde in verschiedene Themenbereiche aufgeteilt. Neben einer Einleitung, in der das Vorhaben und die Durchführende vorgestellt wurden sowie der Hinweis auf Datenschutz und Anonymität, erfolgte die tatsächliche Befragung. Die ersten fünf Fragen beschäftigten sich mit personenbezogenen Daten. Diese beschränken sich auf Geschlecht, Alter, Wohnort und Bildung. Daran gliederten sich einleitende und allgemeinere Fragen zu Gesellschaftsspielen. Hier sollte betrachtet werden, wie oft und in welchem Kontext die Befragten Gesellschaftsspiele spielen. Zudem wurde der Fragebogen beendet, wenn angegeben wurde, „nie“ Gesellschaftsspiele zu spielen, da nur die Gruppe gesellschaftsspielender Menschen betrachtet werden sollte. Wurde angegeben, dass im beruflichen Kontext gespielt wird, schlossen sich Fragen zur Altersgruppe und den Kontext an sowie die Frage, ob die Befragten im sozialen Bereich tätig sind. Dies sollte die Sozialtätigen herausfiltern, um dieser Gruppe im dritten Teil Fragen zur fachlichen Einschätzung von Gesellschaftsspielen als Medium stellen zu können.

Im zweiten Teil erhielten alle Befragten Fragen zur Häufigkeit des Spiels mit anderen Generationen sowie den allgemeinen Erfahrungen im Spiel mit anderen Altersgruppen. Ziel war es zu betrachten, welche Berührungspunkte die Gruppe der GesellschaftsspielerInnen mit anderen Generationen hat. Dabei wurde von der Hypothese ausgegangen, dass überwiegend Kontakte bestehen und somit auch weiterführende Einschätzungen abgegeben werden können.

Konkretisiert wurden diese Erfahrungen im dritten Teil. Hier wurde abgefragt, ob und welche Vor- und Nachteile im Spiel zwischen verschiedenen Generationen gesehen werden. Diese Antworten darauf führten schließlich zu der Frage, ob die Befragten das Spielen zwischen Generationen als förderlich sehen. Bei diesen Fragen wurde von den Hypothesen ausgegangen, dass das Spielen zwischen Generationen mehr Vorteile als Nachteile hat und das Verständnis zwischen den Generationen fördert. Dies sollte bestätigt bzw. widerlegt werden. Weiterhin sollten vor allem die Nachteile betrachtet werden, um den möglichen Einsatz von Gesellschaftsspielen als Medium ganzheitlich bewerten zu können.

Den Abschluss der Befragung bildete die Frage nach Spielen, die laut der Befragten ideal für das Spiel zwischen Generationen sind, um bei einem möglichen Methodeneinsatz Impulse setzen zu können.

7.1.3 Methode der Datenanalyse

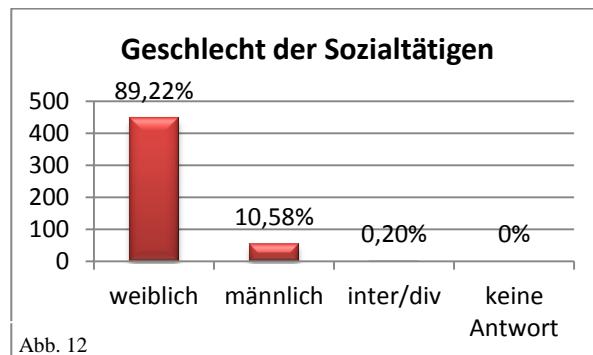
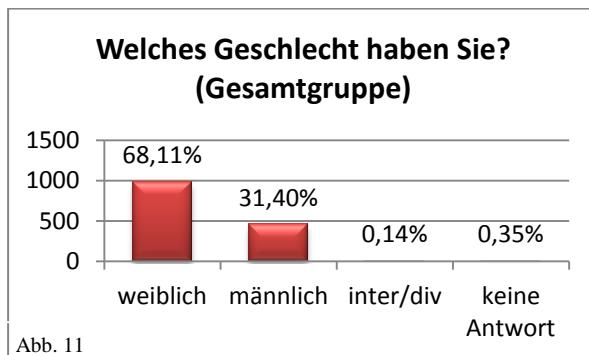
Die gewonnenen Daten wurden über das Onlinetool SoScisurvey (vgl. SoSci Survey GmbH o. J.) erhoben und anschließend ausgewertet. Insgesamt wurden Daten aus 1869 eingegangen Fragebögen gesammelt. In die Auswertung gingen nur Fragebögen ein, die von den Befragten nicht vorzeitig abgebrochen wurden. Somit ergab sich eine verwertbare Anzahl von 1433 Fragebögen. Es erfolgte eine quantitative Inhaltsanalyse. Das Vorgehen beschreiben Züll und Menold wie folgt: „Dabei werden die offenen Antworten nach Vorgabe eines Kategorienschemas [...] codiert. Jede Kategorie repräsentiert einen Bedeutungsaspekt des zu codierenden Gegenstandes und wird durch eine Definition und aussagekräftige Beispiele aus dem Datenmaterial, sog. Ankerbeispielen, beschrieben (vgl. Früh 2007 in: Züll und Menold in: Baur und Blasius 2014, S. 716). Das Kategorienschema wurde für die Umfrage mit induktiver Kategorienbildung erstellt und die Antworten den jeweiligen Kategorien zugeordnet. Längere Antworten wurden dabei teilweise mehreren passenden Kategorien zugeteilt. In einer weiteren Überarbeitung wurden ähnliche Kategorien zusammengefasst. Lediglich bei der Frage nach den Vorteilen beim Spielen zwischen verschiedenen

Generationen wurde von einer engen Zusammenfassung der Kategorien abgesehen. Beispielsweise wurde der Vorteil „Förderung von Sozialkompetenzen“ genannt, es sollte aber auch ein Blick darauf gelingen, welche Kompetenzen konkret gefördert werden können, so dass keine Zusammenfassung aller Sozialkompetenzen unter dem Oberbegriff stattfand. Anschließend erfolgte eine globale Auswertung der Daten.

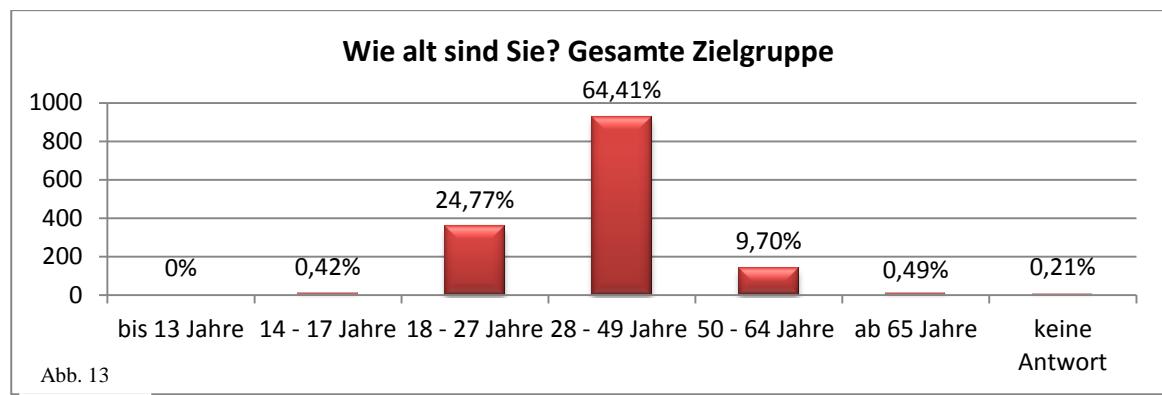
In dieser Arbeit wird aufgrund des begrenzten Umfangs nur eine Auswahl an Fragen bzw. deren Auswertung vorgestellt.

7.1.4 Ergebnisse der Befragung

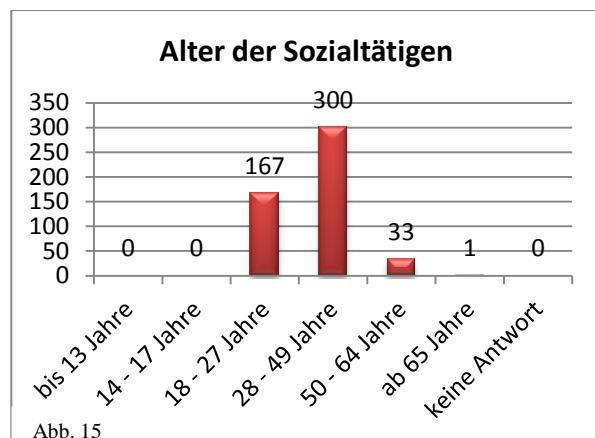
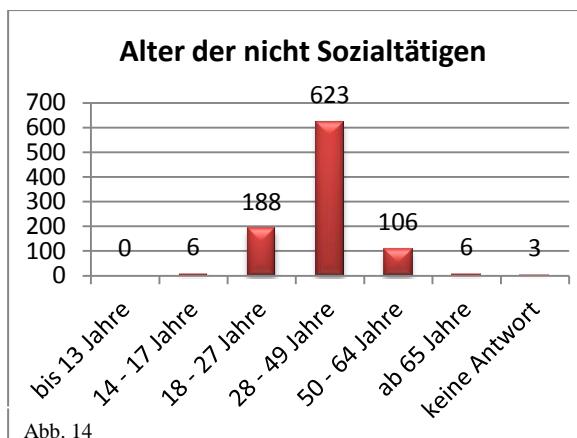
Zu Beginn der Umfrage wurden die TeilnehmerInnen nach ihrem Geschlecht und Alter gefragt. 976 Personen (68,11%) der Befragten geben an, weiblich zu sein. Dieser hohe Anteil weiblicher TeilnehmerInnen lässt sich durch die Teil-Zielgruppe der befragten Sozialtätigen erklären. Von 500 im sozialen Bereich Tätigen sind 447 Personen (89,22%) weiblich. Dies ähnelt der Statistik der Arbeitsagentur, die belegt, dass über 77% der Arbeitenden in sozialen Berufen weiblich sind (vgl. Bundesagentur für Arbeit 2018, S. 11).



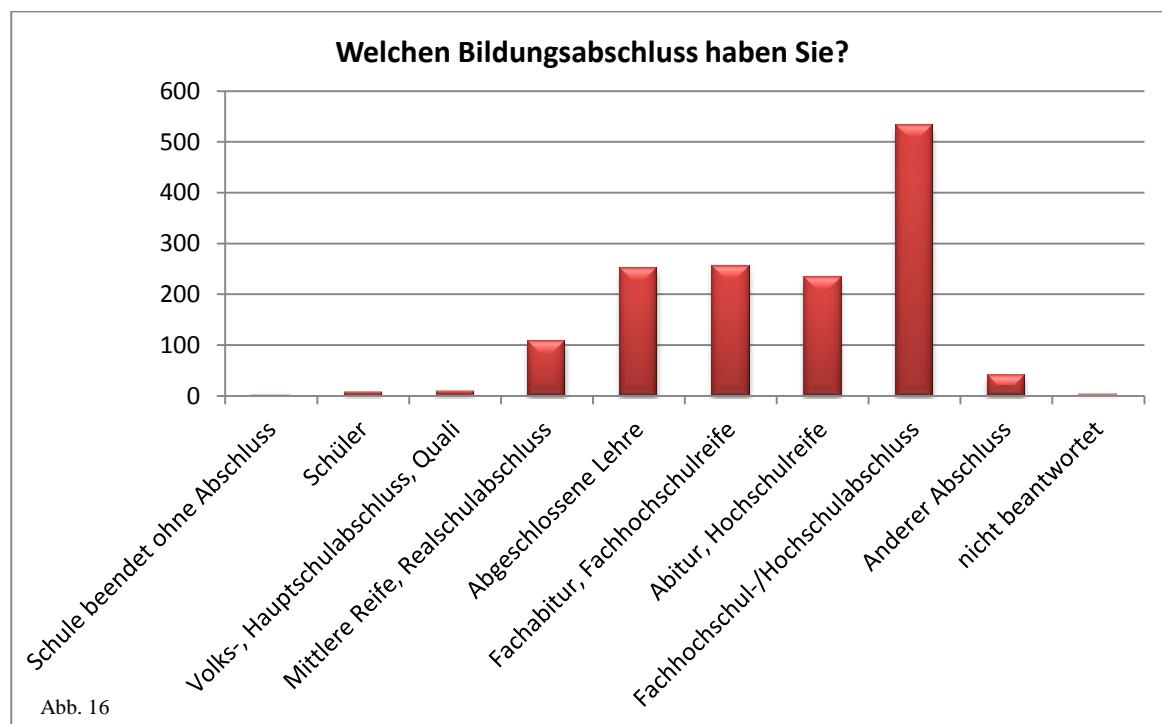
Als Nächstes wurde das Alter abgefragt. Die Altersaufteilung erfolgte nach der Alterseinteilung von Kindern (bis 13 Jahre), Jugendlichen (14 bis 17 Jahre), jungen Erwachsenen (18 bis 27 Jahre), Erwachsenen (28 bis 49 Jahre), Erwachsenen (50 bis 64 Jahre) und SeniorInnen (ab 65 Jahre). Es wird deutlich, dass der überwiegende Anteil der Befragten zwischen 18 und 64 Jahre alt ist. Am Stärksten vertreten ist die Altersgruppe der 28 bis 49 Jährigen mit 923 der Befragten (64,41%). Die Gruppe der Jugendlichen sowie SeniorInnen war mit unter 10 Teilnehmenden kaum vorhanden, die Gruppe der Kinder nahm nicht teil. Inwiefern dies der Art der Umfrage (Onlinebefragung, Facebook) zuzuschreiben ist oder ein Zusammenhang zwischen dem Alter und dem Spielen von Gesellschaftsspielen besteht, kann an dieser Stelle nicht festgestellt werden.



Anzumerken ist, dass die Altersverteilung bei den Sozialtätigen ähnlich wie bei den Nicht-Sozialtätigen ist und die Gesamtgruppe widerspiegelt, wie die folgenden Abbildungen zeigen.



In der nächsten Frage wurde nach dem Bildungsabschluss der Teilnehmenden gefragt. Hier zeigt sich ein sehr hoher Anteil an Hochschulabsolventen mit 531 aller Befragten (37,06%).



Vergleicht man die Sozialtätigen mit den Nicht-Sozialtätigen, so zeigt sich in beiden Gruppen der Fachhochschul-/Hochschulabschluss mit 32,34% und 39,59% als der am häufigsten vorliegende Bildungsabschluss.

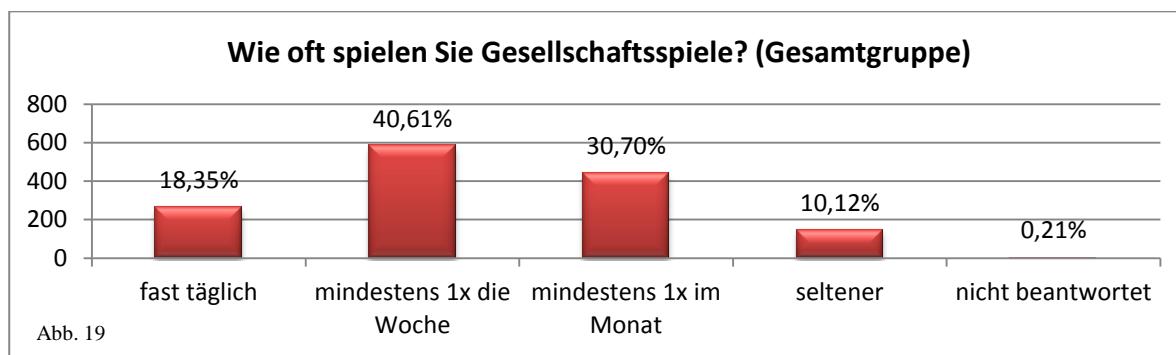


Die Gruppe der Sozialtätigen weist mit 32,34% etwas seltener einen höheren Bildungsabschluss auf, was sich wahrscheinlich darauf zurückführen lässt, dass auch

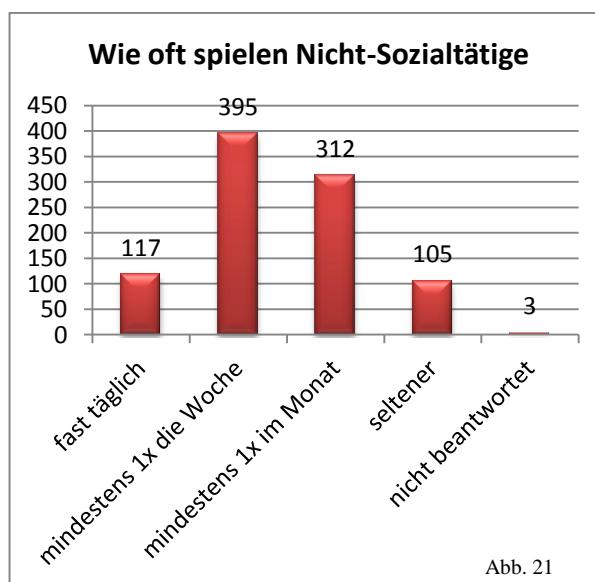
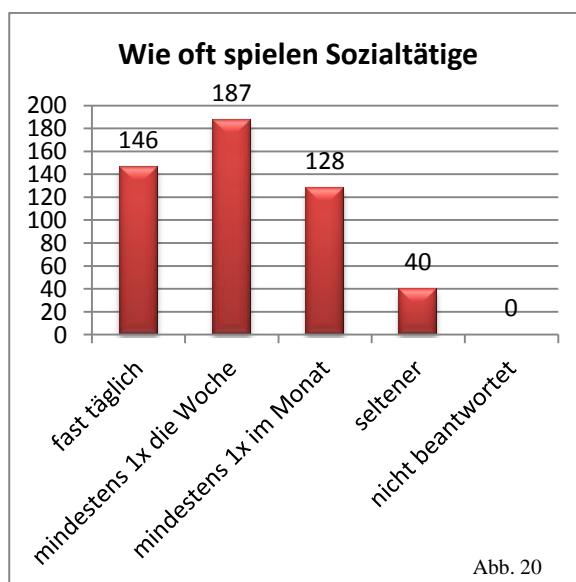
ErzieherInnen, KinderpflegerInnen und AltenpflegerInnen befragt wurden, für deren Berufe kein höherer Abschluss nötig ist.

Man könnte mit diesen Ergebnissen die These wagen, dass gesellschaftsspielende Menschen insgesamt zu mehr als einem Drittel einen höheren Bildungsabschluss haben. Da jedoch nur die bei Facebook aktiven, gesellschaftsspielenden Menschen befragt wurden, führt dies zu einer Verzerrung. Diese spiegelt sich im Bias zugunsten des hohen Bildungsstandes wieder und kann daher nicht als repräsentativ für alle GesellschaftsspielerInnen in Deutschland angesehen werden.

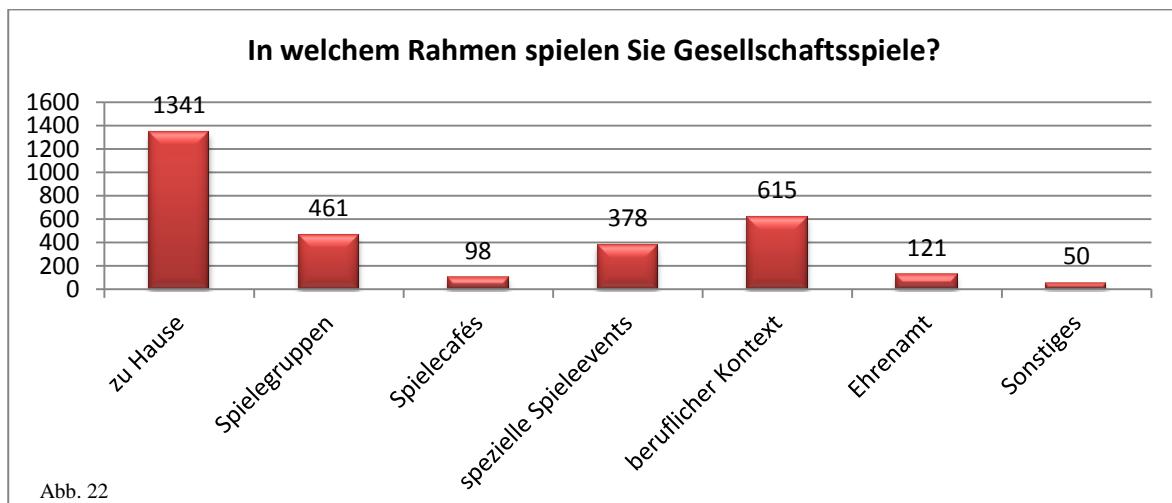
Die darauf folgenden Fragen befassten sich mit Fragen der Häufigkeit und dem Rahmen, in dem die Teilnehmenden Gesellschaftsspiele spielen.



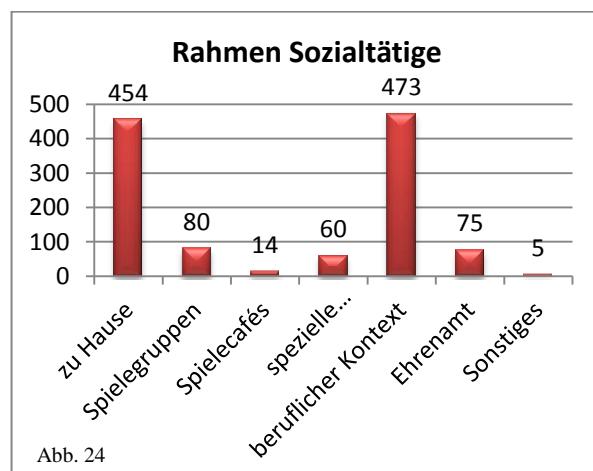
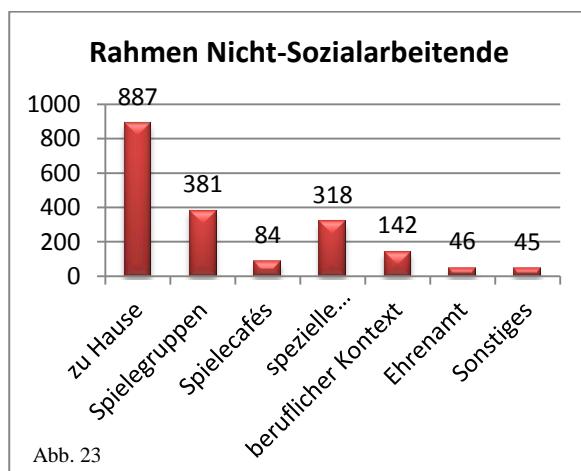
Es zeigt sich dabei, dass 582 (40,61%) der Befragten mindestens einmal die Woche Gesellschaftsspiele spielen, 263 (18,35%) sogar täglich. 440 (30,70%) spielen mindestens einmal im Monat und nur 145 (10,12%) der Befragten geben an, seltener zu spielen. Da explizit gesellschaftsspielende Menschen angesprochen wurden und abgebrochene Fragebögen nicht einbezogen wurden, wird die Antwort „nie“ nicht dargestellt.



Teilt man alle Befragten in Sozialtätige und Nicht-Sozialtätige auf, so zeigt sich ein ähnliches Bild. Der Anteil der Befragten ist mit 37,33% (187 Befragte) bei Sozialtätigen sowie 42,38% (395 Befragte) bei Nicht-Sozialtätigen am Höchsten. Ein deutlicher Unterschied ergibt sich Personen, die täglich spielen. Während es bei den Nicht-Sozialtätigen nur 117 Befragte (12,55%) sind, sind es bei den Sozialtätigen 146 Befragte (29,14%). Bei der Auswertung entstand die These, dass Sozialarbeitende mehr Möglichkeiten haben, am Arbeitsplatz Gesellschaftsspiele einzusetzen zu können, was somit zu dem hohen Anteil des täglichen Spielens geführt haben könnte. Beachtet werden muss hier jedoch die Adressatengruppe. Es wurden gesellschaftsspielende Menschen angesprochen, so dass nicht gesagt werden kann, ob die Gesamtheit der Sozialtätigen mehr spielt. Übertragen werden können die Ergebnisse somit nur auf die Zielgruppen. Bei der nächsten Frage sollten die Teilnehmenden beantworten, in welchem Kontext sie Gesellschaftsspiele einzusetzen. Eine Mehrfachauswahl war möglich.

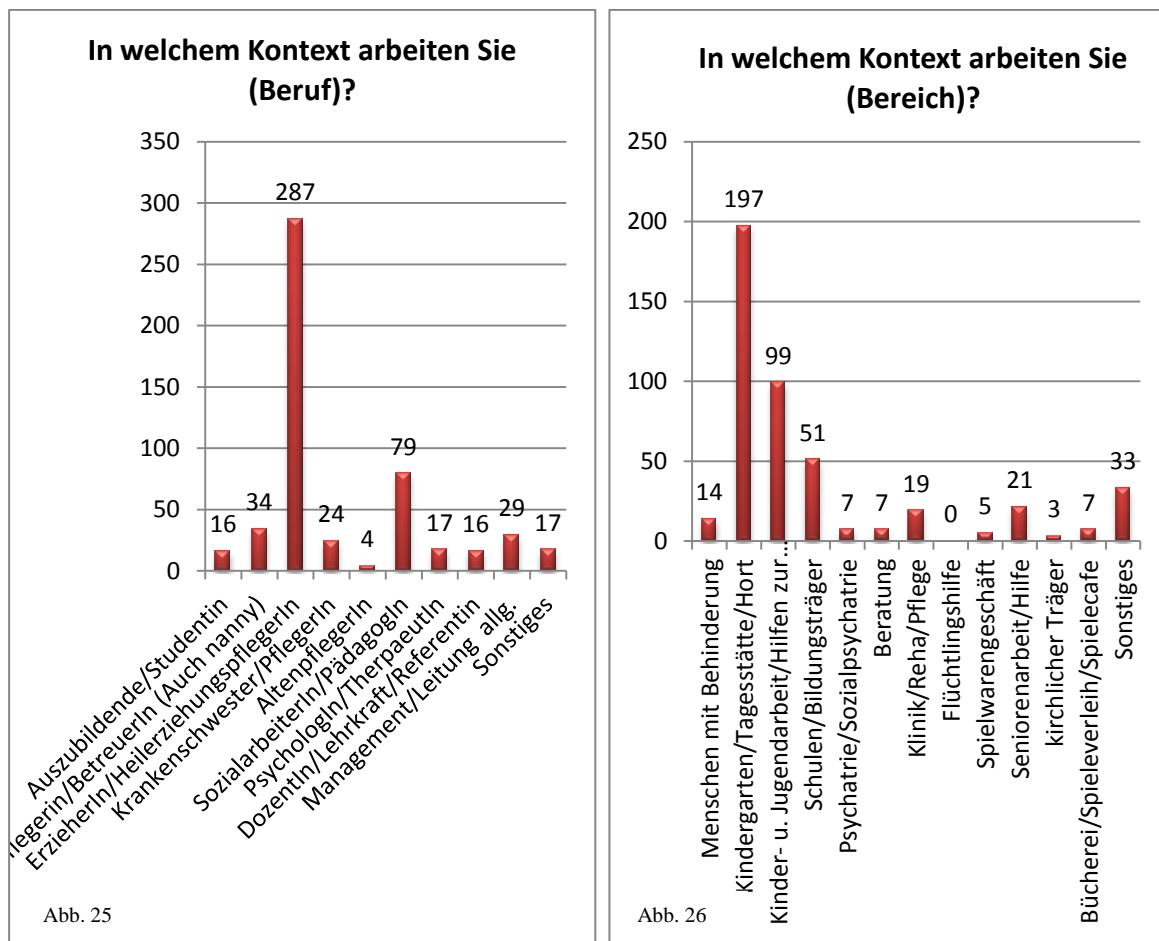


Die Gruppe der zu-Hause-Spielenden war mit 1341 Nennungen am größten. 615 der Befragten spielen im beruflichen Kontext Gesellschaftsspiele, im Ehrenamt waren es 121. Teilt man die Gesamtgruppe wieder in die Untergruppen auf, zeigt sich folgendes Ergebnis:



Wie erwartet spielen die Sozialtätigen häufig im beruflichen Kontext. Hier kann vermutet werden, dass Sozialtätige Gesellschaftsspiele beruflich öfter einsetzen, da diese mit und für Menschen arbeiten und Gesellschaftsspiele als Medium bereits bekannt und akzeptiert sind. Der ehrenamtliche Einsatz von Gesellschaftsspielen ist dagegen bei beiden Gruppen gering ausgeprägt. Besonders oft wurde von allen Befragten das Spielen zu Hause genannt. Inwiefern es hier zu Überschneidungen der verschiedenen Kategorien kam, da z. B. sich eine Spielegruppe auch in einem Spielecafé treffen kann, kann nicht gesagt werden. Die Ergebnisse geben daher nur ein grobes Bild wieder. Für genauere Ergebnisse hätte hier konkreter nachgefragt werden müssen.

Folgend wurden alle Teilnehmende, die den beruflichen und/oder ehrenamtlichen Rahmen angegeben hatten, zur Frage weitergeleitet, in welchem Beruf und Umfeld sie tätig sind.



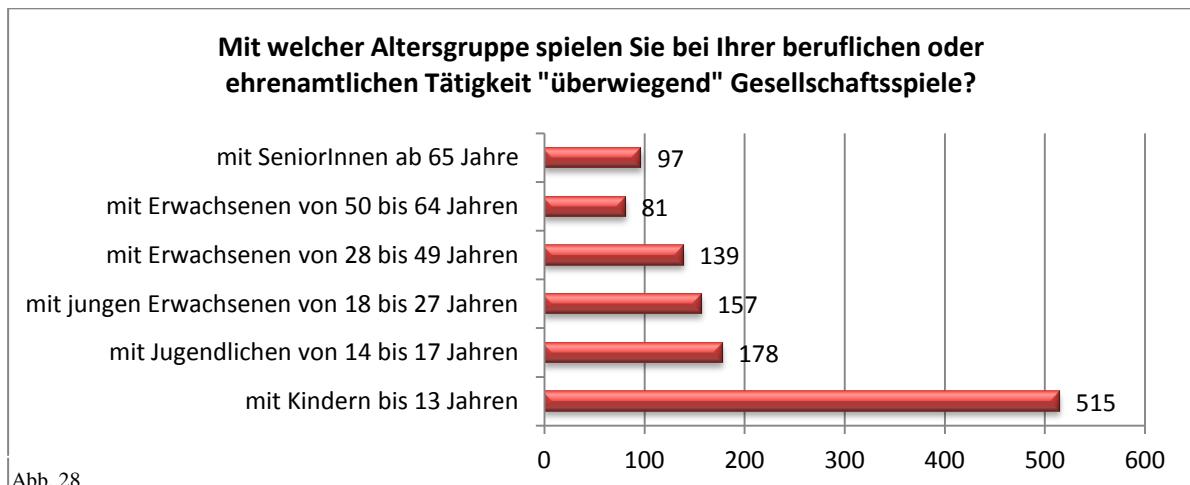
Draus ist ersichtlich, dass überwiegend Menschen Spiele in Beruf und Ehrenamt einsetzen, die in sozialen Berufen tätig sind. Bei den Antworten kam es zu Überschneidungen, und Mehrfachnennungen, zudem war nicht jedem der Befragten klar, dass sich diese Frage nur auf dem Rahmen bezieht, indem diese Spiele einsetzen. Daher wird an dieser Stelle von einer konkreten Auswertung abgesehen, zumal ein Bias stattgefunden hat, aufgrund der

Zielgruppenansprache (Facebookgruppen für Sozialtätige). Ein Rückschluss auf gesellschaftsspielende Menschen im Allgemeinen ist nicht möglich, ebenso wenig wie auf bei Facebook aktive Gesellschaftsspielende Menschen.

Weiterhin wurde die Frage gestellt, ob innerhalb des sozialen Bereichs gearbeitet wird, um dieser Gruppe im Laufe der Befragung gesonderte Fragen stellen zu können.

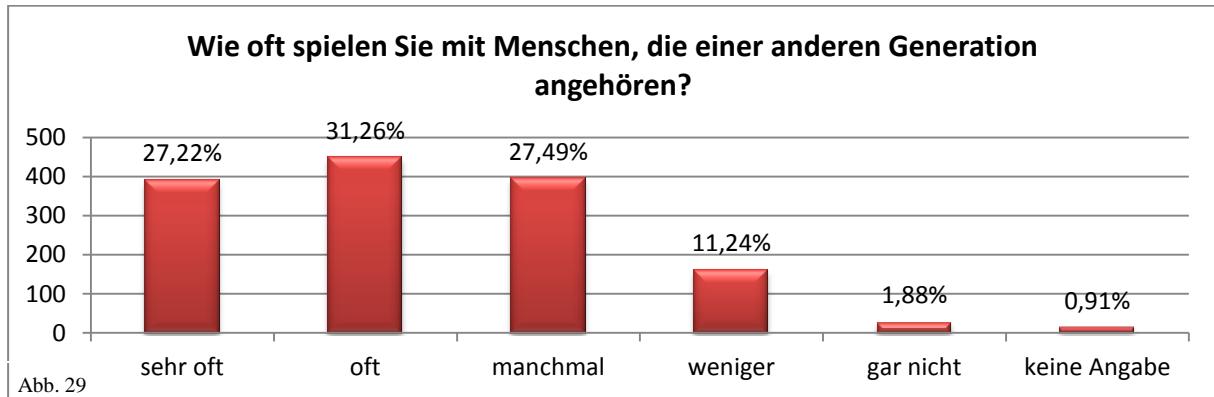


Der Anteil der im Bereich der Sozialen Arbeit Tätigen schließt sowohl die Befragten ein, die beruflich als auch ehrenamtlich Gesellschaftsspiele einsetzen. Anschließend wurde betrachtet, mit welcher Altersgruppe im beruflichen und/oder ehrenamtlichen Einsatz überwiegend Gesellschaftsspiele gespielt werden. Hier war eine Mehrfachauswahl möglich.



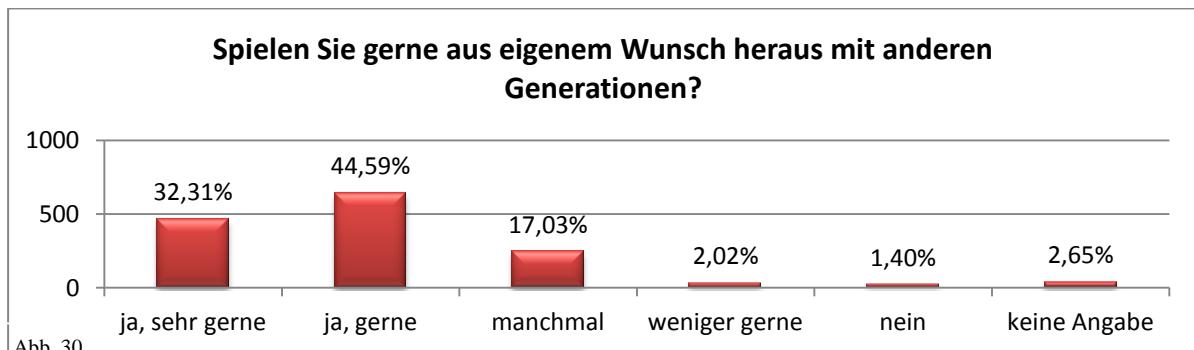
515 der Befragten gaben an, mit Kindern bis 13 Jahren Gesellschaftsspiele zu spielen. Die Gruppen der Jugendlichen, jungen Erwachsenen und Erwachsenen von 28 bis 48 Jahren waren in etwa gleichwertig verteilt. Mit Erwachsenen zwischen 50 bis 64 Jahren, welche 81 Mal genannt wurden und SeniorInnen ab 65 Jahren, mit 97 Nennungen, wird am Seltensten gespielt. Die Befragung galt nur den im sozialen Bereich Tätigen. Am meisten wird somit im beruflichen Kontext mit Kindern gespielt und seltener mit SeniorInnen. Inwiefern dies an der Akzeptanz des Gesellschaftsspiels unter SeniorInnen liegen könnte oder an dem Tätigkeitsbereich der Sozialtätigen, kann nicht gesagt werden.

Als nächstes wurde gefragt, wie oft die Teilnehmenden mit Menschen spielen, die einer anderen Generation angehören. Der überwiegende Anteil spielt ‚manchmal‘ bis ‚sehr oft‘ mit Menschen anderer Generationen. Nur 161 Teilnehmende (11,24%) gaben an, weniger mit anderen Generationen zu spielen und ‚gar nicht‘ wählten nur 27 (1,88%) der Befragten aus.



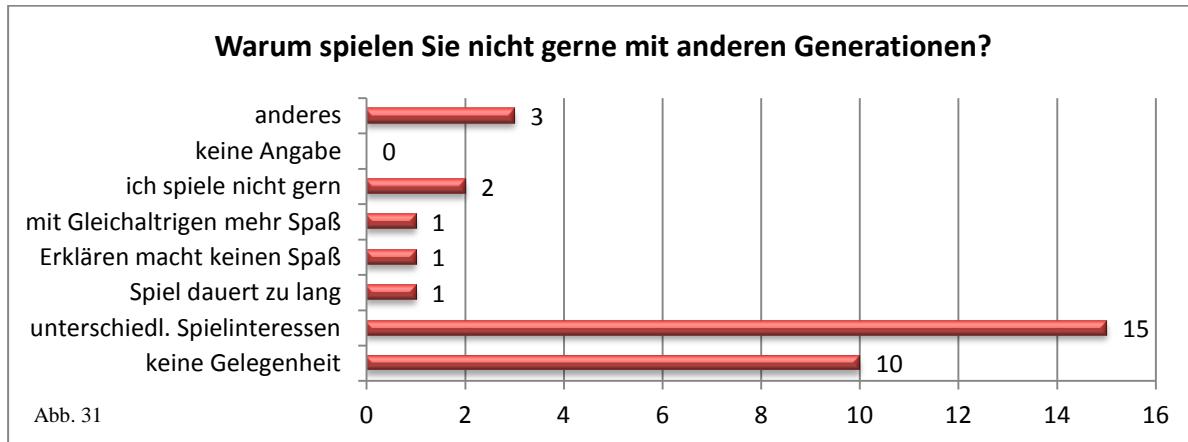
Dies macht deutlich, dass der überwiegende Anteil der Befragten viele Berührungspunkte beim Spiel mit anderen Generationen hat. Dies lässt die im Laufe der Umfrage getätigten Aussagen der Beteiligten in einem glaubhaften Licht erscheinen. Die erste Hypothese ging davon aus, dass die Befragten Erfahrungen im Spielen von Gesellschaftsspielen mit anderen Generationen haben. Dies kann eindeutig bestätigt werden, da nur knapp 13% angeben wenig oder keine Erfahrung zu haben. Dies lässt den Schluss zu, dass die folgenden Fragen fundiert beantwortet werden konnten.

Schließlich wurde gefragt, ob aus eigenem Wunsch heraus mit anderen Generationen gespielt wird. Dabei waren sich 76,90% einig, gerne bis sehr gerne mit anderen Generationen zu spielen. 17,03% gaben ‚manchmal‘ an und nur 3,42 meinten ‚weniger gerne‘ oder ‚nein‘.

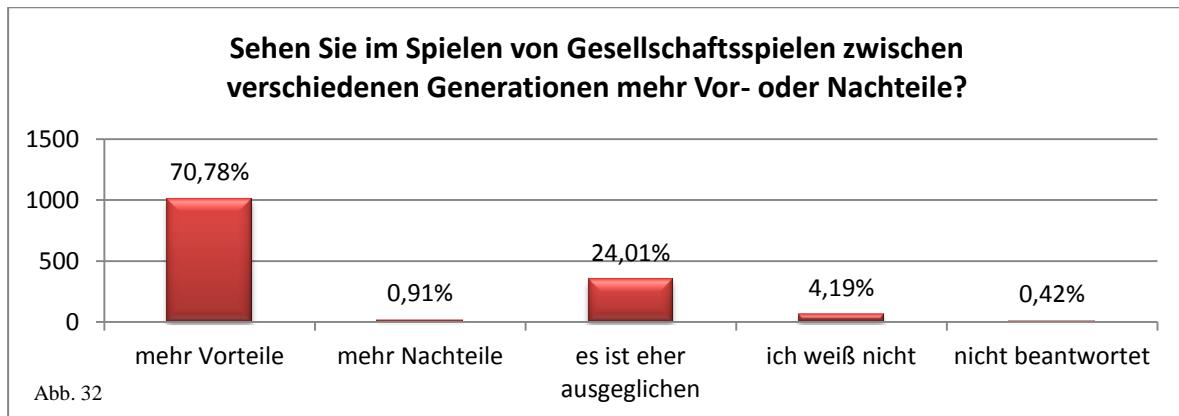


Dies lässt vermuten, dass die Befragten überwiegend Vorteile im Spielen von Gesellschaftsspielen mit anderen Generationen sehen – eine Frage, die im Laufe der Umfrage noch konkret abgefragt wird. Der Bestätigung von Hypothese zwei, dass die Zielgruppe mehr Vorteile im Spielen von Gesellschaftsspielen sieht, wird sich somit angenähert, bedarf aber

weiterer Betrachtung. Wer „weniger gerne“ und „nein“ geantwortet hatte, erhielt zudem die Frage „Warum nicht?“. Dies erschien wichtig, um einen Einsatz von Gesellschaftsspielen für die Soziale Arbeit umfassend bewerten zu können. „Unterschiedliche Spielinteressen“ und dass sich „keine Gelegenheit“ bietet, waren die meist genannten Gründe.



Konkretisiert wurde die Erfahrung im Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen verschiedenen Generationen im dritten Fragenblock. Als Erstes wurde gefragt, ob die Befragten mehr Vor- oder Nachteile beim Spielen zwischen Generationen sehen.



Das Ergebnis ist eindeutig: Über 70% der Befragten sehen mehr Vorteile. 24,01% fanden Vor- und Nachteile ausgeglichen und nur 0,91% sehen mehr Nachteile beim Spielen zwischen verschiedenen Generationen. Die zweite Hypothese besagt, dass die Zielgruppe mehr Vorteile als Nachteile sieht. Aufgrund der signifikanten Verteilung der Antworten zu Gunsten der Vorteile kann die Hypothese daher eindeutig bestätigt werden.

Die dritte Hypothese lautet: „Das Spielen von Gesellschaftsspielen fördert laut Zielgruppen das Verständnis und den Austausch zwischen den Generationen und kann der Vereinsamung älterer Menschen entgegen wirken“. Eine Bestätigung dieser Hypothese zeigte sich bereits in der folgenden Auswertung der Frage danach, welche Vorteile beim Spielen zwischen

Generationen gesehen werden. Diese Frage war als offene Frage formuliert, um neue Erkenntnisse zuzulassen und Bereiche mit einbeziehen zu können, die bei einer Vorab-Kategorisierung nicht bedacht worden wären. 126 der Befragte gaben zum Beispiel an, dass das Spielen zwischen verschiedenen Altersgruppen die Spielkultur fördert. Ältere lernen moderne Spiele und Jüngere ältere Spiele kennen. Dies erscheint vor allem daher erwähnenswert, da das Gesellschaftsspiel bis heute nicht als Kulturgut anerkannt ist. Bei der Beantwortung konnten mehrere Angaben gemacht werden.

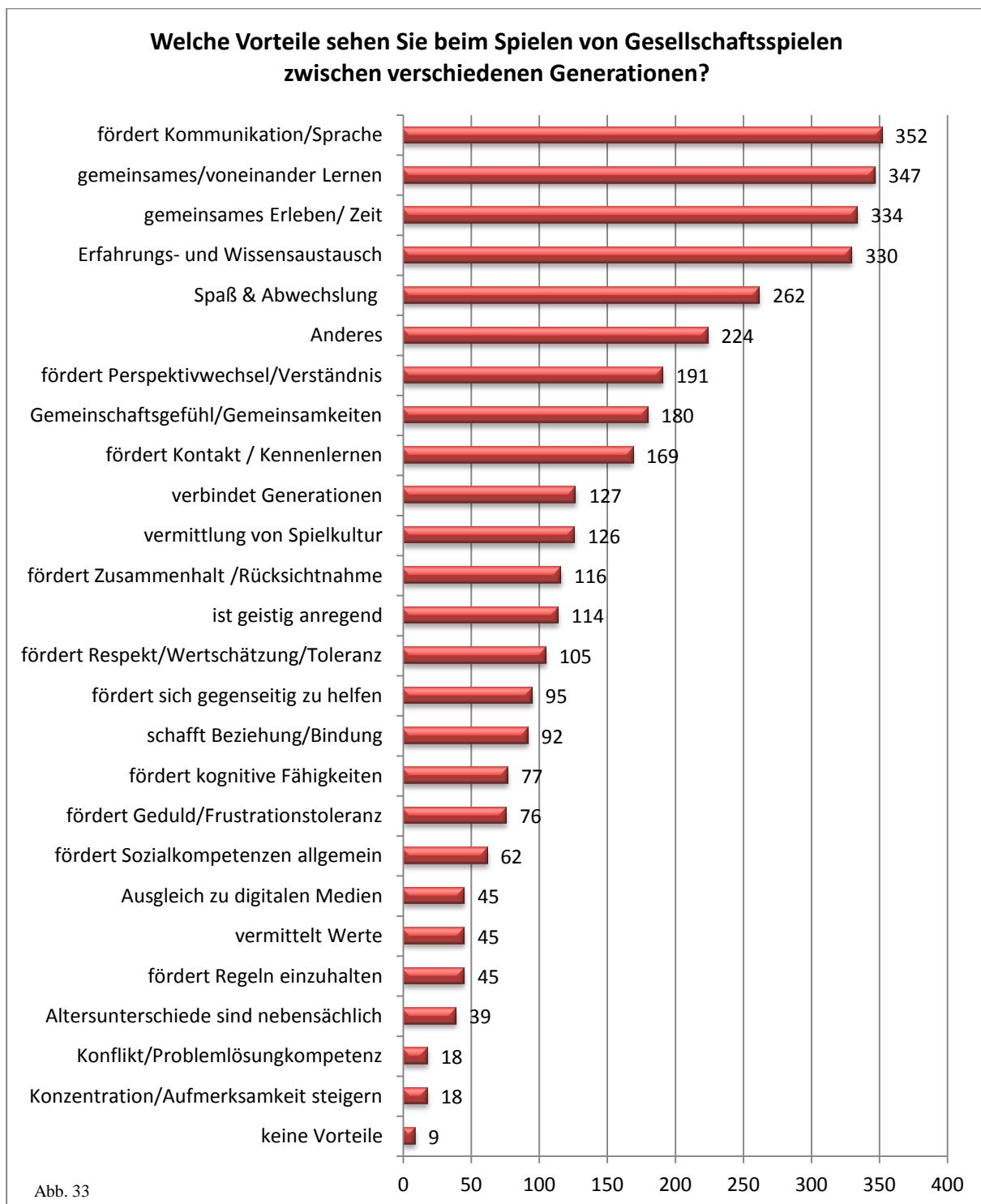
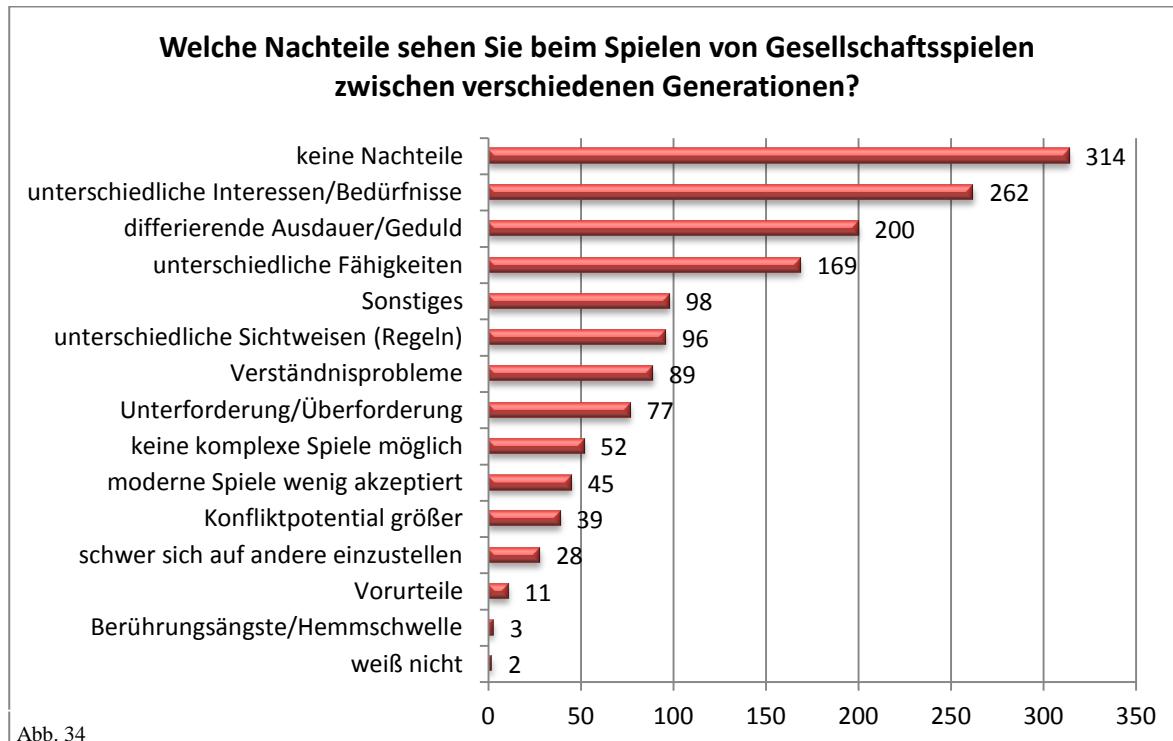


Abb. 33

Am häufigsten (352 Mal) genannt wurde als Vorteil, dass das Spielen die Kommunikation und die Sprache fördert, aber auch das gemeinsame und voneinander Lernen wurde von 347 der Befragten angegeben. Nur kurz dahinter folgte dann das Erleben von gemeinsamer Zeit von 334 der Teilnehmenden. Hier wurde das gemeinsame Erleben im Allgemeinen ebenso genannt wie gemeinsame Familienzeit. Ähnlich oft sahen 330 der Befragten den gegenseitigen Austausch von Erfahrungen und Wissen als Vorteil an. Auch Spaß und Abwechslung beim Spiel waren 262 der Befragten sehr wichtig.

Neben vielen der genannten kognitiven und sozialen Fähigkeiten, die als Vorteile betrachtet werden, soll an dieser Stelle auf Verständnis, Austausch und Vereinsamung eingegangen werden, um die dritte Hypothese einordnen zu können. 191 Personen gaben an, dass das Spielen zwischen verschiedenen Generationen das Verständnis füreinander fördert und es einem ermöglicht, einen Perspektivwechsel vorzunehmen. Aber auch die genannten Punkte Zusammenhalt/Rücksichtnahme (116 Nennungen), sowie Respekt/Wertschätzung/Toleranz (105 Nennungen) lassen sich im Bereich ‚Verständnis‘ verorten. Somit lässt sich ableiten, dass das Verständnis zwischen den Generationen durch das gemeinsame Spiel gefördert werden kann. Der in der Hypothese genannte ‚Austausch‘ findet sich in der Kommunikation (352x genannt), dem gemeinsamen Lernen (347x genannt), dem Erfahrungs- und Wissensaustausch (330x genannt), dem Kennenlernen (169x genannt) und dem gegenseitigen Helfen (95x genannt) wieder. Auch hier lässt sich aus den Antworten ableiten, dass das Spielen den Austausch zwischen Generationen fördert. Ähnlich bewertet werden kann, inwiefern das Spielen einer Vereinsamung Älterer entgegenwirkt. Laut 334 der Befragten entsteht durch das Spielen ein gemeinsames Erleben. 180 der Befragten konkretisieren dies und meinen, dass ein Gemeinschaftsgefühl entsteht und man Gemeinsamkeiten entdeckt. Der Punkt, dass Spielen der Vereinsamung entgegen wirkt, wurde dabei immer wieder explizit benannt. Diese Ergebnisse, sowie die Nennung von 127 der Befragten, dass das Spielen Generationen verbindet, bestätigt somit die dritte Hypothese. Wie aus der Tabelle ersichtlich, waren sich viele Befragte einig, dass das gemeinsame Spielen von Gesellschaftsspielen verschiedenste kognitive und soziale Fähigkeiten fördert. Aufgrund der Kürze und der Ausrichtung dieser Arbeit auf das Generationenthema, kann nicht detailliert darauf eingegangen werden und lässt weiteren Forschungsbedarf erkennen. Unter „Anderes“ wurden alle Nennungen zusammengefasst, die sich keiner anderen Kategorie zuordnen ließen, bzw. nur einzeln genannt wurden, wie beispielsweise der Vorteil „größere Spieleanwahl“.

Um Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit bewerten zu können, ist es zudem wichtig, mögliche Nachteile beim Einsatz zwischen Generationen zu beleuchten. Dies wurde mit der nächsten Frage betrachtet:



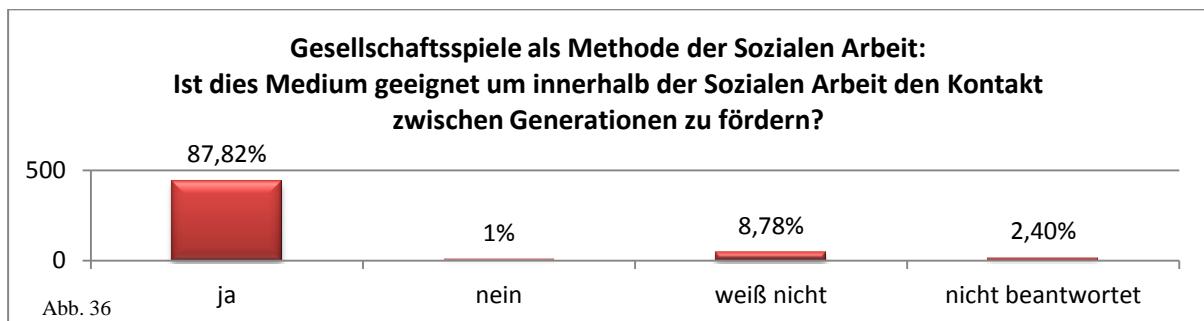
Obwohl konkret nur nach Nachteilen gefragt wurde, gaben 314 der Befragten an, keine Nachteile zu sehen. Dies bestätigt erneut, dass überwiegend Vorteile beim Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen verschiedenen Generationen gesehen werden. Die unaufgeforderte Nennung gewichtet dies besonders. 262 der Teilnehmenden gaben als Nachteil an, dass unterschiedliche Interessen und Bedürfnisse bestehen würden, wenn verschiedene Altersgruppen zusammenkommen. Dass Geduld und Ausdauer nicht so hoch sind, vor allem bei Kindern und SeniorInnen, wurde von 200 der Befragten teilweise explizit angegeben. Ebenso wurde die eigene fehlende Geduld benannt, wenn man sich auf Menschen einstellen muss, die nicht die gleichen Fähigkeiten und Interessen haben. Die differierenden Fähigkeiten haben laut Meinung von 169 Personen nachteilige Auswirkungen auf das gemeinsame Spiel. Weitere Nachteile wie unterschiedliche Sichtweisen, Verständnisprobleme und Unter-/Überforderung wurden genannt. Interessant bei der Auswertung war die Nennung, dass moderne Spiele (Spieleneuheiten) im altersgemischten Spiel nicht gern akzeptiert werden. Hier wurde vor allem auf das Spiel mit SeniorInnen Bezug genommen. Dies ist ein Punkt, der dem genannten Vorteil der Vermittlung von Spielkultur entgegensteht und die Frage aufwirft, inwiefern gerade ältere SeniorInnen nur altbekannte (Spieleklassiker, wie Mensch-ärgere-Dich-nicht) Spiele spielen oder es sich hierbei nur um Vorurteile handelt.

Hierauf wird gegen Ende der Befragung nochmals eingegangen, müsste aber für genauere Ergebnisse in einer weiteren Studie betrachtet werden. Unter der Kategorie „Sonstiges“ wurden Antworten zusammengefasst, die sich nicht zuordnen ließen und nur vereinzelt benannt wurden, wie z. B. dass manche Erwachsene schlechte Vorbilder sein können oder Potentiale nicht voll ausgeschöpft werden.

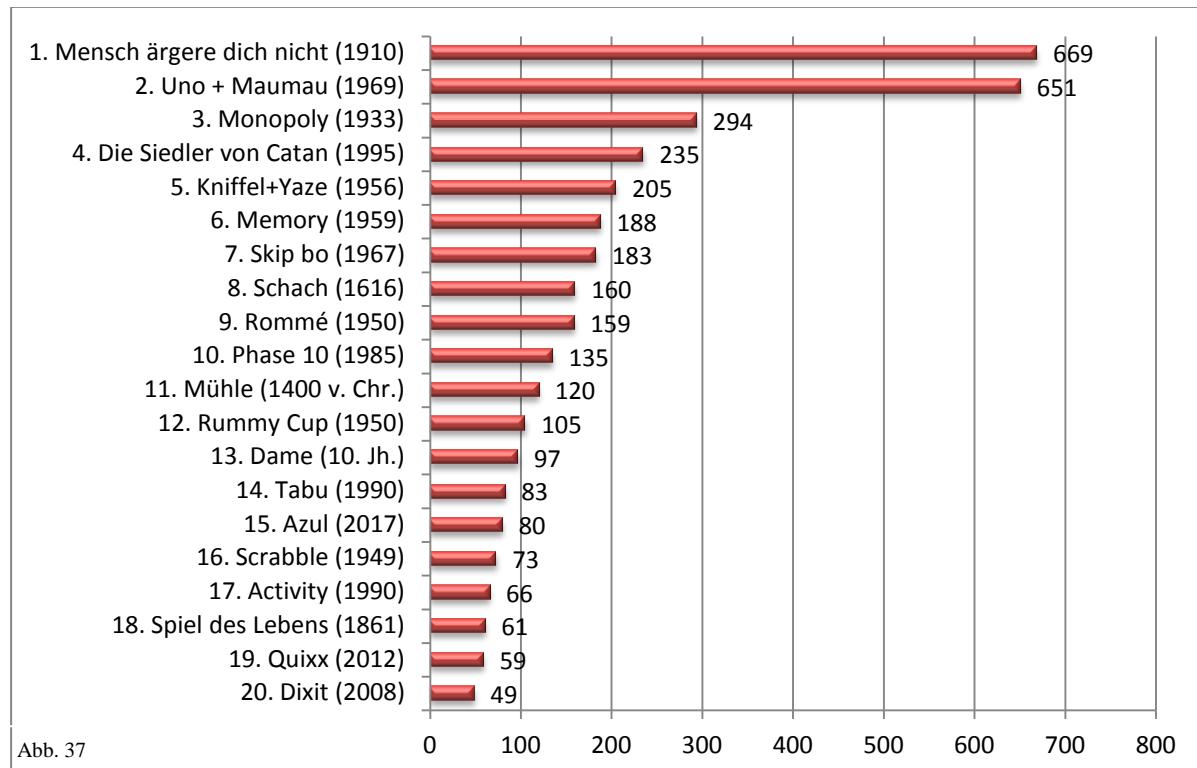
Schließlich erhielten alle Befragten die Frage, ob das Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen verschiedenen Generationen dazu beiträgt, dass das Verständnis anderen Generationen gegenüber wächst. Diese Frage wurde eindeutig mit ja beantwortet, denn 84,36% gaben „ja sehr“ oder „ja etwas“ an. Nur 7,53 % gaben an, dass das Spielen „weniger“ oder nicht zum Verständnis beiträgt. Somit wird Hypothese drei erneut bestätigt.



Anschließend erhielten alle im sozialen Bereich tätigen Teilnehmenden die Frage, ob Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit geeignet sind, um den Kontakt zwischen Generationen zu fördern. Ausgegangen wurde von der Hypothese, dass Sozialtätige Gesellschaftsspiele als geeignetes Medium der Sozialen Arbeit sehen, um den Austausch und die Kommunikation zwischen Generationen zu fördern. Diese galt es zu bestätigen oder zu widerlegen. Auch hier fielen die Antworten eindeutig aus. 87,82% der Sozialtätigen gaben an, dass Gesellschaftsspiele als Medium geeignet sind. Nur 1% der Befragten bewerteten Gesellschaftsspiele als ungeeignet für den Einsatz in der Sozialen Arbeit.



Den Abschluss des Fragebogens bildete die Frage nach geeigneten Spielen für das gemeinsame Spiel zwischen unterschiedlichen Generationen. Hier hatten die Befragten die Möglichkeit, mehrere Spiele zu nennen. Insgesamt wurden 578 verschiedene Spiele genannt. Die folgende Auswertung zeigt die zwanzig am häufigsten vorgeschlagenen Spiele. In Klammern steht die Jahreszahl, wann das jeweilige Spiel erschienen ist.



Auffällig dabei ist, dass der überwiegende Teil der Spiele älter als 20 Jahre ist. Als meist genanntes Spiel geht mit 669 Angaben „Mensch ärgere Dich nicht“ hervor, dicht gefolgt von Uno/Mau Mau mit 651 Angaben. 294 Mal wurde Monopoly vorgeschlagen und mit 235 Angaben ist „Die Siedler von Catan“, ein vergleichsweise jüngeres unter den älteren Spielen. Nur drei der genannten Spiele sind nicht älter als 10 Jahre. Dies scheint den vorher genannten Nachteil, dass SeniorInnen seltener neue Spiele spielen, zu bestätigen. Wobei nicht ersichtlich ist, ob ältere Spiele vorgeschlagen werden, um dem möglichen Bedürfnis von SeniorInnen gerecht zu werden, oder ob die befragte Gesamtgruppe selbst einen größeren Bezug zu älteren als zu neuen Spielen hat. Um dies fundiert beantworten zu können, wären weitere Untersuchungen nötig.

In einer der vorhergehenden Fragen wurde mit 126 Angaben der Austausch von Spielkultur als Vorteil beim generationenübergreifenden Spiel genannt. Hier ging es den Spielern nicht nur um die Weitergabe älteren Spielwissens über klassische Spiele, sondern auch um die Vermittlung neuerer Spiele und Spielideen. Angesichts dessen werden nun folgend die

zwanzig am häufigsten genannten Spiele aufgelistet, welche nicht älter als zehn Jahre sind. Denn will man Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit betrachten, so scheint es notwendig den Bedürfnissen älterer, aber auch jüngerer Generationen gerecht zu werden.

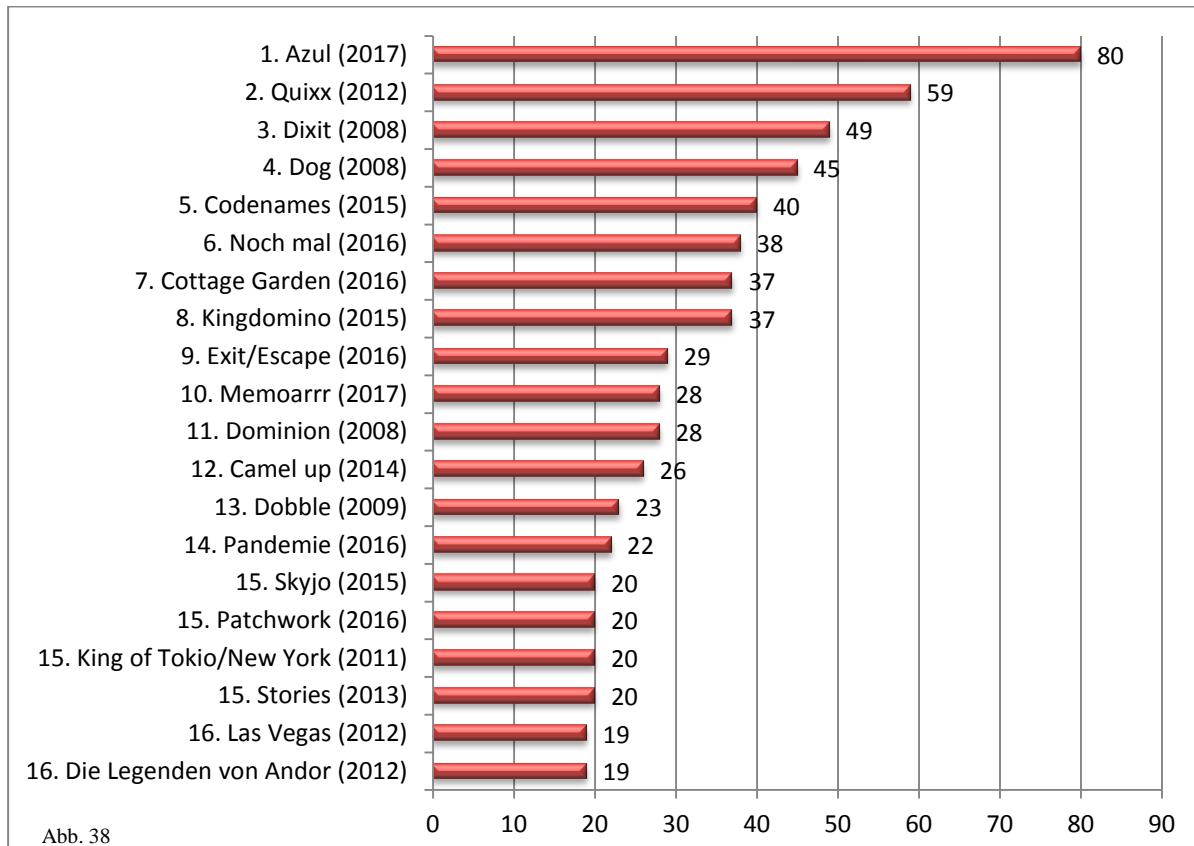


Abb. 38

Mit 80 Nennungen steht ‚Azul‘, ein Spiel aus dem Jahr 2017 auf Platz eins. Darauf folgt Quixx mit 59 und Dixit mit 49 Nennungen. Im Vergleich zu den klassischen Spielen sind die meisten der jüngeren Spiel zwar nicht so oft genannt worden, vergleicht man dies aber mit der Gesamtliste, die aus fast 600 verschiedenen Spielen besteht, so ist die Anzahl bedeutender, als es zuerst den Anschein hatte. Schließlich wurden 313 der Spiele nur ein bis zwei Mal vorgeschlagen und 104 Spiele nur drei bis fünf Mal. Die Betrachtung von älteren sowie neueren Spielen kann für den Einsatz von Gesellschaftsspielen als Medium in der Sozialen Arbeit mit Generationen hilfreiche Hinweise zum Methodeneinsatz liefern.

7.1.5 Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse

- Bei Facebook aktive, gesellschaftsspielende Personen sind zu 64% zwischen 28 und 49 Jahren alt und weisen zu ca. 1/3 einen höheren Abschluss vor.
- Ca. 60% der Befragten spielen einmal die Woche oder öfter Gesellschaftsspiele, wobei Sozialtätige durchschnittlich mehr spielen, als Nicht-Sozialtätige.

- Betrachtet man die Gesamtgruppe, spielt der überwiegende Anteil zu Hause Gesellschaftsspiele.
- Die Sozialtätigen der Gesamtzielgruppe spielen sehr häufig im beruflichen Kontext Gesellschaftsspiele, Nicht-Sozialtätige vergleichsweise selten.
- Fast die Hälfte der im beruflichen/ehrenamtlichen Kontext Spielenden spielt mit Kindern unter 13 Jahren.
- Mit der Gruppe der SeniorInnen und Erwachsenen zwischen 50 und 64 wird am seltensten im beruflichen/ehrenamtlichen Kontext gespielt.
- Fast 60% der Befragten spielen oft bis sehr oft mit Menschen, die nicht ihrer Generation angehören.
- Nur 13% der Befragten haben wenig oder keine Berührungspunkte mit anderen Generationen beim Spiel.
- Zwei Drittel der Befragten spielen gern bis sehr gern mit anderen Generationen.
- Nur ca. 3% der Befragten gaben an, weniger gern oder nicht gerne mit anderen Generationen zu spielen – meistgenannter Grund waren unterschiedliche Spielinteressen.
- 70% der Befragten sehen mehr Vorteile beim Spielen zwischen Generationen.
- 24% finden Vor-und Nachteile ausgeglichen und nur unter 1% der Befragten sehen mehr Nachteile.
- Als Vorteile beim gemeinsamen Spiel werden vor allem Förderung der Kommunikation, das gemeinsame Lernen, Erleben gemeinsamer Zeit, Erfahrungs- und Wissensaustausch und Spaß sowie zusammengefasst die Förderung sozialer und kognitiver Kompetenzen genannt.
- Jeder vierte Befragte sieht keine Nachteile beim gemeinsamen Spiel zwischen verschiedenen Generationen.
- Als nachteilig werden vor allem unterschiedliche Interessen und Fähigkeiten bewertet.
- Knapp 85% der Befragten meinen, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen zum Verständnis zwischen Generationen beiträgt.
- Ca. 88% der befragten Sozialtätigen geben an, Gesellschaftsspiele als geeignetes Medium für die Soziale Arbeit zu sehen, um den Kontakt zwischen Generationen zu fördern.
- Altbekannte Spiele wie Mensch ärgere Dich nicht, Uno, Monopoly, Siedler und Kniffel werden überwiegend als generationentauglich bewertet.

- Von Spielen, die nicht älter als 10 Jahre alt sind, wurden vor allem Azul, Quixx, Dixit, Dog und Codenames als generationentauglich bewertet.

Die Auswertung der Umfrage bestätigt die eingangs gestellten Hypothesen 1 bis 4. Vor allem die Hypothesen, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen das Verständnis und den Austausch zwischen den Generationen fördert und der Vereinsamung älterer Menschen entgegen wirken kann und dass Sozialtätige Gesellschaftsspiele als geeignetes Medium der Sozialen Arbeit betrachten, konnte mit statistischer Signifikanz in Bezug zur Zielgruppe bestätigt werden. Nicht außer Acht gelassen werden müssen jedoch auch etwaige Hürden beim generationengemischten Spiel. Diese wurden von den Spielern klar benannt. Gerade unterschiedliche Interessen und Fähigkeiten wurden als Herausforderung gesehen und sollten daher beim Methodeneinsatz bedacht werden.

Ob sich diese Ergebnisse auf die Grundgesamtheit aller gesellschaftsspielenden Menschen sowie aller gesellschaftsspielenden Sozialtätigen übertragen lässt, kann nicht mit Sicherheit gesagt werden. Um die Ergebnisse zu untermauern bzw. zu ergänzen, wurden daher zwei Experteninterviews durchgeführt, die folgend dargestellt werden.

8 Experteninterviews intergenerativer Projekte

Es wurden telefonisch qualitative, leitfadengestützte Experteninterviews durchgeführt. Als ExpertInnen bezeichnet Helfferich Personen, „die über ein spezifisches Rollenwissen verfügen, solches zugeschrieben bekommen und eine darauf basierende besondere Kompetenz für sich selbst in Anspruch nehmen“ (vgl. Helfferich in: Baur und Blasius 2014, S. 571). Die interviewten Personen können daher aufgrund ihrer langjährigen Funktion in der jeweiligen Institution, in der Gesellschaftsspiele eingesetzt werden, als ExpertInnen für den relevanten Forschungsbereich bezeichnet werden. Eine Vorstellung der ExpertInnen erfolgt ab Kapitel 7.2.1.

Auch wenn ein Experteninterview ebenso subjektiven Deutungsmustern unterliegt (a.a.O., S. 570), wurde sich für diese Interviewform entschieden, da von einer Verallgemeinbarkeit ausgegangen werden kann (a.a.O., S. 571) und zudem die vorher erfolgte Umfrage fachlich ergänzt werden soll. Auch könnten sich durch Experteninterviews neue Aspekte ergeben, die in der Befragung der Gesellschaftsspieler aufgrund der differierenden Blickwinkel der Befragten nicht zu Tage traten. Das Telefoninterview wurde gewählt, um ExpertInnen befragen zu können, die sich nicht in räumlicher Nähe befinden. Die von Hüfken beschriebene eingeschränkte Interviewdauer wurde im Vorfeld mit den ExpertInnen abgeklärt und stellte kein Hindernis dar (vgl. Hüfken in: Baur und Blasius 2014, S. 636). Durch eine vorherige genaue Terminabsprache war die Erreichbarkeit sichergestellt. Zudem wurde die Aufnahme des Gesprächs zuvor mehrfach getestet, um mögliche technische Probleme zu vermeiden. Vor der Durchführung wurden die schriftlichen Genehmigungen der ExpertInnen zur Aufzeichnung des jeweiligen Interviews und der Darstellung der Ergebnisse in dieser Arbeit eingeholt. Weiterhin wurde ein Leitfaden für die Experteninterviews erstellt (vgl. Anlage). Dieser orientiert sich an den wichtigsten Inhalten, die sich durch die vorher durchgeföhrte Umfrage ergeben hatten. Dabei wurde auf eine starke Strukturierung geachtet, um die von Helfferich beschriebenen Relevanzen vorzugeben, die Vergleichbarkeit mit den Erkenntnissen aus der erfolgten Umfrage sowie den Experteninterviews untereinander zu ermöglichen (vgl. Helfffrech in: Baur und Blasius 2014, S. 566).

Der jeweilige Leitfaden gliederte sich zuerst in eine Einleitung mit Vorstellung des Forschungsinteresses. Weiterhin wurde die Durchführung und Veröffentlichung besprochen. Einleitende Fragen nach Zielen und Visionen sowie den persönlichen Beweggründen der Tätigkeit an die ExpertInnen schlossen sich an.

Im Hauptteil wurden die ExpertInnen gefragt, ob aus ihrer Sicht generationenübergreifende Projekte wichtig für die Gesellschaft sind und konkrete Fragen zum Einsatz von Spielen im

jeweiligen Projekt und den Erfahrungen besonders im Bezug auf Generationen gestellt. Hier wurden Vorteile und auch Hürden betrachtet. Gerade der Frage nach den Hindernissen wurde ein großer Wert beigemessen, um den Methodeneinsatz des Gesellschaftsspiels mit seinen Vor und Nachteilen einordnen zu können. Schließlich wurde gefragt, was Ältere von Jüngeren und umgekehrt lernen können. Es folgte die Frage danach, ob Gesellschaftsspiele zu einem besseren Verständnis anderer Generationen beitragen können und ob sie ein geeignetes Medium für die intergenerative Soziale Arbeit darstellen. Abschließend wurde sich bedankt und sichergestellt, dass keine Gegenfrage offen war. Zudem wurde nochmals auf das weitere Vorgehen hingewiesen. Das mit dem Diktiergerät des Mobiltelefons aufgezeichnete Interview wurde schließlich inhaltlich zusammengefasst und den Themen des Leitfadens zugeordnet. Diese Zusammenfassung wurde den Experten zur inhaltlichen Bestätigung zugeschickt.

8.1 Interview mit Susanne Schmitz - Generationsbrücke

Das erste Experteninterview wurde mit Susanne Schmitz von der Generationsbrücke (vgl. Thiede 2016) durchgeführt. Für diese Interviewpartnerin wurde sich entschieden, da die Generationsbrücke ein großes Sozialunternehmen ist, welches den intergenerationellen Austausch deutschlandweit fördert. Das Interview ging mit der Hypothese einher, dass die aus der Umfrage getätigten Ergebnisse fachlich bestätigt werden, ebenso wurde aber auch erwartet, neue Erkenntnisse zu gewinnen. Folgend werden die wichtigsten Ergebnisse dargestellt, die komplette Zusammenfassung findet sich unter Anlage 6 im Anhang.

Schmitz stellt die Generationsbrücke vor, in der sie als Projektkoordinatorin tätig ist und erklärt, dass das Sozialunternehmen die Aufgabe hat, Kindergärten und Schulen mit Pflegeheimen zu verbinden. Ein Jahr lang besuchen Kinder alle 3-4 Wochen das Pflegeheim und sind dabei festen BewohnerpartnerInnen zugewiesen. Ziel ist es, dass Kinder und SeniorInnen miteinander Spaß haben, voneinander lernen und das Gefühl entsteht, dass jeder gebraucht wird.

Im Konzept der Generationsbrücke finden laut Schmitz auch Gesellschaftsspiele ihren Platz. Besonders beliebt sind „Mensch ärgere Dich nicht“ und „Kniffel“. Diese Feststellung der Expertin bestätigt damit die Ergebnisse der Umfrage aus Kapitel 7.1.4., bei denen „Mensch ärgere Dich nicht“ als generationenübergreifendes Spiel am häufigsten genannt wurde und „Kniffel“ auf dem 5. Platz lag. Meist werden altbekannte Spiele in der Generationsbrücke gespielt, was jedoch eher am begrenzten Zugang zu neueren Spielen liegt. Schmitz erwähnt dabei, dass die Generationsbrücke Spiele an die Fähigkeiten von Kindern und SeniorInnen

anpasst. Auf die Frage, welche Hürden beim generationsübergreifenden Spielen bestehen könnten, antwortet sie, dass man Kinder schnell überfordern kann, wenn sie noch nicht verlieren können oder die Regeln zu schwer sind. Sie bestätigt damit die in der Umfrage gewonnene Erkenntnis von Seite 44, Abb. 34, dass beim Spiel zwischen Menschen unterschiedlichen Alters unterschiedlich entwickelte Fähigkeiten nachteilig sein können.

Schmitz meint, dass Ältere und Jüngere beim gemeinsamen Spiel voneinander lernen. Sie hebt u. a. die Weitergabe von Spielkultur hervor, ein Aspekt, der bereits in der Umfrage zutage getreten war. Auch sie betont die Wichtigkeit von gemeinsamem Erleben, Gemeinschaft und Spaß und untermauert somit die Erfahrungen anderer gesellschaftsspielender Personen. Dies lässt sie schließlich zu dem Ergebnis kommen, dass das gemeinsame Spielen das Verständnis anderen Generationen gegenüber fördert. In der Generationsbrücke lernen Kinder z. B., dass ältere Menschen im Alter nicht nur hilfsbedürftig sind, sondern dass es dennoch Spaß macht, gemeinsam Zeit miteinander zu verbringen.

Beim Einsatz von Gesellschaftsspielen in Pflegeheimen sieht es Schmitz als wichtige Grundlage an, dass unter den SpielerInnen bereits ein Beziehungsaufbau stattgefunden hat. Sie meint, dass die Hürden der Kontaktaufnahme sonst zu hoch sind. Es werden neben dem gemeinsamen Spiel weitere verbindende Elemente benötigt wie z. B. dass sich Kinder bereits kennen oder die Eltern mit dabei sind. Wird dieser Aspekt beachtet, so kommt Schmitz zu dem Ergebnis, dass Gesellschaftsspiele für den Einsatz in der Sozialen Arbeit geeignet sind.

An dieser Stelle liefert sie Erkenntnisse, die in der Umfrage nicht zu Tage getreten waren. Dort waren sich viele Befragte einig, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen dabei hilft Menschen in Kontakt zu bringen und sogar Bindung aufzubauen. Etwas, das Schmitz bereits voraussetzt. Dies begründet sich jedoch in dem institutionellen Rahmen, in dem sich Schmitz bewegt. Ihr Erfahrungsbereich bezieht sich vor allem auf PflegeheimbewohnerInnen. Somit muss beim Einsatz von Gesellschaftsspielen in Pflegeheimen bedacht werden, dass ein vorheriger Bindungsaufbau nötig ist.

Dass das Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen Jung und Alt in der Regel aber auch die gemeinsame Basis darstellen kann, die erst zum Bindungsaufbau führt, wurde in Kapitel 5.2.4. mit Vorstellung der Lobbacher Studie beschrieben. Zwar wurde hier das Spiel zwischen Kindern und Hochaltrigen beschrieben, fraglich ist jedoch, ob sich dies auch auf den Rahmen eines Pflegeheims übertragen lässt, da dort ein hoher Anteil an Menschen mit kognitiven

Einschränkungen (wie z. B. Demenz) lebt. Inwiefern sich hierbei Unterschiede ergeben, müsste daher detaillierter erforscht werden.

Die Erkenntnisse von Schmitz scheinen für den Einsatz des Gesellschaftsspiels als Medium in der Sozialen Arbeit jedoch von großer Bedeutung und sollten auf jeden Fall in die Methodenplanungen mit einbezogen werden, immer abhängig von der jeweiligen Zielgruppe.

8.2 Interview mit Tom Werneck – Bayerisches Spiele-Archiv Haar

Das zweite Interview wurde mit Tom Werneck, dem Leiter des Bayerischen Spiele-Archivs Haar, durchgeführt. Aufgrund seines Tätigkeitsfeldes wurde sich für Werneck als Experte entschieden. Es konnte davon ausgegangen werden, dass er die Forschungsfragen fachlich bewerten kann, da sein Handlungsfeld eine tiefe Auseinandersetzung mit dem Medium Gesellschaftsspiel erwartet lässt. Im Folgenden werden die wichtigsten Ergebnisse des Interviews zusammengefasst. Die Zusammenfassung des kompletten Interviews findet sich unter Anlage 7 im Anlagenteil dieser Arbeit.

Werneck erklärt, dass das Spiele-Archiv Haar Gesellschaftsspiele sowie einschlägige Literatur und Veröffentlichungen sammelt und dokumentiert, um sie für die Nachwelt zu erhalten. Gerade, weil Spiele Konsumgüter darstellen, verschwinden diese schnell wieder vom Markt. Ziel des Leiters ist es daher, Gesellschaftsspiele als Kulturgut zu bewahren. Bereits das Deutsche Spielearchiv in Nürnberg (ehemals Marburg) hatte er mitbegründet. Das Spiele-Archiv Haar basiert zu 60-70% auf einem Redundanz-System, damit bei einem Schaden in einem der beiden Archive, die gleichen Spiele im anderen Archiv erhalten bleiben. Das Spiele-Archiv sammelt nicht nur Gesellschaftsspiele, sondern organisiert auch öffentliche Spieletreffen sowie verschiedenste Projekte und Seminare. Die BesucherInnen auf den Veranstaltungen sind laut Werneck teils bis zu 80 Jahre alt, so dass sich die Vermutung bestätigt, dass Werneck Erfahrungen im generationenübergreifenden Spiel hat.

Laut Werneck ist Spielen für jeden Menschen geeignet. Dies beginnt als Kind, wenn es lernt sich an Regeln zu halten (Spielregeln sind Lebensregeln) und reicht bis ins hohe Alter, so lange noch kognitive und physische Kräfte vorhanden sind, um am Leben teilzunehmen. Daher misst Werneck generationenübergreifenden Projekten, die Gesellschaftsspiele einsetzen, eine hohe Bedeutung bei. Es leben immer mehr ältere Menschen in Deutschland und es ist wichtig, die immer höhere Anzahl älterer Menschen in Deutschland so lange wie möglich am Alltagsleben teilhaben zu lassen. Spiele sind laut Werneck dafür ein ideales Medium, da sie eine Brücke schlagen und altersunabhängig gespielt werden können.

Die Auswertung der vorhergehenden Umfrage zeigt die Tendenz, dass davon ausgegangen wird, dass ältere Menschen eher altbekannte Spiele spielen. Werneck ist sich aber sicher, dass dies nicht grundsätzlich mit dem Merkmal Alter zusammenhängt, sondern mit dem Charakter des Menschen. Wer grundsätzlich Neuem eher aufgeschlossen ist, wird auch offen für neuere Spiele sein. Dass die Aufgeschlossenheit neuen Spielsystemen charakterlich bedingt sein könnte, stellt eine Erkenntnis dar, die in der Umfrage aus dem siebten Kapitel nicht zu Tage getreten ist. Für den Methodeneinsatz des Gesellschaftsspiels in der Sozialen Arbeit bedeutet dies, dass noch viel genauer auf die Persönlichkeit der jeweiligen KlientInnen geachtet werden sollte, wenn man Spiele bedarfsgerecht einsetzen will.

Auch Werneck sieht Vor- und Nachteile beim generationenübergreifenden Spielen von Gesellschaftsspielen. Vorteile sind, dass Gesellschaftsspiele Menschen miteinander interagieren und kommunizieren lassen und einen Rahmen (den der Spielregeln) bieten, in dem sich die Spielenden bewegen. Ob und wie viel sie außerhalb des Rahmens von sich preisgeben und einbringen, ist jedem selbst überlassen. Somit haben auch Personen die Möglichkeit in Kontakt zu kommen, die das nicht gewohnt sind. Werneck sieht dies als besondere Stärke und Qualität des Gesellschaftsspiels an. Damit bestätigt er die Ergebnisse der Umfrage aus Kapitel 7.1.4, die besagen, dass Gesellschaftsspiele die Kommunikation und den Kontakt untereinander fördern. Dass das Spielen Unverbildlichkeit schafft, ist ein neuer Aspekt, der den Wert des Gesellschaftsspiels hervorzuheben scheint.

Ebenso sieht Werneck Herausforderungen beim Einsatz von Gesellschaftsspielen. Für ihn benötigt es einen gemeinsamen kleinsten Nenner, so dass alle SpielerInnen mitkommen können. Denn wenn Kinder z. B. an zu viel Textanteil auf Karten scheitern, kann das Spiel zur Qual werden. Dass differierende Fähigkeiten beim Spielen hinderlich sein können, hat nicht nur die Umfrage ergeben, sondern dies bestätigt auch Schmitz von der Generationsbrücke. Eine gemeinsame Basis beim Spielen zu finden, einen kleinsten gemeinsamen Nenner, wie Werneck es nennt, scheint daher eine ideale Möglichkeit zu sein, um auch Menschen mit verschiedenen Fähigkeiten das gemeinsame Spielen zu ermöglichen. Gerade dieser Punkt sollte beim Methodeneinsatz in der Sozialen Arbeit große Aufmerksamkeit genießen.

Weiterhin bestätigt Werneck die Erkenntnis, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen mit verschiedenen Generationen das gemeinsame und voneinander Lernen fördert. Kinder können von Älteren verschiedene Verhaltensformen lernen, wie z. B., dass sie lernen zu verlieren. Ältere können dafür Entdeckerfreude und unbedarftes Herangehen durch den Umgang mit

Kindern wiederentdecken. Laut Werneck findet im Spiel ein Geben und Nehmen von allen Seiten statt, da das Spiel vielfältige Aspekte bietet. Daher kommt der Leiter des Archivs zu dem Ergebnis, dass das gemeinsame Spielen von Gesellschaftsspielen geeignet ist, um das Verständnis anderen Generationen gegenüber zu verbessern und bestätigt damit die Hypothese dieser Arbeit.

Auf die Frage, ob das Gesellschaftsspiel ein geeignetes Medium für die Soziale Arbeit ist, betont Werneck, dass, wenn es ein ideales Medium für die Soziale Arbeit gibt, dann das Spiel. Man beschäftigt sich spielerisch miteinander. Spielen schafft es, Berührungsängste zu überwinden und Menschen in Kontakt zu bringen. Seiner Meinung nach sind Spiele das ideale Mittel, um Beziehung und Vertrauen aufzubauen, wenn man sich noch nicht kennt. Damit bestätigt Werneck die in der Umfrage erhaltenen Ergebnisse, dass das gemeinsame Spielen von Gesellschaftsspielen den Kontakt fördert, Bindung aufbaut und ideal für den Einsatz in der Sozialen Arbeit ist. Allerdings betont Werneck auch, dass Menschen behutsam ans Spielen herangeführt werden müssen. Dies sieht er aber anlässlich der positiven Entwicklung der Spielebranche als machbar an, da Deutschland über die höchstentwickelte Spielekultur weltweit verfüge und die Begeisterung von einer immer größer werdenden Gruppe von SpielerInnen stetig weitergegeben wird.

9 Fazit

In unserer Gesellschaft stehen immer mehr alte immer weniger jungen Menschen gegenüber. Dies wurde in Kapitel 5.2.3 ebenso festgestellt, wie der Umstand, dass die praktische Unterstützung der Älteren in den Familien abnimmt. Zudem sind immer mehr Ältere kinderlos. Dies begründet die Notwendigkeit außerfamiliärer Generationenbeziehungen. Kapitel 5.2.3. beschreibt jedoch, dass auch diese aufgrund des technischen und sozialen Wandels seltener werden. Das lässt einen Bedarf an Begegnungsmöglichkeiten entstehen. Das vierte Kapitel zeigt auf, dass Soziale Arbeit auf soziale Probleme, soziale Ungleichheiten und die Fragen der Integration reagieren muss, indem soziale Bedingungen des Lebens verändert werden. Dem Generationenwandel gerecht zu werden und Generationenbeziehungen zu fördern, sollte daher Aufgabe der Intergenerativen Sozialen Arbeit sein. Sie sollte unterstützen, dass Menschen verschiedenen Alters und verschiedener Generationen miteinander in Beziehung treten können, wie in Kapitel 5.2. beschrieben.

Diese Problemlage war Ausgangspunkt der Arbeit und führte zu der eingangs erwähnten Kernfrage, ob die Förderung des Generationenaustauschs durch dem Einsatz von Gesellschaftsspielen als Medium gelingen kann. Am Anfang wurde versucht, sich dieser Antwort anzunähern, indem die Bedeutung des Gesellschaftsspiels betrachtet wurde: In Kapitel 2.3 wurde dargestellt, dass bereits um 2500 vor Christus gespielt wurde. Auch heute erfreuen sich Gesellschaftsspiele in Deutschland einer großen Beliebtheit. Dies sind Grundvoraussetzungen, um einen Methodeneinsatz in der Sozialen Arbeit zu rechtfertigen. Heute spielen laut verschiedener Studien ca. ein Drittel aller Deutschen Gesellschaftsspiele und auch die Spielebranche verzeichnet ein stetiges Wachstum. Dass nun sogar von den Spielearchiven der Antrag „Spielen in Familie und Gesellschaft“ bei der UNESCO auf Aufnahme in die List des Immateriellen Kulturerbes gestellt wurde, zeigt die Bedeutung, die dem Gesellschaftsspiel in unserer Kultur beigemessen wird. Um mit dem Gesellschaftsspiel viele KlientInnen der Sozialen Arbeit erreichen zu können, ist Akzeptanz nötig, was im zweiten Kapitel herausgestellt wurde. Die Vielfalt an Spielen unterstützt zudem einen niedrigschwlligen und breiten Zugang zu erhalten.

Gestützt wird diese Bedeutung durch die theoretische Erkenntnis, dass mit Gesellschaftsspielen intrapersonelle und interpersonelle Kompetenzen gefördert werden können. Im dritten Kapitel wurde nicht nur aufgeführt, dass Fähigkeiten wie z. B. Konzentration, Leistungsfähigkeit und Kooperation gefördert werden können, sondern Studien belegen, dass sich mit Spielen das Risiko an Demenz zu erkranken senken lässt. Viele

der Studien behandelten das Schachspielen, können aber wahrscheinlich auch auf andere Gesellschaftsspiele übertragen werden. Um diese Übertragbarkeit zu bestätigen, wären weitere Untersuchungen nötig. Die Tatsache, dass Gesellschaftsspiele Fähigkeiten und Fertigkeiten und das gemeinsame Lernen fördern, wurde nicht nur theoretisch, sondern auch in der Umfrage unter Kapitel 7.1.4. festgestellt. Bei der Frage, welche Vorteile die Befragten beim generationenübergreifenden Spielen sehen, wurden verschiedenste soziale und kognitive Fähigkeiten genannt.

Auch dass Gesellschaftsspiele den intergenerativen Austausch fördern können, hat die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführte Studie im siebten Kapitel gezeigt. Nicht nur Kommunikation, Kontakt, Wissensaustausch und Bindung lassen sich fördern, sondern Spielen trägt auch dazu bei, dass das Verständnis anderen Generationen gegenüber wächst. Damit wurde die eingangs gestellte Frage positiv beantwortet. Ebenso hat die Lobbacher Studie mit ihren Beobachtungen dieses Bild bestätigt. Jung und Alt kamen zusammen und bauten während des gemeinsamen Spiels Bindung auf, wie in Kapitel 5.2.4. beschrieben. Und auch dass der Vereinsamung entgegengewirkt werden kann, wurde durch die Auswertung bestätigt. Gestützt wird dies durch die in den Experteninterviews gewonnenen Erkenntnisse. Beide ExpertInnen kamen in Kapitel 7.2.1. und 7.2.2. zu dem Ergebnis, dass durch das gemeinsame Spiel das Verständnis anderen Generationen gegenüber wächst.

Beachtet werden muss allerdings, dass die Befragten Gesellschaftsspiele beruflich meist bei Kindern unter 13 Jahren einsetzen. Dies zeigen die Ergebnisse der Umfrage aus dem siebten Kapitel. Inwiefern Gesellschaftsspiele bei älteren Menschen noch nicht so umfassend akzeptiert sind oder Sozialarbeitende beruflich weniger mit älteren Menschen zu tun haben, kann an dieser Stelle nicht genau gesagt werden. Hierzu wären weitere Untersuchungen nötig. Insgesamt kann aber festgestellt werden, dass die Gesamtgruppe zu fast 80% aus dem eigenem Wunsch heraus mit Angehörigen anderen Generationen spielen und über 70% mehr Vorteile als Nachteile im generationenübergreifenden Spielen sehen.

Die Befragten der Umfrage sowie auch beide ExpertInnen bestätigten, dass Gesellschaftsspiele als ein geeignetes, wenn nicht gar ideales Medium für die Soziale Arbeit bewertet werden können. Das gemeinsame Spiel baut Berührungsängste ab und bringt Menschen in Kontakt, ohne zu viel von sich selbst einbringen zu müssen. Dass Tätige der Sozialen Arbeit somit dazu beitragen können, dem Generationenwandel gerecht zu werden, indem außerfamiliäre intergenerative Kontakte aufgebaut und gestärkt werden, unterstreicht diese Annahme.

Nicht außer Acht gelassen werden dürfen allerdings die Herausforderungen, die beim Einsatz vom Gesellschaftsspiel entstehen können. In Kapitel 3.4. wurde festgestellt, dass es nötig ist, eine Vorauswahl an Spielen zu treffen und diese nach Lernpotentialen zu analysieren. Dabei muss die Lebenswelt der KlientInnen mit einbezogen werden. Weiterhin bedarf es einer intensiven Auseinandersetzung mit den Spielen. Notwendig sind auch ein ganzheitliches Handeln und eine akzeptierende Haltung der Sozialarbeitenden. Auch die Umfrage brachte klar zu Tage, dass auf ähnliche Spielinteressen und Spielfähigkeiten geachtet werden muss. Das Gesellschaftsspiel ist somit kein Medium, das spontan und ohne jegliche Vorbereitung und Kenntnisse im sozialen Bereich eingesetzt werden kann. Der Einsatz bedarf einer guten Vorbereitung sowie Begleitung der Spielsituation. Melzer entwickelte, wie im dritten Kapitel beschrieben, Reflexionsbögen, um Gesellschaftsspiele einordnen zu können. Dies scheint notwendig, will man Gesellschaftsspiele den Zielgruppen passend zuordnen können. Die Verwendung dieser (oder ähnlicher) Analysemöglichkeiten kann beim Einsatz des Gesellschaftsspiels als Medium in der Sozialen Arbeit daher nur empfohlen werden. So kann auf die verschiedenen Fähigkeiten der KlientInnen eingegangen werden. Gerade innerhalb der Intergenerativen Sozialen Arbeit ist dies wichtig, will man vor allem Kinder und ältere SeniorInnen nicht überfordern, etwas das auch die ExpertInnen in den Interviews bestätigten. Die Kunst liegt hier sicherlich in der Auswahl von Spielen, die verschiedenen Altersstufen gerecht werden müssen, um einen generationenübergreifenden Einsatz zu ermöglichen. Hierbei sollte auf den von Werneck in Kapitel 7.2.2. genannten kleinsten gemeinsamen Nenner geachtet werden. Mögliche Anhaltspunkte liefern zudem die in der Umfrage vorgeschlagenen Spiele, die sich mit Melzers entwickelten Kriterien leicht einordnen ließen. Meist wurden altbekannte Spiele vorgeschlagen, doch um dem Bedürfnis aller KlientInnen gerecht zu werden, lohnt es sich auch, sich mit neueren Spielen zu befassen. Eine weitere Ressource kann, wie im dritten Kapitel beschrieben, das Internet mit seinen Spieldatenbanken bieten. Auch das Aneignen von Wissen durch die Weiterbildung als SpielepädagogIn kann zur Handlungssicherheit beitragen. Weiterhin sollten Sozialarbeitende auch immer den institutionellen Rahmen betrachten, in dem sie tätig sind. Schmitz wies z. B. in Kapitel 7.2.1 darauf hin, dass bei PflegeheimbewohnerInnen zuvor ein Bindungsaufbau stattgefunden haben sollte.

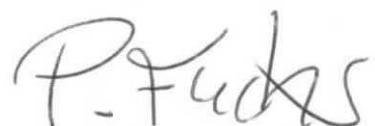
Wenn die genannten Herausforderungen mit einbezogen werden, liegen die Vorteile des Gesellschaftsspiels für die Soziale Arbeit klar auf der Hand. Das Gesellschaftsspiel stellt einen Methodeneinsatz dar, der viele KlientInnen erreichen kann, Fähigkeiten fördert und Generationen verbindet. Wie nun jeder Einzelne Gesellschaftsspiele in seine praktische Arbeit

einbinden kann, bedarf einer Einzelfallbetrachtung und hängt vom konkreten beruflichen Rahmen ab. Zudem kann von den Ergebnissen nicht darauf geschlossen werden, dass auch der Großteil der KlientInnen der Sozialen Arbeit gerne Gesellschaftsspiele spielt. Die Chance ist jedoch hoch, wenn man sich auf die eingangs genannten Studien stützt, die besagen, dass ca. ein Drittel der Deutschen gerne spielt.

Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig erstellt und außer den angegebenen Hilfsmitteln und Quellen keine weiteren Hilfsmittel und Quellen benutzt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus anderen Werken entnommen wurden, habe ich als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit hat noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Hebertsfelden, 12.12.2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read "P. Fuchs".

10 Literaturverzeichnis

- Akademie der wissenschaftlichen Weiterbildung. (o. J.). Personzentrierte Spieltherapie/Spielpädagogik, Akademie der wissenschaftlichen Weiterbildung. <https://akademie.wi-ph.de/fruehe-bildung/personzentrierte-spieltherapie-spielpaedagogik.html>. Zugriffen: 21. Oktober 2018.
- Baumgartner, U., Mirlach, S. & Hutegger, B. (2012). *Forschungsbericht: Gelingende Bedingungen für intergenerative Begegnungen am Beispiel des Generationenzentrums Milbertshofen, München. - qualitative Studie*. München.
- Brüderl, J. (2008). Vorlesung *Familie und Bevölkerung*, Mannheim. <https://www.ls3.soziologie.uni-muenchen.de/studium-lehre/archiv/teaching-materials/familiensoziologie.pdf>. Zugriffen: 19. Oktober 2018.
- Buland, R. (1991-2000). Zur Grundlegung einer Spielforschung. Definitionen, Systematik, Methodologie. In G. G. Bauer (Hrsg.), *Homo Ludens. Der spielende Mensch. Internationale Beiträge des Institutes für Sozialforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" Salzburg* (Bd. 2, S. 43–62). München/Salzburg: Musikverlag Katzenbichler.
- Bundesagentur für Arbeit. (2018). Die Arbeitsmarktsituation von Frauen und Männern 2017. Berichte: *Blickpunkt Arbeitsmarkt*. <https://statistik.arbeitsagentur.de/Statischer-Content/Arbeitsmarktberichte/Personengruppen/generische-Publikationen/Frauen-Maenner-Arbeitsmarkt.pdf>. Zugriffen: 6. Dezember 2018.
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. (2012a). Altern im Wandel. Zentrale Ergebnisse des Deutschen Alterssurveys (DEAS).
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. (2012b). Generationenbeziehungen – Herausforderungen und Potenziale. Gutachten des Wissenschaftlichen Beirats für Familienfragen beim Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzfassung. <https://www.bmfsfj.de/blob/93952/0346b5357fa3fcf576b7e9e06a48a661/generationenbeziehungen-herausforderungen-und-potenziale-gutachen-data.pdf>. Zugriffen: 20. Oktober 2019.
- Caillois, R. (1958). *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. München: Albert Langen Georg Verlag GmbH.
- Decker, O. (2018). *Sozialpsychologie und Sozialtheorie*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Demografie Portal. (2018). Immer mehr ältere Menschen in Deutschland. Zahlen und Fakten, Datenquelle: Statistisches Bundesamt. http://www.demografie-portal.de/SharedDocs/Informieren/DE/ZahlenFakten/Bevoelkerung_Altersstruktur.html. Zugriffen: 9. Dezember 2018.

Deutscher Berufsverband für Soziale Arbeit e.V. (o.J.). Profession. Professionspolitik ist auch Gesellschaftspolitik. <https://www.dbsh.de/profession.html>. Zugriffen: 6. Dezember 2018.

Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge e.V. (2007). *Fachlexikon der sozialen Arbeit* (6. Auflage). Baden-Baden: Nomos.

Deutsches Spielearchiv Nürnberg & Bayerisches Spiele-Archiv Haar e.V. (Hrsg.). (2018). *Bewerbung zur Aufnahme in das Bundesweite Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes*. Nürnberg, Haar.

Dorn, A. (2015, 17. Juni). Projekt zum Altern: Wie Jung und Alt voneinander profitieren. Das Projekt "Echo der Generationen" der Gerontologischen Abteilung der Uni Heidelberg wird unter anderem in Lobbach durchgeführt - Es bringt junge und alte Menschen zusammen. *Rhein-Neckar-Zeitung*. https://www.rnz.de/nachrichten/metropolregion_artikel,-Metropolregion-Projekt-zum-Altern-Wie-Jung-und-Alt-voneinander-profitieren-_arid,105706.html. Zugriffen: 17. November 2018.

Ehret, S. (2016). *Echo der Generationen. Eine intergenerationale Studie* (Alterswissenschaft, Band 2). Berlin: LIT.

Eigen, M. & Winkler, R. (1975). *Das Spiel*. München, Zürich: Piper.

Einsiedler, W. (1999). *Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels* (3., aktualisierte und erw. Aufl.). Bad Heilbrunn/Obb.: Klinkhardt.

Fachbereichstag Soziale Arbeit; Deutscher Berufsverband für Soziale Arbeit e.V. (2016). Deutschsprachige Definition Sozialer Arbeit des Fachbereichstag Soziale Arbeit und DBSH; Fachbereichstag Soziale Arbeit; Deutscher Berufsverband für Soziale Arbeit e.V. https://www.dbsh.de/fileadmin/downloads/20161114_Dt_Def_Sozialer_Arbeit_FBTS_DBSH_02.pdf. Zugriffen: 30. September 2018.

Filipp, S.-H., Gerlach, I., Keil, S., Ott, N. & Scheiwe, K. (2012). *Generationenbeziehungen. Herausforderungen und Potentiale*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (Gutachten für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend).

Filipp, S.-H. & Spieles, H. (2007). Fördert Schachunterricht in der Grundschule die geistige Entwicklung der Kinder? Abschlussbericht über eine Evaluationsstudie zum Schachunterricht in einer Trierer Grundschule. Mit Unterstützung der Deutschen Schulschachstiftung, der Deutschen Schachjugend und der Nikolaus Koch-Stiftung Trier, Universität Trier, Fachbereich Psychologie.

Findenig, I. (2017). *Generationenprojekte. Orte des intergenerativen Engagements: Potenziale, Probleme und Grenzen*. Opladen: Budrich UniPress Ltd.

Franz, J. (2006). Die ältere Generation als Mentorengeneration - Intergenerationelles Lernen und intergenerationelles Engagement. *bildungsforschung* 3 (2). <http://www.bildungsforschung.org/Archiv/2006-02/intergenerationelles/>. Zugriffen: 16. September 2018.

- Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co KG. (2018). Essen - Schlussbericht der 36. Internationalen Spieltage SPIEL '18 mit COMIC ACTION. Essen. <https://www.spielmesse.com/de/presse/pressemitteilungen/>.
- Fritz, J. (2004). *Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung* (Grundlagentexte soziale Berufe). Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Glonnegger, E. (1991-2000). Klassische Gesellschaftsspiele. Ursprung, Entwicklung, Geschichte. In G. G. Bauer (Hrsg.), *Homo Ludens. Der spielende Mensch. Internationale Beiträge des Institutes für Sozialforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" Salzburg* (Bd. 1, S. 25–28). München/Salzburg: Musikverlag Katzenbichler.
- Greger, B. R. (2001). *Generationenarbeit* (Altenpflege professionell, 1. Aufl.).
- Günther, W. M. (2018). Familien lieben Brettspiele, DVS1 Deutscher Verband der Spielwarenindustrie e.V. <https://www.dysi.de/dysi-news/255-familien-lieben-brettspiele>. Zugegriffen: 6. Dezember 2018.
- Heimlich, U. (2015). *Einführung in die Spielpädagogik* (UTB, Bd. 4199, 3., aktualisierte und erw. Aufl.). Bad Heilbrunn: Klinkhardt; UTB.
- Hoffmeyer, M. (Senioren Ratgeber, Hrsg.). (2016). "Spielen ist ein gutes Gehirntraining". Brett- und Kartenspiele machen nicht nur Spaß. Das gesellige Miteinander trainiert auch den Kopf. Interview mit Demenzforscherin Christine von Arnim. <https://www.senioren-ratgeber.de/Gehirnjogging/Spielen-ist-ein-gutes-Gehirntraining-510435.html>. Zugegriffen: 20. Oktober 2018.
- Huizinga, J., Nachod, H. & Flitner, A. (2015). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (rororo Rowohlt Enzyklopädie, Bd. 55435, 24. Aufl.). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl.
- Hüther, G. & Quarch, C. (2016). *Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist*. München: Carl Hanser Verlag.
- IEK. (o. J.). Spieltherapeut(in) / Spielpädagoge(-in), IEK. <https://www.iek-berlin.de/ausbildungen/spieltherapeut-spieltherapie-ausbildung-spielpaedagogie-ausbildung/>. Zugegriffen: 21. Oktober 2018.
- Kobbert, M. J. & Thole, B. (2010). *Kulturgut Spiel*. Münster: Daedalus.
- Kohlbacher, M. & Bayer, J. (2011). Intergenerationelles Arbeiten. In *Generationenübergreifende Entwicklung gesellschaftlicher Perspektiven in der Niederlausitz : Ergebnisse des Projektes Anstoß* (S. 54–79). Freiburg im Breisgau: Centaurus-Verl.
- Laarz, D. (Oktober 2018). Spielt mehr! GEO, 11/2018, S. 54–70.

Mahne, K., Wolff, J. K., Simonson, J. & Tesch-Römer, C. (2017). *Altern im Wandel. Zwei Jahrzehnte Deutscher Alterssurvey (DEAS)*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

(Marktforschung - Das Portal für Markt-, Medien- und Meinungsforschung, Hrsg.). (2015). Freizeitverhalten: Klassische Brettspiele bleiben trotz Digitalisierung beliebt. <https://www.marktforschung.de/nachrichten/marktforschung/klassische-brettspiele-bleiben-trotz-digitalisierung-beliebt/>. Zugriffen: 29. November 2018.

Melzer, M. (2013). Entwicklung einer kompetenzgeleiteten Spielanalyse zur Auswahl und Bewertung von Brettspielen. Masterarbeit. Vorgelegt für die Prüfung zum Master of Arts, Fachbereich SozialeArbeit.Medien.Kultur der Hochschule Merseburg. <https://core.ac.uk/download/pdf/51448672.pdf>. Zugriffen: 6. Dezember 2018.

Friedhelm Merz Verlag. (2018). Presseinformation Nr. 3. Von der Subkultur hin zum popkulturellen Mainstream - Gesellschaftsspiele boomen mitten im digitalen Zeitalter. Und so jagt auch die weltgrößte Messe für analoge Spiele von Superlativ zu Superlativ. (Interationale Spieletage - Spiel '18 - Messe Essen). <https://www.spielmesse.com/de/presse/pressemittelungen/>.

Nave-Herz, R. (2007). *Familie heute. Wandel der Familienstrukturen und Folgen für die Erziehung*. Darmstadt: Primus Verlag.

Pfleger, H. (Deutsches Ärzteblatt, Hrsg.). (2010). Schach: Tanzen und Schach. <https://www.aerzteblatt.de/archiv/79349>. Zugriffen: 6. Dezember 2018.

Piaget, J. (1969). *Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung d. Symbolfunktion beim Kinde* (Erziehungswissenschaftliche Bücher). Stuttgart: Klett.

planetlan GmbH. (2018a). Fakten "Stadt-Land-Spielt!". Event zur Förderung des Kulturguts Spiel. Bochum. http://stadt-land-spielt.de/media/uploads/2018/06/Fakten_SLS_2018-71284.pdf.

planetlan GmbH. (2018b). Ein weiteres "Stadt-Land-Spiel!" endet erfolgreich. Ganz Deutschland, Österreich und erstmalig auch die Schweiz spielte, würfelte und knobelte nun zum sechsten Mal ein ganzes Wochenende lang im Rahmen des Non-Profit Projektes. Bochum. <http://stadt-land-spielt.de/de/presse.htm>.

Renner, M. (2008). *Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe* (3., neu bearb. Aufl.). Freiburg im Breisgau: Lambertus.

Schädler, U. (Hrsg.). (2010). *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels* (Edition Angewandte, Bd. 1). Wien: Springer.

Schädler, U., Racine, C. & Aminzadah, S. (op. 2007). *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele* (Veröffentlichungen des Schweizerischen Spielmuseums). Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Scheuerl, H. (1994). *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen* (Reihe Pädagogik, / hrsg. von Hans Scheuerl ; Bd. 1, 12., unveränd. Aufl.). Weinheim: Beltz (Ursprünglich zugl.: Hamburg, Univ., Diss., 1952 u.d.T.: Scheuerl, Hans: Untersuchungen über das Wesen des Spiels, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen).

Schiendorfer, E. (chesspoint.ch, Hrsg.). (2016). Positive Faktoren des Schachspiels. <https://www.chesspoint.ch/blog/schach-in-der-schule/positive-faktoren-des-schachspiels>. Zugegriffen: 20. Oktober 2019.

Schiller, F. (1793/94). *Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Prosa* (Schiller, Johann Christoph Friedrich von: Friedrich von Schillers sämtliche Werke. 18, Kapitel 16. Fünfzehnter Brief).

Schmitz-Hüser, A. (2007). Wenn das Spiel zur Arbeit wird ... Veränderungsprozesse im Erwachsenenspiel. *Psychologie und Gesellschaftskritik* (31(4)), 73–93. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-292339>. Zugegriffen: 6. Dezember 2018.

SoSci Survey GmbH. (o. J.). SoSci Survey. der onlineFragebogen. – die Lösung für eine professionelle Onlinebefragung. <https://www.soscisurvey.de/>. Zugegriffen: 9. Dezember 2018.

Splendid Research GmbH. (2017). *Spieleland Deutschland: Eine repräsentative Umfrage unter 1.024 Deutschen zu Gesellschaftsspielen*, Hamburg.

Stadtjugendausschuss e.V. Karlsruhe. (o. J.). Die Spielpädagogik- Ausbildung, Stadtjugendausschuss e.V. Karlsruhe. <http://www.spielpaedagogik.eu/ausbildung/>. Zugegriffen: 6. Dezember 2018.

(Statistisches Bundesamt, Hrsg.). (2015). Bevölkerung in Deutschland nach Altersgruppen in den Jahren 2013, 2030 und 2060 (in Millionen). <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/71539/umfrage/bevoelkerung-in-deutschland-nach-altersgruppen/>. Zugegriffen: 19. Oktober 2018.

(Stiftung für Zukunftsfragen, Hrsg.). (2018). Freizeit-Monitor 2018, British American Tobacco (Germany) GmbH. Freizeitmonitor. <http://www.freizeitmonitor.de/nc/de/download/freizeitmonitor-2016/>. Zugegriffen: 6. Dezember 2018.

Suck, S. & Tinzmann, B. (2005). Intergenerative Projekte in NRW. Bestandsaufnahme, Bewertung, Vernetzungs- und Qualifizierungsbedarf. Studie durchgeführt im Auftrag des Ministeriums für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie Nordrhein-Westfalen, Institut für Gerontologie an der Universität Dortmund. https://www.uni-kassel.de/fb4/issl/mitg/karl/pdf/SoSe07/Intergenerative_Projekte_in_NRW.pdf. Zugegriffen: 19. Oktober 2018.

Tesch-Römer, C., Engstler, H. & Wurm, S. (2006). *Altwerden in Deutschland. Sozialer Wandel und individuelle Entwicklung in der zweiten Lebenshälfte* (1. Auflage). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Thiede, R. (2016). *Generationsbrücke. Wie das Miteinander von Alt und Jung gelingt.* Freiburg: Herder (Mit einem wissenschaftlichen Nachwort von Prof. Andreas Kruse).

Thole, B. (o.J.). Klassifikation der Spiele, DIE SPIELEBRÜCKE e.V. <http://spielebruecke.de/?id=21>. Zugriffen: 19. Oktober 2018.

Trautmann, W. (2004). *Soziologie vom Anfang bis zum Ende. Eine etwas andere "Einführung in die Soziologie" - selbst erlebt oder: "Ich könnte sie knutschen, die Soziologie".* Frankfurt/Main: Fischer.

Tschöpe-Scheffler, S. (2009). *Familie und Erziehung in der sozialen Arbeit (Grundlagen sozialer Arbeit).* Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verl.

Werneck, T. Gesprächsnote. Telefonat vom 18.11.2018.

Zacherl, C. (2001). *Mensch ärgere Dich doch nicht! Religiöse Inhalte im Medium Gesellschaftsspiel.* Haar: Katholische Universität Eichstätt.

11 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	Intrapersonelle Kompetenzen	Seite 15
Abbildung 2	Intrapersonelle Kompetenzen	Seite 15
Abbildung 3	Interpersonelle Kompetenzen	Seite 18
Abbildung 4	Zusammengefasste Geburtenziffern in Deutschland 1971-2006	Seite 25
Abbildung 5	Wohnsituation alter Menschen 1857-1963	Seite 26
Abbildung 6	Durchschnittliche Haushaltsgröße 1801-1980	Seite 26
Abbildung 7	Haushaltsformen in denen Ältere wohnen	Seite 26
Abbildung 8	Altersstruktur der Bevölkerung in Deutschland 1950-2060	Seite 27
Abbildung 9	Wohnortentfernung des nächstwohnenden Kindes	Seite 28
Abbildung 10	Kontakthäufigkeit zw. Älteren und ihren erwachsenen Kindern	Seite 28
Abbildung 11	Umfrage: Geschlecht Gesamtgruppe	Seite 35
Abbildung 12	Umfrage: Geschlecht Sozialtätiger	Seite 35
Abbildung 13	Umfrage: Alter Gesamtgruppe	Seite 36
Abbildung 14	Umfrage: Alter der nicht-sozialtätigen Spieler	Seite 36
Abbildung 15	Umfrage: Alter der sozialtätigen Spieler	Seite 36
Abbildung 16	Umfrage: Bildungsabschluss Gesamtgruppe	Seite 36
Abbildung 17	Umfrage: Bildungsabschluss der Sozialtätigen	Seite 37
Abbildung 18	Umfrage: Bildungsabschluss der nicht Sozialtätigen	Seite 37
Abbildung 19	Umfrage: Häufigkeit Gesellschaftsspiele spielen Gesamtgruppe	Seite 38
Abbildung 20	Umfrage: Wie oft spielen Sozialtätige?	Seite 38
Abbildung 21	Umfrage: Wie oft spielen Nicht-Sozialtätige?	Seite 38
Abbildung 22	Umfrage: Rahmen Gesamtgruppe	Seite 39
Abbildung 23	Umfrage: Rahmen Nicht-Sozialtätige	Seite 39
Abbildung 24	Umfrage: Rahmen Sozialtätige	Seite 39
Abbildung 25	In welchem Kontext arbeiten Sie (Beruf)?	Seite 40
Abbildung 26	In welchem Kontext arbeiten Sie (Bereich)?	Seite 40

Abbildung 27 Umfrage: Innerhalb der Sozialen Arbeit Tätigen	Seite 41
Abbildung 28 Umfrage: Altersgruppe mit der gespielt wird (Beruf/Ehrenamt)	Seite 41
Abbildung 29 Umfrage: Häufigkeit Spiel mit anderen Generationen	Seite 42
Abbildung 30 Umfrage: Wie gerne spielen mit anderen Generationen	Seite 42
Abbildung 31 Umfrage: Warum nicht gerne mit anderen Generationen spielen	Seite 43
Abbildung 32 Umfrage: Mehr Vor- oder Nachteile beim gemeinsamen Spiel	Seite 43
Abbildung 33 Umfrage: Vorteile beim Spiel mit verschiedenen Generationen	Seite 44
Abbildung 34 Umfrage: Nachteile beim Spiel mit verschiedenen Generationen	Seite 46
Abbildung 35 Umfrage: Trägt das Spielen zum Verständnis bei	Seite 47
Abbildung 36 Umfrage: Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit	Seite 47
Abbildung 37 Umfrage: Generationentaugliche Spiele Gesamt	Seite 48
Abbildung 38 Umfrage: Generationentaugliche Spiele der letzten 10 Jahre	Seite 49

12 Anhang

Anlage 1 Kompetenzgeleitete Analyse und Bewertung von Brettspielen Melzer 2013, S. 95

1) SPIELDATEN

Spieleranzahl		Verlag	
Spieleralter		Veröffentlichungsjahr	
Spieldauer/-länge		Auszeichnungen	

2) INHALT

Thema	
Themenbereich	
Inhaltliche Deutung	
Wissensaspekte	
Einschränkungen	

3) SPIELDYNAMIK

Spielart / Spielprinzip	
Spieldynamische Gestalt (menschliche Grundmuster)	
Mögliche Zielgruppen	
Art der Aktivität oder Präsentationsform	

Regel - Einfachheit / Verständlichkeit - Verhältnis Kürze - Vertiefung (z.B. Kurzspielregel) - Beispielhaftigkeit - Spielverlauf - Dramaturgie / Spannungsbogen der Spielgeschichte	Wertung 1 - 10
Spielmechanismen / Spielziel / Zufall - Grundlegende Spielmechanismen - Zufallsmechanismen - Förderung der allgemeinen Spielfähigkeit bewerten - Spieltiefe / Qualität der Mechanismen / Kritik	Wertung 1 - 10
Interaktion - Spieltyp (Kooperation, Einzelspiel, Teamspiel) - Grad der Interaktion	Wertung 1 - 10
Material - Wie ist die Güte / Qualität / Art der Spielmaterialien? - Haptik: Wohlgeformtheit, Oberflächenmaterial - Modellierbarkeit, Festigkeit und Elastizität bei gestaltbaren Material, wie Knetmasse - visuelle, klangliche und haptische Reize - Aufforderungscharakter des Materials - Titelbild, Text, typografische Gestaltung - Art des Spielmaterials benennen - Qualität und Beschaffenheit beurteilen - Größe - Gestaltung	Wertung 1 - 10
Kompetenzförderung / Lernintention Benennung der Kompetenzen Einschätzung der Förderung (1-10)	Wertung 1 - 10
Gesamter Spielreiz	$= (B1 + B2 + B3 + B4 + B5) / 5$

Spiel: _____ **Ausreichende Auswahl:** _____

Datum, Zeit: _____ **Spieldauer:** _____

**Spielraum /
Raumgestaltung:** _____

**Besondere
Rahmenbedingungen:** _____

Vorwissen: _____

Wie oft wurde dieses Spiel bereits gespielt: _____

Fachliche, Soziale, personelle Spiel- oder Lernziele: _____

Zeit	Stichwort / Phase	Was wurde gelernt / erfahren?	Wie? Spieler-Spielleitertätigkeit	Spelaspekt, Spielmechanik

Selbstkritische Reflexion: _____

Spiel- oder Lernziel erreicht: _____

Anlage 4

Fragenbogen:

Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit - wie Spielen Generationen verbindet

Rubrik SD: Sozidemografische Daten

"Welches Geschlecht haben Sie?" (*Auswahl*)

- 1 = weiblich
- 2 = männlich
- 3 = inter/divers/anders
- 9 = nicht beantwortet

"Wie alt sind Sie?" (*Dropdown-Auswahl*)

- 1 = bis 13 Jahre alt
- 2 = 14 bis 17 Jahre alt
- 3 = 18 bis 27 Jahre alt
- 4 = 28 bis 49 Jahre alt
- 5 = 50 bis 64 Jahre alt
- 6 = 65 bis 80 Jahre alt
- 7 = 85 Jahre alt oder älter
- 9 = nicht beantwortet

"In welchem Land leben Sie derzeit?" (*Auswahl*)

- 1 = in Deutschland
- 2 = in Österreich
- 3 = in der Schweiz
- 4 = in einem anderem Land (*offene Texteingabe*)
- 9 = nicht beantwortet

"Wie lauten die ersten beiden Ziffern Ihrer Postleitzahl?" (*Offene Texteingabe*)

"Welchen Bildungsabschluss haben Sie?" (*Auswahl*)

- 1 = Schule beendet ohne Abschluss
- 9 = Noch Schüler
- 3 = Volks-, Hauptschulabschluss, Quali
- 4 = Mittlere Reife, Realschul- oder gleichwertiger Abschluss
- 5 = Abgeschlossene Lehre
- 6 = Fachabitur, Fachhochschulreife
- 7 = Abitur, Hochschulreife
- 8 = Fachhochschul-/Hochschulabschluss (Bachelor, Master, Diplom)
- 10 = Anderer Abschluss, und zwar: (*offene Texteingabe*)
- 9 = nicht beantwortet

Rubrik GS: Gesellschaftsspiele allgemein

"Wie oft spielen Sie Gesellschaftsspiele?" (Auswahl)

1 = fast täglich

2 = mindestens 1x die Woche

3 = mindestens 1x im Monat

4 = seltener

5 = nie

-9 = nicht beantwortet

"In welchen Rahmen spielen Sie Gesellschaftsspiele?" (Mehrfachauswahl)

GS03_01 zu Hause (z. B. mit Familie und/oder Freunden)

GS03_03 in Spielecafés

GS03_02 in Spieleguppen

GS03_04 auf speziellen Spieleevents (Spilemessen, Spieltage usw.)

GS03_05 im beruflichen Kontext

GS03_06 im Kontext meiner ehrenamtlichen Arbeit

GS03_07 Sonstiges

GS03_07a Sonstiges (*offene Texteingabe*)

"Arbeiten Sie innerhalb der Sozialen Arbeit?" (Auswahl)

1 = ja

2 = nein

3 = keine Angabe

-9 = nicht beantwortet

"In welchem beruflichen und/oder ehrenamtlichen Kontext arbeiten Sie?" (Offene Texteingabe)

"Mit welcher Altersgruppe spielen Sie bei Ihrer beruflichen oder ehrenamtlichen Tätigkeit

"überwiegend" Gesellschaftsspiele? (Mehrfachauswahl)

GS04_01 mit Kindern bis 13 Jahren

GS04_02 mit Jugendlichen von 14 bis 17 Jahren

GS04_03 mit jungen Erwachsenen von 18 bis 27 Jahren

GS04_04 mit Erwachsenen von 28 bis 49 Jahren

GS04_05 mit Erwachsenen von 50 bis 64 Jahren

GS04_06 mit SeniorInnen von 65 bis 80 Jahren

GS04_07 mit SeniorInnen ab 85 Jahren

"Wie oft spielen Sie mit Menschen, die einer anderen Generation angehören?" (Auswahl)

1 = sehr oft

2 = oft

3 = manchmal

4 = weniger

5 = gar nicht

6 = keine Angabe

-9 = nicht beantwortet

"Spielen Sie gerne aus eigenem Wunsch heraus mit anderen Generationen?" (*Auswahl*)

- 1 = ja, sehr gerne
- 2 = ja, gerne
- 3 = manchmal
- 4 = weniger gerne
- 5 = nein
- 6 = keine Angabe
- 9 = nicht beantwortet

"Sie spielen nicht gerne, bzw. weniger gerne mit anderen Generationen. Warum nicht?" (*Offene Texteingabe*)

"Spielen Sie eher mit jüngeren Generationen oder eher mit älteren Generationen als Sie selbst angehören?" (*Mehrfachauswahl*)

- GS08_01 mit jüngeren Generationen
- GS08_02 mit älteren Generationen
- GS08_04 mit meiner eigenen Generation

Rubrik GE: Erfahrungen im Spiel mit Generationen

"Haben Sie den Eindruck, dass jüngere Generationen SeniorInnen beim Spielen helfen?" (*Auswahl*)

- 1 = ja, sehr
- 2 = ja etwas
- 3 = weniger
- 4 = nein
- 9 = nicht beantwortet

"Und wie ist es umgekehrt? Haben Sie den Eindruck, dass SeniorInnen jüngeren Generationen beim Spielen helfen?" (*Auswahl*)

- 1 = ja, sehr
- 2 = ja, etwas
- 3 = weniger
- 4 = nein
- 5 = weiß nicht
- 9 = nicht beantwortet

"Sehen Sie im Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen verschiedenen Generationen mehr Vorteile oder Nachteile?" (*Auswahl*)

- 1 = mehr Vorteile
- 2 = mehr Nachteile
- 3 = es ist eher ausgeglichen
- 4 = ich weiß nicht
- 9 = nicht beantwortet

"Welche Vorteile sehen Sie beim Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen verschiedenen Generationen?" (*Offene Texteingabe*)

"Welche Nachteile sehen Sie beim Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen verschiedenen Generationen?" (Offene Texteingabe)

"Trägt das Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen verschiedenen Generationen dazu bei, dass das Verständnis anderen Generationen gegenüber wächst?" (Auswahl)

- 1 = ja, sehr
- 2 = ja, etwas
- 3 = weniger
- 4 = nein
- 5 = ich weiß nicht
- 9 = nicht beantwortet

"Warum sind Sie dieser Meinung?" (Offene Texteingabe)

"Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit: Ist diese Methode geeignet um innerhalb der Sozialen Arbeit den Kontakt zwischen Generationen zu fördern?" (Auswahl)

- 1 = ja, weil (Offene Texteingabe)
- 2 = nein, weil (Offene Texteingabe)
- 3 = weiß nicht
- 9 = nicht beantwortet

Rubrik AS: Abschluss-Fragen

"Welche Gesellschaftsspiele kennen Sie, die sich Ihrer Meinung nach gut in altersgemischten / generationengemischten Gruppen spielen lassen?" (Offene Texteingabe)

"Kennen Sie Projekte/Vereine/Initiativen/Events, die Gesellschaftsspiele "aktiv" einsetzen, um Menschen verschiedener Generationen zusammen zu bringen?" (Auswahl)

- 1 = ja
- 2 = nein
- 3 = ich weiß nicht
- 9 = nicht beantwortet

"Welche Projekte/Vereine/Initiativen/Events kennen Sie?" (Offene Texteingabe)

"Möchten Sie zu dieser Befragung oder zum besseren Verständnis Ihrer Antworten noch etwas anmerken?" (Offene Texteingabe)

Anlage 5

Experteninterview – Leitfaden

Expertin 1: Susanne Schmitz, Projektkoordinatorin der Generationsbrücke, Sozialpädagogin

Experte 2: Tom Werneck, Leiter des Bayerischen Spiele-Archivs Haar,

Die Genehmigung für die Aufzeichnung und Darstellung in der Arbeit mit Nennung und Veröffentlichung von Namen/Funktion wurde vorab schriftlich eingeholt.

Einleitung

Kurze Vorstellung von der Interviewerin, bedanken, dass der/die ExpertIn zum Gespräch zur Verfügung steht. Vorstellung des Forschungsinteresses. Beschreibung des Rahmens: Bachelorarbeit, Aufzeichnung Gespräch.

Einleitende Fragen

1. *Expertin 1:*

Sie sind Projektkoordinatorin bei der Generationsbrücke, einem Sozialunternehmen. Beschreiben Sie in wenigen Sätzen, was die Generationsbrücke genau macht und was ihre Aufgaben sind.

Experte 2: Sie sind Leiter des Deutschen Spiele-Archivs Haar. Beschreiben Sie in wenigen Sätzen, was das Spielearchiv genau macht und was ihre Aufgaben als Leiter sind.

Beide ExpertInnen:

- a. Was sind die Ziele und Visionen der Generationsbrücke/des Spielearchivs?
- b. Was war der persönliche Beweggrund dafür, dass Sie in der Generationsbrücke/im Spielearchiv tätig wurden?

Hauptteil

2. Meinen Sie, sind generationenübergreifende Projekte wichtig für die Gesellschaft? Warum?

3. *Expertin 1:* In Ihrem Konzept führen Sie auch das Spielen als Möglichkeit der Begegnung zwischen Generationen auf. Ist Spielen auch etwas für SeniorInnen?

- a. Werden auch Gesellschaftsspiele (Brett-, Würfel-, und Kartenspiele) in Ihrem Projekt eingesetzt?
- b. Wie oft?

Experte 2: Sie organisieren neben dem Spielearchiv auch verschiedenste Spieleveranstaltungen.

- a. Welche Altersgruppen sprechen Sie dort an?
- b. Was meinen Sie, ist spielen auch etwas für SeniorInnen?

Beide ExpertInnen:

- c. Was ist Ihre Erfahrung: Sind ältere Menschen auch neuen Spielsystemen aufgeschlossen oder ist es so, wie man in der Literatur liest, dass SeniorInnen eher altbekannte Spiele spielen möchten?
 - d. Welche Erfahrungen haben Sie beim Einsatz von Gesellschaftsspielen innerhalb Ihres Projekts gemacht? Welche Vorteile sehen Sie? Was sind Ihrer Meinung nach die größten Hürden?
4. Welche Bedeutung hat können Gesellschaftsspiele für das intergenerative Lernen haben?
- a. Was können Jüngere von Älteren beim gemeinsamen Spiel lernen? Und umgekehrt?
 - b. Was meinen Sie: Trägt das Spielen von Gesellschaftsspielen zwischen verschiedenen Generationen dazu bei, dass das Verständnis anderen Generationen gegenüber wächst? -> eventuell: Wie begründen Sie dies?
5. Sind Gesellschaftsspiele für Sie ein Medium, dass sich für die intergenerative Soziale Arbeit anbietet? -> eventuell: Begründen Sie Ihre Antwort.

Abschluss

- 6. Vielen Dank, dass Sie mir die Fragen beantwortet haben und sich die Zeit genommen haben.
- 7. Möchten Sie denn gerne noch etwas wissen?
- 8. Hinweis auf weiteres Vorgehen: Telefoninterview wird verschriftlicht, Text zum Autorisieren wird zugeschickt, nach ok dann für die Arbeit verwendet.
Veröffentlichung der Arbeit ab Februar.

Anlage 6

Zusammenfassung Interview Susanne Schmitz, Generationsbrücke

Durchgeführt am 29.10.2018

Einleitung

Eigene Beweggründe in der Generationsbrücke tätig zu sein (1.b.)

Susanne Schmitz ist Projektkoordinatorin der Generationsbrücke und hat diese mit gegründet. Zu dem Projekt kam sie, als ihr bewusst wurde, dass es mit einfachsten Mitteln möglich war, Jung und Alt miteinander in Kontakt zu bringen.

Ziele und Visionen der Generationsbrücke (1.a.)

Ziele und Visionen der Generationsbrücke sind, Spaß zu verbreiten, Kindern und HeimbewohnerInnen das Gefühl zu geben, gebraucht zu werden und dass alle voneinander lernen können.

Die Generationsbrücke hat die Aufgabe, Kindergärten und Schulen mit Pflegeheimen zu verbinden. Feste Kindergarten- oder Schulgruppen kommen für ein Jahr alle 3-4 Wochen ins Pflegeheim. Jedes Kind erhält dabei eine/n feste/n BewohnerpartnerIn. Dies wird in Zusammenarbeit mit dem Sozialdienst des Pflegeheims und den jeweiligen Mitarbeitern der Kinder vorbereitet, um BewohnerpartnerInnen zu finden, die gut zueinander passen. Zudem gibt es 2-tägige Fortbildungen, damit die Verantwortlichen das Konzept umsetzen können.

Das Konzept sieht vor, kognitiv fittere BewohnerInnen mit Schulkindern in Kontakt zu bringen und BewohnerInnen mit kognitiven Einschränkungen mit Kindergartenkindern im Vorschulalter und Vorschulkindern. Dies begründet sich auf ähnlichen, kognitiven Fähigkeiten der Kinder und SeniorInnen.

Hauptteil

Einsatz von Gesellschaftsspielen in der Generationsbrücke (3.a./b.)

Spielen mit Kindern macht laut Frau Schmitz den SeniorInnen viel Spaß. Aber auch untereinander spielen die Bewohner gern Spiele. Besonders oft kommen ‚Mensch ärgere Dich nicht‘ und ‚Kniffel‘ auf Tisch. Gerne gespielt wird auch ‚Bingo‘. Kartenspiele werden selten gespielt, Brettspiele häufiger und Würfelspiele sehr oft. Extra für die Generationsbrücke entwickelt wurde eine Memory-Variante in Groß-Format und ein ‚Mensch ärgere Dich nicht‘

XXL‘. Beim ‚Mensch ärgere Dich nicht XXL‘ stellen die Kinder die Spielfiguren dar und auf dem Boden wird das Spielbrett abgebildet. Jeder Bewohner würfelt und spielt dann jeweils für sein eigenes Kind. Dieses Spiel macht allen viel Spaß.

Auch das ‚Marienkäferspiel‘ wird gerne eingesetzt. Dies ist ein einfaches Spiel, bei dem mit einem Würfel gewürfelt wird. Bei einer geworfenen Eins darf einem auf einem Blatt Papier abgebildeten Marienkäfer ein Punkt aufgemalt werden. Dies geschieht je nach Fähigkeiten mit gegenseitiger Hilfe von Kindern und SeniorInnen. Dabei können vor allem dementiell erkrankte Menschen aktiviert werden, oft nur dadurch, dass ihnen von ihrem Partnerkind ein Würfel in die Hand gelegt wird. Diese abgewandelten Spiele sind an die Fähigkeiten von Kinder und SeniorInnen angepasst.

Vorteile und Hürden beim Einsatz von Gesellschaftsspielen (3.d.)

Anspruch der Generationsbrücke ist, eine Beziehung zwischen den PartnerInnen herzustellen. Eine Beziehung stellt laut Frau Schmitz eine wichtige Grundlage dar, um überhaupt Spiele spielen zu können, da sich Menschen erst einmal kennenlernen müssen. Es kann nicht gleich von Anfang an losgespielt werden, da bei fremden Menschen im Pflegeheim die Hürde zu hoch wäre. Spielen ist laut Frau Schmitz nur ein kleiner Teil der Generationsbrücke. Auch bewegungsreiche Aktivitäten gehen dem voraus. Spielen ist auch mit sehr kognitiv und körperlich eingeschränkten Menschen möglich.

Aufgeschlossenheit der SeniorInnen gegenüber neuen Spielsystemen (3.c.)

Da der Hauptschwerpunkt der Generationsbrücke ist, mit Jung und Alt zusammen zu spielen und es PflegeheimbewohnerInnen angesprochen werden, werden meist altbekannte Spiele gespielt. Dies liegt aber eher am begrenzten Zugang. Weitere Erfahrungen liegen hier nicht vor, erzählt Frau Schmitz.

Vorteile und Hürden beim Einsatz von Gesellschaftsspielen (3.d.)

Aber es gibt auch Herausforderungen beim Spiel von Gesellschaftsspielen zwischen Kindern und SeniorInnen. Man kann Kinder überfordern, wenn sie verlieren noch nicht gelernt haben oder Regeln zu schwer sind, erzählt Frau Schmitz. Daher wird ‚Mensch ärgere Dich nicht‘ nur bei Schulkindern eingesetzt. Bei Kindergartenkindern achtet man auf Spiele, bei denen der Einzelne nicht verlieren kann. Auch kooperative Spiele lassen sich gut einsetzen. Spielen soll Generationen verbinden und nicht ‚sauer‘ aufeinander machen, meint die Projektkoordinatorin. Die Herausforderung während der Begegnung ist es also, Spiele zu

finden, die dem Entwicklungsstand der Kinder und SeniorInnen angepasst sind. Daher ist es wichtig, dass die Spielleiter die Menschen kennen, die man miteinander verbinden will.

Voneinander lernen (4.a.)

Frau Schmitz meint, dass Ältere von Jüngeren bei Spielen und umgekehrt lernen. Kinder lernen sich an Regeln zu halten. Es wird Spielkultur (Wissen um ältere Spiele) weitergegeben. Die Beteiligten lernen aber auch, dass Spielen Spaß macht und dass es zur gemeinsamen Zeit beiträgt. Vor allem aber lernen Jung und Alt, dass man zu einer Gemeinschaft dazu gehört und dass das Miteinander Freude macht.

Spielen um das gegenseitige Verständnis zu erhöhen (4.b.)

Spielen trägt laut Frau Schmitz zum besseren Verständnis anderer Generationen bei. Kinder lernen, dass alte Menschen nicht nur alt und hilfebedürftig sind, sondern auch Spaß miteinander haben. Alle Beteiligten finden die gleichen Rahmenbedingungen vor: Es geht nur um das gemeinsame Spiel. Und dies verbindet die Menschen, da man gemeinsamen Spaß und eine schöne Zeit hatte. Und diese trägt zum Verständnis bei.

Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit (5.)

Gesellschaftsspiele sieht Frau Schmitz als geeignetes Medium für die Soziale Arbeit an. Allerdings nicht losgelöst von Beziehung. Dass fremde Menschen/Gruppen einfach losspielen, bewertet sie als schwieriges Unterfangen. Dazu sind verbindende Elemente nötig, wie z.B. der gemeinsame Verein oder die gemeinsame Kindergartengruppe oder das z. B. Eltern mit dabei sind. Sie stellt sich die Frage, wie es gelingen kann, Kinder und ältere Menschen alleine mit einem Gesellschaftsspiel zusammenzubringen. Hier ist sicher viel Fingerspitzengefühl gefragt.

Bedeutung von generationenübergreifenden Projekten (2.)

Generationenübergreifende Projekte und intergenerative Soziale Arbeit sind laut Frau Schmitz sehr wichtig für die Gesellschaft. So können Generationen voneinander und miteinander lernen. So lernen sie, sich gegenseitig zu verstehen und zu helfen. Außerdem ist es wertvoll, gemeinsame Zeit miteinander zu erleben, in einer Gesellschaft, in der gemeinsame Zeit nur selten vorhanden ist. Leider werden Aktivitäten in der Gesellschaft meist zielgruppenspezifisch angeboten. Generationenverbindende Aktivitäten sind rar. Dies zu verändern, ist eine wichtige Aufgabe der Sozialen Arbeit, meint Frau Schmitz.

Anlage 7

Zusammenfassung Interview Tom Werneck, Bayerisches Spiele-Archiv Haar e.V.

Durchgeführt am 18.11.2018

Einleitung

Eigene Beweggründe im Spiele-Archiv tätig zu sein (1.b.)

Tom Werneck ist Mitgründer und Leiter des Bayerischen Spiel-Archivs in Haar. Das Archiv sammelt und dokumentiert Gesellschaftsspiele sowie einschlägige Literatur und Veröffentlichungen von Spieleverlagen und Institutionen der Branche, um sie für die Nachwelt zu erhalten. Werneck ist verantwortlich für die strategische Ausrichtung, die Öffentlichkeitsarbeit und hält Kontakt zur Branche. Zudem organisiert er Ausstellungen und stellt sicher, dass das Archiv für wissenschaftliche Forschungen zur Verfügung steht. Als Werneck der Platz für die immer größer werdenden Spielesammlung im eigenen Haus nicht mehr ausreichte, stellte er sich die Frage, was mit den Spielen geschieht: Aus der Hand geben oder erhalten. Die Sammlung auseinanderzureißen empfand Werneck als kulturellen Frevel. So war es ihm ein Bedürfnis, dieses gesammelte Kulturgut zu erhalten. Nachdem er bereits das Deutsche Spielearchiv mitbegründet hatte, lag die Gründung des Bayerischen Archivs nahe, berichtet Werneck.

Ziele und Visionen des Spielearchivs (1.a.)

Bei Spielen besteht das Risiko, dass diese als Konsumgüter sehr schnell wieder vom Markt verschwinden, meint Werneck. Daher werden Spiele-Exemplare archiviert, um sie für die Nachwelt zu erhalten. Damit dies sichergestellt ist, wurde ein Redundanz-System zum Deutschen Spielearchiv in Nürnberg (ehemals Marburg), geschaffen. Somit ist ein überwiegender Teil im jeweils anderen Archiv erhalten, sollte es in einem der Archive einen Feuer- oder Wasserschaden geben. Die Überschneidungen liegen bei 60-70% der Spiele. Durch Übernahme von Sammlungen usw. ist eine hundertprozentige Übereinstimmung nicht möglich.

Hauptteil

Bedeutung von generationenübergreifenden Projekten (2.)

In einer Zeit, in der immer mehr alte Menschen in Deutschland leben, die teils von der Gesellschaft abgeschoben werden, muss eine Entscheidung getroffen werden, sagt Werneck.

Er ist der Meinung, dass alte Menschen in die Gesellschaft integriert werden müssen, auch wenn sie nicht mehr zuhause leben können und möchten. Es ist wichtig, ältere Menschen am Leben aller teilhaben zu lassen. Spiele sind dafür ein ideales Medium, weil sie eine Brücke schlagen. Nicht nur SeniorInnen oder Kinder untereinander spielen Spiele, sondern es können alle altersunabhängig miteinander spielen, erklärt Werneck.

Ist Spielen auch etwas für SeniorInnen? (3.b.)

Spielen ist laut Werneck für jeden Menschen geeignet. Dies beginnt als Kind, wenn diese lernen, sich an Regeln zu halten (Spielregeln sind Lebensregeln) und reicht bis ins hohe Alter, so lange noch psychische und physische Kräfte vorhanden sind, um am Leben teilzunehmen. Auch jedes Alter dazwischen ist Domäne des Spiels.

Einsatz von Gesellschaftsspielen im Spielearchiv (3.a.)

Werneck berichtet, dass das Bayerische Spiele-Archiv öffentliche Spieleabende rund um München organisiert, aber auch verschiedene weitere Projekte, wie z. B. Spieltreffen für hochbegabte Kinder, Seminare zur Entwicklung von Spielen oder Projekte in Schulen. Werneck betont, dass dabei nicht nach Altersgruppen selektiert werden soll, mit Ausnahme der Angebote an Schulen. Es sollen Interessierte unabhängig vom Alter teilnehmen können. Teilweise waren Spieler auf den Veranstaltungen bis zu 80 Jahre alt, berichtet er.

Aufgeschlossenheit der SeniorInnen gegenüber neuen Spielsystemen (3.c.)

Die Aufgeschlossenheit neuen Spielsystemen gegenüber ist Wernecks Meinung nach nicht vom Alter abhängig. Ob neuere oder lieber altbekannte Spiele gespielt werden, ist eher mit dem Charakter des Menschen zu begründen. Ist dieser ein Gewohnheitstier, wird er eher zu altbekannten Spielen greifen, ist er aufgeschlossen und neugierig, wird er auch neuen Spielen gegenüber aufgeschlossen sein. Dies lässt sich daher nicht pauschalisiert aufs Alter übertragen.

Vorteile und Hürden beim Einsatz von Gesellschaftsspielen (3.d.)

Spiele sind dafür da, um als Medium zwei oder mehr Menschen miteinander interagieren zu lassen. Im Grunde ist ein Spiel ein Kommunikationsvehikel, um in einem abgegrenzten Rahmen (dem Rahmen der Spielregeln) etwas zu machen (zu spielen). Im Spiel kann die in der Gesellschaft existierende Isolierung überwunden werden, da man sich unverbindlich zusammen setzt. Hier liegt die besondere Stärke und Qualität von Gesellschaftsspielen. Auch

wenn man es nicht gewöhnt ist, in Kontakt zu treten, kann man durch das Spiel eine Plattform finden, ohne sich exponieren zu müssen.

Eine der Herausforderungen ist es, dass alle mitkommen können. Man benötigt daher Spiele mit einem gemeinsamen kleinsten Nenner. So sind z. B. Spiele mit einem hohen Textanteil auf Karten nicht dafür geeignet, um von sehr kleinen Kindern gespielt zu werden. Der gemeinsame Nenner wären verständliche Symbole auf den Karten. Jeder sollte Spaß am Spiel haben und nicht bereits am Spielmechanismus scheitern. Denn dann wird das Spielen zur Qual und verliert die Kraft, dass alle miteinander mit Freude spielen können.

Voneinander lernen (4.a.)

Man lernt Verhalten voneinander, erklärt Werneck. Kinder lernen z. B zu verlieren. Ältere können dies, sowie viele weitere Verhaltensformen aufgrund der Lebenserfahrung vorleben. Umgekehrt können Kindern die Entdeckerfreude und das unbedarfte Herangehen an Dinge an Ältere weiter geben. Dies ist ein Geben und Nehmen von allen Seiten, da das Spiel viele Aspekte bietet.

Spielen um das gegenseitige Verständnis zu erhöhen (4.b.)

Laut Werneck ist das gemeinsame Spielen von Gesellschaftsspielen geeignet, um das Verständnis anderen Generationen gegenüber zu verbessern. Dies ist ein Automatismus, der sich ergibt, wenn man sieht, wie die anderen sich verhalten und man Freude am Tun hat.

Gesellschaftsspiele als Methode der Sozialen Arbeit (5.)

Wenn es ein ideales Medium für die Soziale Arbeit gibt, dann ist es das Spiel, betont Werneck, da das Spiel verbindet und Unverbindlichkeit bietet. Man beschäftigt sich miteinander, auf einer spielerischen Ebene, selbst wenn noch kein Vertrauen zueinander besteht. Spielen schafft es, Berührungsängste zu überwinden. Wernecks Erfahrung zeigt, immer dann, wenn man sich mit fremden Menschen an einen Spieltisch setzt, ist man sofort im Kontakt und im Gespräch. Spiele sind das ideale Mittel, um Beziehung und Vertrauen zu Menschen aufzubauen, die man nicht kennt. Dies gelingt leicht, da jedem klar ist, dass man sich nichts schuldig ist. Man hat nur miteinander gespielt. Jeder entscheidet also selbst, ob er später mehr von sich einbringt.

Das Spielen von Gesellschaftsspielen kann jedoch nicht verordnet werden, ergänzt Werneck. Es ist eine langsame und behutsame Arbeit, Menschen an das Spielen heranzuführen. Hier

wurde der Sozialen Arbeit jedoch ein guter Weg geebnet, ist Werneck sicher: In Deutschland haben wir die höchstentwickelte Spielekultur der Welt, mit 600-1000 neuen Spielen pro Jahr, sowie einer hohen Anzahl begeistertster Spieler. Und diese Spieler geben meist und stetig wachsend ihre Begeisterung weiter.

Anlage 8

Teil 1: Auszüge aus dem Antrag

„Spielen in Familie und Gesellschaft“ zur Aufnahme in die Liste des immateriellen Kulturerbes“

Deutsches Spielearchiv Nürnberg, Egidienplatz 23, 90403 Nürnberg
Bayerische Spiele-Archiv Haar e.V., Postfach 1120, 85540 Haar
Seite 2 von insgesamt 21 Seiten

3. Kurzbeschreibung

Durch seine Vielfalt an Erscheinungsformen ist das traditionelle, gemeinschaftliche Spielen in Familie und Gesellschaft ein umfassendes immaterielles Kulturgut. Weil sich im Spiel alle gesellschaftlichen Werte, Gebräuche, Vorstellungen und Entwicklungen spiegeln, ist bei jedem der aufgezählten Merkmale der Bewerbungsvorgabe etwas Passendes dabei – und doch trifft weder eine einzelne, noch die Kombination aus mehreren Kategorien das Wesen des Spiels. Denn das Kulturgut Spiel kennzeichnen Alleinstellungsmerkmale und Besonderheiten.

Seit Jahrtausenden wurden und werden Regeln, Rituale, Spielformen, Spielbräuche und Spielziele mündlich oder schriftlich von Generation zu Generation weitergegeben. Hinzu kamen – und kommen auch heute – ständig neue Inhalte und Formen. Spielen zeigt, was die Menschen in der jeweiligen Kultur und Umgebung bewegt, mit welchen Sorgen und Freuden sich ihr Alltag füllt und auf welchem Wissens- und Erkenntnisstand sie jeweils stehen. Das betrifft Natur und Naturwissenschaften, Philosophie und Religion, friedliches Miteinander und kriegerische Auseinandersetzungen, handwerkliche Fertigkeit und künstlerische Gestaltungskraft, bewahrte Tradition und Fortschrittsdrang, das Individuum und seinen Platz in der Gesellschaft. Damit ist die Tätigkeit des Spielens einerseits ein wesentlicher Kulturtreiber, andererseits Abbild und Dokumentation der Kultur.

Die Tätigkeit des gemeinsamen Spielens setzt einen selbstbeschränkenden Rahmen. Die Spieler setzen sich zusammen, um innerhalb der vereinbarten Regeln mit selbst gewählten Schwierigkeiten fertig zu werden. Spielregeln grenzen das konkrete Spiel ein. Zugleich sind Spielregeln stets auch Lebensregeln, denn jede demokratische Gemeinschaft funktioniert nur, wenn ihre Mitglieder die „Spielregeln“ des sozialen Miteinanders einhalten. Und so, wie beim Spiel der Spielverderber das Spiel und das Erlebnis des gemeinsamen Spielens zerstört, zerstört auch der, der die Regeln der Gesellschaft bricht, das friedliche Zusammenleben. Revolutionen und Kriege sind immer tiefgreifende Verletzungen von Regeln, nach denen Gesellschaften – oder auch nur Teile davon – leben.

Natürlich wird auch während kriegerischer Auseinandersetzungen gespielt, vor allem als Ablenkung, um zermürbende Wartezeiten zu überbrücken.

Spielen braucht Zeit und Muße und darf nicht von dem Druck belastet sein, täglich aufs Neue das Dasein oder die lebensnotwendigen Grundbedürfnisse sichern zu müssen. Deshalb kommt gemeinschaftliches Spielen vor allem in Zeiten des Friedens und eines gewissen Wohlstands zur Blüte. Das wurde in den vergangenen vier Jahrzehnten in Deutschland – und damit zugleich in Österreich und der deutschsprachigen Schweiz – sehr deutlich sichtbar. Das Spielbedürfnis der Menschen hat vor allem hier in beispielgebender Form Raum gefunden.

Anlage 9

Teil 2: Auszüge aus dem Antrag

„Spielen in Familie und Gesellschaft“ zur Aufnahme in die Liste des immateriellen Kulturerbes“

Deutsches Spielearchiv Nürnberg, Egidienplatz 23, 90403 Nürnberg

Bayerische Spiele-Archiv Haar e.V., Postfach 1120, 85540 Haar

Seite 3 von insgesamt 21 Seiten

Parallel zu dieser Entfaltung entwickelten sich Computertechnik und Vernetzung. Auch hier gibt es Spielformen, denen jedoch grundsätzlich die unmittelbare Beziehung von Mensch zu Mensch und zusätzlich auch die mit herkömmlichen Spielen verbundene Haptik fehlt. Familien-, Gesellschafts- und Kartenspiele sind „Spiele zum Anfassen“ und entsprechen damit dem menschlichen Grundbedürfnis, etwas durch Greifen zu Begreifen. Das kennzeichnet schon jedes frühe, menschliche Entwicklungsstadium.

Familien-, Gesellschafts- und Kartenspiele sind Kommunikationsmittel auf zwei Ebenen. Konkret vollzieht sich das Spielgeschehen mit den gegebenen physisch greifbaren Mitteln. Auf der Metaebene geht es darum, mit dem Partner, dem Mitspieler, dem Spielgegner im Rahmen der vereinbarten Regeln zu spielen – mit allen Facetten zwischenmenschlicher Verständigung, vom Flirt bis zur Schadenfreude.

Selbst wenn Mitspieler bei einem elektronischen Spiel nicht „anonyme Freunde aus dem Netz“ sind, sondern mit der Fernbedienung in der Hand nebeneinandersitzen, ist der Blick auf das Ein-/Ausgabemedium gerichtet. Was dabei emotional bei einem Spieler geschieht, findet nur medial vermittelt menschlichen Widerhall – nie direkt. Noch stärker gilt die „Entmenschlichung“ beim elektronischen Solitärspiel oder beim Spiel gegen einen „Gegenspieler“, dessen Entscheidungen von einem Computer generiert werden.

Das immaterielle Kulturgut, das es zu schützen und zu erhalten gilt, ist die traditionelle Tätigkeit des gemeinsamen Spielens in der unmittelbaren, direkten Beziehung von Mensch zu Mensch, mit dem starken Antrieb zu gewinnen, aber nur aus spielerischer Freude, nicht wegen eines materiellen Vorteils.

(579/600 Wörter)

Anlage 10

Auszüge aus dem Antrag auf Anerkennung des Gesellschaftsspiels als Kulturgut – Teil 3

Deutsches Spielearchiv Nürnberg, Egidienplatz 23, 90403 Nürnberg
Bayerische Spiele-Archiv Haar e.V., Postfach 1120, 85540 Haar
Seite 5 von insgesamt 21 Seiten

4. Beschreibung der kulturellen Ausdrucksform

(a) Heutige Praxis

Das gemeinsame Spiel in Familie und Gesellschaft hat seit Ende der 1970er Jahre in Deutschland einen beispiellosen Aufschwung genommen. Natürlich gab es auch vor dieser Zeit schon bisweilen gute, interessante Spiele mit hohem Spielwert. Das war aber eher die Ausnahme, als die Regel. Die bis dato im Allgemeinen magere inhaltliche Qualität der Spiele, aber auch die Ausrichtung auf vorwiegend kindgerechte Angebote, hat vor allem Erwachsene davon abgehalten, Spiele zu kaufen und damit neue Spielmöglichkeiten zu entdecken.

Durch den harten Konkurrenzkampf unter den Spieleverlagen, ausgelöst von engagierten Journalisten mit der Auszeichnung „Spiel des Jahres“, waren die Anbieter gezwungen, anspruchsvolle Inhalte mit hohem Spielwert in ansprechender Aufmachung und Ausstattung herauszubringen. In der Folge haben zunächst junge Leute, im Weiteren dann Menschen quer durch die Gesellschaft den Reiz und die verbindende Kraft des gemeinsamen Spiels entdeckt. Gesteigerte Nachfrage zog weitere Anbieter an. Mittlerweile ist Deutschland der innovativste Markt für Familien- und Gesellschaftsspiele der Welt.

Das Bedürfnis zu spielen ist dem Menschen immanent. Er braucht dazu aber einerseits geeignetes Spielmaterial, andererseits aber auch willige Spielpartner. Die Spielbegeisterung der Menschen schlägt sich flächendeckend in kleineren und größeren privaten wie öffentlichen Initiativen wieder und wird auch von vielen Organisationen unterstützt. Es gibt mit der ‚Spielbox‘ eine Special Interest-Zeitschrift für Spieler. Gibt man bei Google als Suchkriterium ‚Brettspiele öffentliche Veranstaltungen‘ ein erhält man 77.000 Einträge. Bei einem Branchenumsatz von über 400 Mio. Euro mit Gesellschaftsspielen und einem durchschnittlichen Verkaufspreis von 20 Euro bedeutet das, dass über 20 Mio. Spiele pro Jahr gekauft werden. Setzt man als Durchschnittswert an, jedes Spiel sei für vier Personen ausgelegt und werde, sehr konservativ geschätzt, nur fünf mal gespielt, macht allein schon das die identitätsstiftende Qualität des gemeinsamen Spiels ebenso deutlich, wie die Intensität und Vielfalt, mit der sich Menschen im Familienkreis, aber auch im gesellschaftlichen Rahmen an den Spieltisch setzen.

299/300 Wörter

Anlage 11

Auszüge aus dem Antrag auf Anerkennung des Gesellschaftsspiels als Kulturgut – Teil 4

(c) Wirkung

Millionen von Menschen im deutschsprachigen Kulturraum haben das Gemeinschaftserlebnis „Spielen in Familie und Gesellschaft“ wiederentdeckt, weil sie hochwertige Produkte mit hohem Spiel- und Kommunikationswert zu einem durch den Konkurrenzdruck begrenzten Preis erhalten. Rund 40 Millionen pro Jahr im deutschsprachigen Kulturraum verkaufte Familien- und Gesellschaftsspiele – *dabei sind Kartenspiele nicht berücksichtigt* – bei knapp 83 Millionen Bundesbürgern belegen Bedarf und Bereitschaft zum gemeinsamen Spiel. Das in dieser Form weltweit einmalige Verhältnis zwischen Leistung und Kaufpreis hat zu einer Renaissance des gemeinschaftlichen Spiels geführt. Es ist ein Markt entstanden, der Anbieter aus der ganzen Welt anzieht. Als unmittelbare Folge dieser Entwicklung gibt es im gesamten deutschsprachigen Kulturraum Spieleclubs, öffentliche Spieleveranstaltungen, lokale Messen, Spezialmessen für Spielearbeiter, Spiele-Ausstellungen, Spielerklärer-Seminare und ausleihbare Spiele in öffentlichen Bibliotheken. Bei den großen, etablierten Spieleverlagen sind neue Arbeitsplätze entstanden. Dutzende von anfänglichen Ein-Mann-Betrieben entwickelten sich zu erfolgreichen mittelständischen Verlagen. Und „*german games*“ sind mittlerweile weltweit erfolgreiche Exportartikel.

(146/150 Wörter)