

AUGUST 2014

MEN

SERAPHINE KUNZ UND
BENJAMIN ZÄHNER

SCH

EN

DIE ANWENDUNG VON SPIEL IM
ÖFFENTLICHEN RAUM DURCH
SOZIOKULTURELLE INSTITUTIONEN
IM KREIS 3, ZÜRICH

SP

IELE

BACHELOR-ARBEIT DER HOCHSCHULE LUZERN - SOZIALE ARBEIT

EN

Die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

empfiehlt diese Bachelor-Arbeit

besonders zur Lektüre!

Urheberrechtliche Hinweise zur Nutzung Elektronischer Bachelor-Arbeiten

Die auf dem Dokumentenserver der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern (ZHB) gespeicherten und via Katalog IDS Luzern zugänglichen elektronischen Bachelor-Arbeiten der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit dienen ausschliesslich der wissenschaftlichen und persönlichen Information.

Die öffentlich zugänglichen Dokumente (einschliesslich damit zusammenhängender Daten) sind urheberrechtlich gemäss Urheberrechtsgesetz geschützt. Rechtsinhaber ist in der Regel¹ die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Der Benutzer ist für die Einhaltung der Vorschriften verantwortlich.

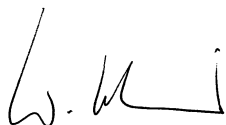
Die Nutzungsrechte sind:

- Sie dürfen dieses Werk vervielfältigen, verbreiten, mittels Link darauf verweisen. Nicht erlaubt ist hingegen das öffentlich zugänglich machen, z.B. dass Dritte berechtigt sind, über das Setzen eines Linkes hinaus die Bachelor-Arbeit auf der eigenen Homepage zu veröffentlichen (Online-Publikation).
- Namensnennung: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers bzw. der Autorin/Rechteinhaberin in der von ihm/ihr festgelegten Weise nennen.
- Keine kommerzielle Nutzung. Alle Rechte zur kommerziellen Nutzung liegen bei der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, soweit sie von dieser nicht an den Autor bzw. die Autorin zurück übertragen wurden.
- Keine Bearbeitung. Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Allfällige abweichende oder zusätzliche Regelungen entnehmen Sie bitte dem urheberrechtlichen Hinweis in der Bachelor-Arbeit selbst. Sowohl die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit als auch die ZHB übernehmen keine Gewähr für Richtigkeit, Aktualität und Vollständigkeit der publizierten Inhalte. Sie übernehmen keine Haftung für Schäden, welche sich aus der Verwendung der abgerufenen Informationen ergeben. Die Wiedergabe von Namen und Marken sowie die öffentlich zugänglich gemachten Dokumente berechtigen ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen und Marken im Sinne des Wettbewerbs- und Markenrechts als frei zu betrachten sind und von jedermann genutzt werden können.

Luzern, 16. Juni 2010

Hochschule Luzern
Soziale Arbeit



Dr. Walter Schmid
Rektor

¹ Ausnahmsweise überträgt die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit das Urheberrecht an Studierende zurück. In diesem Fall ist der/die Studierende Rechtsinhaber/in.

Bachelor-Arbeit
Ausbildungsgang Soziokulturelle Animation
Kurs TZ/BB 10-1

Kunz Seraphine & Zahner Benjamin

Menschen spielen

**Die Anwendung von Spiel im öffentlichen Raum durch soziokulturelle Institutionen im
Kreis 3 in Zürich**

Diese Bachelor-Arbeit wurde eingereicht im August 2014 in 4 Exemplaren zur Erlangung des vom Fachhochschulrat der Hochschule Luzern ausgestellten Diploms für Soziokulturelle Animation.

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die Leitung Bachelor.

Reg. Nr.:

Vorwort der Schulleitung

Die Bachelor-Arbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelor-Arbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von zehn Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Soziokulturell-animatorisches Denken und Handeln ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es ist daher nahe liegend, dass die Diplomandinnen und Diplomanden ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelor-Arbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftigen Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachleuten aufgenommen werden.

Luzern, im August 2014

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit
Leitung Bachelor

ABSTRACT

Jeder Mensch spielt. Das Spiel ist zentral für eine gesunde Entwicklung des Menschen und durchdringt diesen in seiner ganzen Persönlichkeit. Den Spielbegriff konkret zu erfassen und eine allgemeingültige Definition zu formulieren ist schwierig. In der Fachliteratur wird Spiel aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet und dementsprechend auch ganz unterschiedlich definiert.

Die vorliegende Arbeit untersucht die Anwendung von Spiel im öffentlichen Raum durch soziokulturelle Institutionen im Kreis 3 in Zürich und dessen Wirkungen auf deren Zielgruppen. Basierend auf den Forschungsergebnissen und unter Einbezug theoretischer Überlegungen wird die Bedeutung von Spiel für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation abgeleitet.

Für die Datenerhebung wurde die qualitative Methode des Expertinnen-/Experteninterviews gewählt. Die Ergebnisse zeigen auf, dass Spiel in der Praxis rege angewandt wird, sowohl als geplante Angebote als auch spontan. Weiter zeigen die Ergebnisse vielfältige positive Wirkungen durch Spiel bei den Zielgruppen auf, insbesondere dass Spiel den Kontakt zwischen Menschen fördert.

Auf konzeptioneller und theoretischer Ebene hingegen werden die Qualitäten von Spiel in Bezug auf das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation nur ansatzweise erwähnt.

Aufgrund der Ergebnisse erkennt die Autorenschaft, dass Spiel ein bedeutungsvolles Instrument für Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren ist, welches in der Praxis bewusst angewandt werden soll. Dazu gehört auch eine entsprechende Reflexion und Beachtung von Spiel im Berufsfeld der Soziokulturellen Animation.

DANKSAGUNG

Wir danken folgenden Personen und Institutionen:

Den befragten Expertinnen und Experten von folgenden Institutionen für ihre Bereitschaft zur Durchführung der Interviews:

Aufsuchende Jugendarbeit des GZ Heuried

Offene Jugendarbeit des GZ Heuried

Offene Jugendarbeit Zürich Kreis 3&4

Soziokultur Kinder der Stadt Zürich

Quartierkoordination Kreis 3 der Stadt Zürich

Arsène Perroud für die inhaltlichen und fachlichen Rückmeldungen

Pascale Ritter und Hans Zahner für das Korrektorat

Anita Glatt für die unterstützenden Coachings

Rahel El-Maawi, Maik Hömke und Uri Ziegele für die fachliche und methodische Unterstützung in den Fachpoolgesprächen

Christoph Ruppli für die grafische Gestaltung und das Layout

INHALT

1	Einleitung	8
1.1	Ausgangslage	8
1.2	Zielsetzung und Motivation	9
1.3	Fragestellungen	10
1.4	Adressaten und Adressatinnen dieser Arbeit	10
1.5	Aufbau der Arbeit	10
2	Grundlagen und theoretischer Bezugsrahmen	11
2.1	Das Spiel und der Mensch	11
2.1.1	Spiel: Eine Begriffsbestimmung	11
2.1.2	Kennzeichen des Spiels nach Huizinga	12
2.1.3	Definition gemeinsames Spiel	14
2.1.4	Klassifikation von Spielformen	14
2.1.5	Die Bedeutung des Spiels für den Menschen	17
2.1.6	Hypothese des Intergruppenkontakts	19
2.2	Öffentlicher Raum	20
2.2.1	Das Raumverständnis	21
2.2.3	Das Quartier	23
2.3	Soziokulturelle Animation	24
2.3.1	Definition	24
2.3.2	Gesellschaftliche Verortung	25
2.3.3	Funktionen, Prinzipien und Zielgruppen	25
2.3.4	Interventionspositionen	27
2.3.5	Sozialraumorientierung	30
2.4	Verortung von Spiel in der Soziokulturellen Animation	32
2.4.1	Spiel in der Soziokulturellen Animation	33
2.4.2	Spiel im öffentlichen Raum	33
2.4.3	Spiel und die Berufsrolle der Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen	33
3	Forschungsmethodik	35
3.1	Qualitative Sozialforschung	35
3.2	Forschungsumgebung Kreis 3 in Zürich	36
3.2.1	Beschreibung Kreis 3: Wiedikon	36
3.2.2	Wahl des Forschungsraumes	39
3.2.3	Soziokulturelle Institutionen im Kreis 3	39
3.3	Forschungsdesign und Forschungsfragen	39
3.4	Qualitative Methode: Leitfadeninterview als Expertinnen-/Experteninterview	41
3.4.1	Interview Stichprobe	41
3.4.2	Interviewte Institutionen	43
3.4.3	Entwicklung des Interviewleitfadens	45
3.4.4	Durchführung der Interviews	46
3.4.5	Auswertung der Interviewdaten	46

4	Forschungsergebnisse	48
4.1	Spiel als Teil der soziokulturellen Arbeit	48
4.1.1	Der Spielbegriff	49
4.1.2	Spiele und Spielformen	49
4.1.3	Zielgruppen	50
4.1.4	Spielzeiten und Spielorte	51
4.1.5	Rolle der Expertinnen und Experten im Spiel	52
4.1.6	Anwendung von Spiel im öffentlichen Raum	55
4.2	Absichten von Spiel	57
4.2.1	in Bezug auf den Menschen	57
4.2.2	in Bezug auf verschiedene Spiele	59
4.2.3	in Bezug auf den öffentlichen Raum	60
4.3	Wirkungen von Spiel	61
4.3.1	in Bezug auf den Menschen	61
4.3.2	im öffentlichen Raum	63
4.4	Bedeutung von Spiel für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation	66
5	Diskussion der Forschungsergebnisse	68
5.1	Spiel als Teil der soziokulturellen Arbeit	68
5.1.1	Spielbegriff und Spielformen	68
5.1.2	Zielgruppen, Spielorte und Spielzeiten	69
5.1.3	Rolle der Expertinnen und Experten im Spiel	70
5.1.4	Anwendung von Spiel im öffentlichen Raum	71
5.2	Absichten und Wirkungen von Spiel	72
5.2.1	Selbst- und Sozialkompetenzen	72
5.2.2	in Bezug auf Kontakt	73
5.2.3	auf Ebene Institution	75
5.2.4	in Bezug auf den öffentlichen Raum	75
5.3	Bedeutung von Spiel für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation	76
5.3.1	Erfahrungs- und Lernfeld für die Zielgruppen	76
5.3.2	Spiel fördert den Kontakt zwischen Menschen	76
5.3.3	Teilnehmen durch Spiel	77
5.3.4	Leitprinzipien der Soziokulturellen Animation	77
5.3.5	Öffentlicher Raum	78
6	Fazit und Schlussfolgerungen	79
6.1	Fazit der Ergebnisse und der Diskussion	79
6.1.1	Anwendung von Spiel	79
6.1.2	Absichten und Wirkungen von Spiel	79
6.1.3	Bedeutung von Spiel für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation	80
6.2	Schlussfolgerungen und Handlungsempfehlungen	81
6.2.1	Reflexion über die Anwendung von Spiel	81
6.2.2	Vermittlungsposition der SkA durch Spiel im öffentlichen Raum	81
6.2.3	Bedürfnisorientierung durch Spiel	82
6.3	Ausblick	83
7	Quellenverzeichnis	84
8	Anhang	88

Alle Kapitel wurden von der Autorenschaft gemeinsam verfasst.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1	Spielformen im Überblick
Abb. 2	Handlungsmodell der Soziokulturellen Animation
Abb. 3	Modell der Sozialraumorientierung
Abb. 4	Karte Kreis 3 Zürich
Abb. 5	Karte Quartiere des Kreis 3
Abb. 6	zirkuläres Modell des Forschungsprozesses

TABELLENVERZEICHNIS

Tab. 1	Typologie gelebter öffentlicher Stadträume
Tab. 2	Leitprinzipien der Soziokulturelle Animation
Tab. 3	Unterschiede zwischen qualitativer und quantitativer Forschung
Tab. 4	Fragestellung der Forschung
Tab. 5	Stichprobenstruktur Expertinnen-/Experteninterview
Tab. 6	Dimensionale Analyse
Tab. 7	Auswertungsraster
Tab. 8	Legende der Expertinnen-/Experteninterviews

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

et cetera	etc.
ohne Datum	o.D.
ohne Seite	o.S.
respektive	resp.
Soziokulturelle Animation	SkA
vergleiche	vgl.
zitiert in	zit. in
zum Beispiel	z. B.

1 EINLEITUNG

1.1 AUSGANGSLAGE

Ob Frisbee spielen im Park, ein Fussballspiel im Stadion besuchen, in der Kneipe zusammen Karten spielen oder eine Quizshow am Fernsehen anschauen und mitraten – Spiel ist in unserer Gesellschaft weit verbreitet und in verschiedenen Formen präsent. Es gibt wohl kaum ein Mensch, der nicht mit Spiel in Berührung kommt. Vor allem bei Kindern ist selbstverständlich, dass sie spielen und dass Spiel ein wichtiger Teil der kindlichen Entwicklung ist. Spiel wird jedoch nicht nur von Kindern ausgeübt, sondern ist ein wesentlicher Bestandteil der Freizeitgestaltung sowie Erholungstätigkeit von Menschen jeglichen Alters und findet oft auch im öffentlichen Raum statt. Ein Beispiel dafür sind die aufkommenden Generationenparks¹. Laut Beat Grossrieder (2009) sind dies öffentlich zugängliche Geräte-Parcours, an denen sich ältere Menschen, aber auch Personen anderen Alters fit halten können. Ziel dieser Anlagen ist neben der Gesundheitsförderung auch, den Kontakt zwischen den Generationen zu fördern. In der Schweiz sind solche Einrichtungen erst im Aufkommen begriffen, aktuell wird z. B. in Zürich über die Errichtung von Generationenparks diskutiert (o.S.).

Während die positive Auswirkung von Spiel bei Kindern in zahlreichen pädagogischen Publikationen belegt wird, hat die Autorenschaft kaum Literatur oder Studien gefunden, welche die Bedeutung von Spiel für andere Altersgruppen thematisieren. Vorhandene Literatur bezieht sich jeweils auf spezifische Gebiete, welche mit Spiel in Verbindung stehen, so z. B. Erlebnispädagogik, Theaterpädagogik oder Sportwissenschaften.

Aufgrund der eigenen Erfahrung aus der Berufstätigkeit als Jugendarbeiter und Gemeinwesen-sarbeiterin geht die Autorenschaft davon aus, dass Spiel bei der alltäglichen Arbeit mit Menschen von Jung bis Alt eine zentrale Rolle einnimmt. Sie stellt eine rege Anwendung von Spiel in der praktischen Arbeit der Soziokulturellen Animation fest, sowohl in Form von geplanten Spielangeboten, z. B. an einem Quartierfest, als auch im spontanen Austausch mit den Zielgruppen, z. B. beim Pingpong oder Kartenspielen. Dabei wird Spiel unabhängig von der Altersgruppe der Menschen eingesetzt und findet sich sowohl in der Kinder- und Jugendarbeit, als auch in der Gemeinwesenarbeit. Ebenfalls hat die Autorin schon mit älteren Menschen und Kindern gemeinsam spielerische Aktivitäten durchgeführt, wie z. B. die Gestaltung eines Steinlabyrinths.

Die Erfahrung und Recherche der Autorenschaft zeigt, dass Spiel sowohl im menschlichen Alltag als auch im Praxisfeld der SkA weit verbreitet ist. Hingegen hat sie in der Fachliteratur – abgesehen von spielpädagogischer Literatur ausgerichtet auf Kinder – kaum theoretische Beiträge gefunden, welche die Bedeutung von Spiel auf Menschen jeglichen Alters beleuchten. In Bezug auf die SkA wurden Grundlagen zum Spiel nur in Bezug auf die offene Arbeit mit Kindern gefunden.

Die Autorenschaft hat die Broschüre Grundlagen für Entscheidungsträger und Fachpersonen (2007) des Dachverbands offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz (DOJ), welche auf nationaler Ebene erarbeitet wurde, beigezogen. Darin wird der Begriff Spiel nicht explizit aufgeführt. Es wird jedoch das Jugendförderungsgesetz (JFG)² aufgeführt welches unter Art.2.2 festhält, dass ausserschulische Jugendarbeit im Bereich Spiel und Sport, Gesundheit, Natur und Umwelt sowie Bildung, Kultur und Gesellschaft ausgeübt werden kann (S. 11). Seit September 2011 ist

¹ Die Idee der Generationenparks stammt aus China, wo solche Anlagen schon seit über 20 Jahren beliebt sind.

² SR 446.1 Bundesgesetz vom 6. Oktober 1989 über die Förderung der ausserschulischen Jugendarbeit (Jugendförderungsgesetz, JFG)

das neue das Kinder- und Jugendförderungsgesetz³ in Kraft. Darin wird der Begriff Spiel nicht mehr aufgeführt.

Aufgrund des Mangels an Fachliteratur einerseits sowie aufgrund des eigenen Interesses an Spiel in Freizeit und Arbeit andererseits, hat sich die Autorenschaft dieser Arbeit entschieden, die Anwendung von Spiel im Berufsfeld der SkA zu untersuchen. Dabei legen sie den Fokus auf Spiel im öffentlichen Raum. Dies deshalb, da aus eigener Erfahrung festgestellt wurde, dass auf öffentlichen Plätzen jeweils viele Menschen spielerisch aktiv sind. Zudem wird für eine Vielzahl von Spielen eine Wiese, ein Platz oder einfach ein genügend grosser Raum benötigt. Dies ist meist nur im öffentlichen Raum möglich. Weiter spielt die Autorenschaft selbst oft in öffentlichen Räumen und lernt im und durch Spiel immer wieder neue Menschen kennen

Der Kreis 3 in Zürich hat sich dabei als geeigneter Forschungsraum angeboten. Er ist dicht besiedelt und verfügt über vielfältige öffentliche Freiräume. Verschiedene soziokulturelle Institutionen sind in den drei Quartieren des Kreises 3 aktiv, unter anderem im öffentlichen Raum. Zudem lebt der Autor dieser Arbeit schon seit über zehn Jahren in diesem Kreis und ist bereits mit einigen Institutionen vernetzt.

1.2 ZIELSETZUNG UND MOTIVATION

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, die Bedeutung von Spiel für den Berufsalltag der SkA zu erforschen. Die Autorenschaft will am konkreten Beispiel von soziokulturellen Institutionen im Kreis 3 in Zürich exemplarisch beschreiben, mit welcher Absicht und Wirkung Spiel im öffentlichen Raum im Berufsalltag angewandt wird. Die durch die Forschungsarbeit gewonnenen Erkenntnisse sollen das Potenzial von Spiel für die SkA aufzeigen und den Diskurs in Bezug auf die Thematik Spiel im Berufsfeld der SkA fördern. Dabei soll der Begriff Spiel auf alle Altersgruppen betrachtet werden.

Die Autorenschaft ist selbst sehr begeistert von Spiel und ist in ihrer Freizeit verschiedentlich spielerisch aktiv. Der Autor spielt, resp. trainiert regelmässig Ultimate Frisbee auf einer öffentlichen Wiese im Quartier Sihlfeld. Zudem spielt er in seiner Freizeit auf verschiedenen öffentlichen Plätzen im Kreis 3. Die Autorin spielt im Sommer regelmässig an verschiedenen öffentlichen Plätzen in Basel Pingpong und lernt dabei immer wieder neue Leute kennen. Sie hat langjährige Arbeitserfahrung in einer Spieleventorganisation sowie einem Quartiertreffpunkt in Basel. Der Autor arbeitet seit mehreren Jahren als Jugendarbeiter in einer ländlichen Gemeinde im Kanton Aargau. Bei der alltäglichen Arbeit sind bei beiden spielerische Aktivitäten ein zentrales Element in der Freizeitgestaltung mit den jeweiligen Adressatinnen und Adressaten.

Das persönliche Interesse am Spiel sowie die rege Anwendung von Spiel in der Berufspraxis war für die Autorenschaft grundlegende Motivation, sich im Rahmen der Bachelorarbeit theoretisch und praktisch mit der Thematik Spiel sowie dessen Bedeutung für die SkA auseinanderzusetzen.

³ SR 446.1 Bundesgesetz vom 30. September 2011 über die Förderung der ausserschulischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen (Kinder- und Jugendförderungsgesetz, KJFG)

1.3 FRAGESTELLUNGEN

Die vorliegende Bachelorarbeit umfasst folgende fünf Fragestellungen.

1. *Was ist unter «Spiel» zu verstehen und welche Bedeutung hat gemeinsames Spiel für den Menschen?*
2. *Wie kann Spiel im öffentlichen Raum in der Soziokulturellen Animation verortet werden?*
3. *Wie wird Spiel von soziokulturellen Institutionen im öffentlichen Raum im Kreis 3 in Zürich angewandt und mit welcher Absicht?*
4. *Welche Wirkungen auf die Zielgruppen lassen sich durch die Anwendung von Spiel durch soziokulturelle Institutionen im Kreis 3 feststellen?*
5. *Welche Bedeutung hat Spiel im öffentlichen Raum für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation?*

1.4 ADRESSATEN UND ADRESSATINNEN DIESER ARBEIT

Diese Bachelorarbeit richtet sich in erster Linie an Fachpersonen der Soziokulturellen Animation, welche sich näher mit Spiel in ihrer Arbeit auseinandersetzen möchten. Weiter sind auch Personen angesprochen, welche sich für die Thematik Spiel und Spiel im öffentlichen Raum interessieren.

1.5 AUFBAU DER ARBEIT

In Kapitel 2 werden relevante theoretische Bezüge hergestellt. Es wird der Spielbegriff geklärt und die Bedeutung von Spiel für den Menschen erläutert. Ebenfalls wird näher auf den Öffentlichen Raum sowie auf die Soziokulturelle Animation eingegangen. Anschliessend wird eine Verortung von Spiel im Berufsfeld der Soziokulturellen Animation vorgenommen.

In Kapitel 3 wird die Forschungsmethodik für den praktischen Untersuchungsteil dieser Arbeit vorgestellt. Dazu wird erst auf die qualitative Sozialforschung eingegangen. Danach wird die für diese Arbeit definierte Forschungsumgebung, der Kreis 3 in Zürich, sowie die für die Forschung verwendete Methode beschrieben.

Die Ergebnisse der Untersuchung werden in Kapitel 4 vorgestellt und in Kapitel 5 diskutiert. Kapitel 6 beinhaltet das Fazit, die Schlussfolgerungen und einen Ausblick.

2 GRUNDLAGEN UND THEORETISCHER BEZUGSRAHMEN

Das folgende Kapitel soll einen Überblick über die in dieser Arbeit verwendeten Begriffe sowie über die theoretischen Bezüge verschaffen, welche die Autorenschaft für diese Arbeit herstellt. Dazu werden die drei Themenfelder Spiel, öffentlicher Raum und Soziokulturelle Animation beschrieben und miteinander in Bezug gesetzt. Leitend sind Fragestellungen 1 und 2.

2.1 DAS SPIEL UND DER MENSCH

Der Begriff Spiel wird im Alltag oft verwendet. In unserer Gesellschaft ist Spiel in verschiedensten Ausprägungen anzutreffen. Alle können sich unter dem Begriff Spiel etwas vorstellen. So vielfältig wie Spiel im Alltag ist, so unterschiedlich sind die Vorstellungen der Menschen, was Spiel ist.

Wie der Begriff Spiel und Spielen spezifisch zu definieren ist, darüber ist sich auch die Fachliteratur nicht einig. Der Begriff ist zu umfangreich. In der Fachliteratur finden sich mehrere Spiel-Theorien. Diese greifen meist nur einzelne Aspekte des Spiels auf und daher kann der Begriff Spiel aus diesen monodimensionalen Ansätzen nicht vollumfänglich erschlossen werden.

Die Autorenschaft hat sich mit dem Begriff Spiel auseinandergesetzt und für die vorliegende Bachelor-Arbeit relevante Spielbegriffe, welche vor allem aus dem pädagogischen Bereich stammen, ausgewählt. In diesem Kapitel werden die für diese Arbeit relevanten Definitionen zum Begriff Spiel vorgestellt. Weiter wird die Bedeutung von Spiel für den Menschen erörtert. Damit wird beabsichtigt, Fragestellung 1 zu beantworten.

-
1. *Was ist unter «Spiel» zu verstehen und welche Bedeutung hat gemeinsames Spiel für den Menschen?*
-

2.1.1 SPIEL: EINE BEGRIFFSBESTIMMUNG

Der Dichter, Philosoph und Historiker Friedrich Schiller (1795) hat folgendes festgehalten:

(...) der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.
(*Ästhetische Erziehung*, 15. Brief)

Diese oft zitierte Aussage von Schiller verdeutlicht, dass es solange es Menschen gibt, dort wo sie leben auch gespielt wird. Auch Siegbert Warwitz und Anita Rudolf (2004) halten fest, dass der Mensch seit jeher die spielerische Auseinandersetzung mit seiner Umwelt sucht. Das Spiel des Menschen kann sich als sinngebende Tätigkeit charakterisieren und eine glückhafte Seins-

befindlichkeit offenbaren. Andererseits kann es aber auch Stress auslösen. Spiel kann überflüssig oder aber auch nützlich sein. Spielen ist eine elementare Lebenserscheinung (S. 18).

Eine in der Fachliteratur oft beigezogene Begriffsbestimmung des Spiels, welche die Diskussion bis heute mitbestimmt, stammt von Johan Huizinga (2004) aus seinem Werk Homo Ludens. In diesem Klassiker beschäftigt sich Huizinga ausgiebig mit dem Spiel als Kulturfunktion und deren Einführung in das Wesen des Spiels. Er definiert den Begriff Spiel als;

(...) eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des «Andersseins» als das «gewöhnliche Leben». (S. 37)

Warwitz und Rudolf (2004) halten fest, dass die Spielforschung den Begriff Spiel nicht klären konnte und man sich Mitte des 20. Jahrhundert entschieden hat dem Vorschlag Kants von 1781 zu folgen. Dieser besagt, dass bei empirisch zweifelsfreien, klar erkennbaren Phänomen auf eine Begriffsabgrenzung zu verzichten sei. Anstelle dessen soll versucht werden, eine Bestimmung von Merkmalen aufzustellen (S. 18). Als solche Merkmale des Spiels können die von Huizinga benannten Kennzeichen des Spiels betrachtet werden.

2.1.2 KENNZEICHEN DES SPIELS NACH HUIZINGA

Huizinga (2004) hält fest, dass Spiel mehr ist als nur eine biologische und psychologische Funktion des Körpers. Er hält Spiel für unableitbar und bezeichnet es als primäre Lebenskategorie (S. 11). Mit dem Blickwinkel auf Spiele sozialer Art hat Huizinga (2004) Spiel mit sechs elementaren Kennzeichen beschrieben und fasst diese wie folgt zusammen;

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 Raumes vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäss verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die sich ihrerseits gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben. (S. 22)

Die sechs Kennzeichen von Spiel nach Huizinga (2004) können wie folgt zusammengefasst werden:

Freies Handeln

Darunter versteht sich nicht physisches oder sittlich notwendiges Handeln sondern Vergnügen als Quelle des Bedürfnisses. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr. Das «freie Handeln» ist Hauptkennzeichen des Spiels (S. 16).

Abgrenzung vom Alltag

Spiel steht ausserhalb der alltäglichen Tätigkeiten im Leben. Es ist kein Prozess der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden. Wer spielt tritt heraus in eine zeitweilige Aktivität. Spiel ist Erholung vom Alltag. Es ergänzt unser Leben. Dadurch ist es aber wiederum unentbehrlich für die Erhöhung der Lebensqualität der Einzelperson sowie der Gesellschaft durch seine Funktion als geistige und soziale Verbindung (S. 16-17).

Geschlossenheit und Abgrenzung

Innerhalb seiner Zeit- und Raumabgrenzung hat das Spiel den Verlauf und seinen Sinn in sich selbst. Diese Geschlossenheit ist notwendig, um eine Ordnung herzustellen. Alltägliche Ordnung wird aufgehoben und für die Dauer des Spiels durch Regeln ersetzt (S.18).

Wiederholbarkeit

Spiel ist wiederholbar. Es kann jederzeit abgebrochen und wiederholt werden (S 18).

Ungewissheit / Spannung

Der Ablauf und/oder das Ziel des Spiels sind nicht immer von vornherein festgelegt. Dem Spielenden wird somit eine gewisse Handlungsfreiheit zugebilligt. Das Spannungselement des Spiels bedeutet Risiko, Chance und Ungewissheit. Die Fähigkeiten der Spielenden werden auf die Probe gestellt (S. 19).

Fiktion

Spielen ermöglicht die zeitweilige Aufhebung des Alltags mit seinen gewöhnlichen Gesetzen, Regeln und Gebräuchen. Im Spiel kann man Anderssein durch geheimes Spiel oder sich verkleiden und maskieren (S. 21-22). Callois (1982) hat dieses Kennzeichen wie folgt ergänzend definiert: Spiel ist «eine fiktive Betätigung, die von einem spezifischen Bewusstsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in Bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird» (S. 16).

Huizinga (2004) hält fest, dass das Spiel als Faktor des kulturellen Lebens der Menschen zu begreifen ist. Dazu führt er aus, dass Spiel älter ist als die Kultur und ein Teil der Kultur durch Spiel entstanden ist. Weiter führt er aus, dass Spiel in allen Bereichen der Beschäftigung im menschlichen Zusammenleben zu finden ist (S. 12). Retter (2003) führt weiter aus, dass uns überall in der Kultur Spiel als Handeln entgegen tritt, welches sich vom Alltag unterscheidet. Die grossen menschlichen Betätigungen des Zusammenlebens sind von Spiel durchsetzt. So ist z. B. auch unsere Sprache voller Wortspiele (S. 18). Huizinga (2004) hält weiter fest, dass im Spiel die Gemeinschaft ihre Deutung des Lebens und der Welt zum Ausdruck bringt. Dabei wird nicht Spiel zur Kultur, sondern die Kultur hat in ihrer ursprünglichen Phase etwas spielmässiges. Beim Fortschreiten einer Kultur tritt das Spielelement schrittweise in den Hintergrund (S. 57).

2.1.3 DEFINITION GEMEINSAMES SPIEL

Huizinga (2004) grenzt, mit dem Blickwinkel auf den Zusammenhang von Spiel und Kultur, das soziale Spiel vom Spiel der Säuglinge oder jungen Tiere ab, da dieses entwickelter und gegliederter ist. Die sozialen Spiele sind vielfältiger und tragen sichtbar die von Huizinga benannten Kennzeichen. Er nennt als Beispiele den Wettkampf und Wettlauf, Tänze und Musik oder Maskerade und Turniere (S. 15-16).

Die Autorenschaft verwendet in Anlehnung an das soziale Spiel für diese Arbeit den Begriff gemeinsames Spiel. Der Begriff umfasst alle Spiele, in welchen zwei oder mehrere Menschen miteinander im selben Raum in direkte Interaktion treten. Diese Definition schliesst Spiele aus, welche alleine und ohne Gegen- oder Mitspielende gespielt werden. Ebenfalls werden Spiele nicht berücksichtigt, bei welchen die Spielenden zwar in Interaktion, jedoch nicht am selben Ort sind, wie dies bei Online-Computerspielen möglich ist.

2.1.4 KLASSIFIKATION VON SPIELFORMEN

In der Fachliteratur wird je nach Ansatz aus verschiedenen Perspektiven heraus versucht, die unterschiedlichen Spielformen zu klassifizieren, so z. B. ausgehend von Spieltheorien, aus dem Blickwinkel der Entwicklungspsychologie oder auf der Basis von soziokulturellen Aspekten.

Hans Scheuerl (1977) hält fest, «dass man die dem Spiel zugrunde liegenden Fakten nicht auf dem Hintergrund der Spielerscheinung ordnen kann. Man kann nur die Fakten psychischer oder objektiver geistiger Art, die dem Spiel zugrunde liegen, nicht aber die Spielerscheinung selbst gliedern» (zit. in Michael Renner 2008, S. 103).

Michael Renner (2008) führt dazu aus, dass durch die verschiedenen Blickwinkel der Spieltheorien eine kategoriale Ordnung der Spielformen schwierig und wenig sinnvoll ist. Aus praktischer Sicht ist es aber hilfreich den Professionellen, welche mit Spielformen in der Praxis arbeiten, eine Ordnung derselben zur Verfügung zu stellen. In der Praxis muss dabei jedoch der soziokulturelle Kontext der Spielformen sowie der Beziehungskontext und die Lebenswelt der jeweiligen Spielenden zusätzlich in Betracht gezogen werden. Die folgende Klassifikation soll Hand bieten, die Planung und Gestaltung von Spiel- und Spielangeboten zu vereinfachen (S. 103). Die sechs Spielformen beziehen sich in ihrer reinen Formen hauptsächlich auf die kindliche Entwicklung.

Sensomotorisches Spiel

Dieses wird in der Fachliteratur auch als Übungsspiel, Funktionsspiel und Explorationsspiel bezeichnet. Darunter sind die frühkindlichen Stadien der vorverbalen Entwicklung zu verstehen. In diesen oft repetitiven Spielformen übt das Kleinkind seine Sensorik, Motorik und kognitiven Fähigkeiten. Dabei haben die Bezugspersonen nach Renner (2008) auch die wichtige Rolle, durch Anregung und Befriedung von Spielbedürfnissen die Entwicklung der Kinder zu fördern (S. 105).

Symbolspiel

Darunter sind nach Renner (2008) Spielformen von symbolischen Darstellungen und Handlungen zu verstehen. Dabei werden Gegenstände umgedeutet, zudem können Personen Handlungen tätigen und auch Gedanken und Gefühle haben, welche ihnen ansonsten nicht zugänglich wären. Für Kinder bietet das Symbolspiel eine Möglichkeit, die Realität seinen Wünschen und Bedürfnissen anzupassen. Durch die vielfältigen Optionen der Selbstdarstellung entstehen Auseinandersetzungsmöglichkeiten mit dem Selbst, welche zur Identitätsentwicklung beitragen (S. 109-110).

Rollenspiel

Das Rollenspiel ist bereits eine sehr komplexe Spielform und kann nach Götte (1984) in fünf auf sich aufbauende Formen segmentiert werden. Die Rollenspielformen 1 bis 4 treten vorwiegend in der Entwicklung im Kindesalter auf.

1. Nachahmungsspiel

Handlungen werden nachgeahmt ohne sich in die Rolle der nachgeahmten Person versetzen zu können.

2. Einfaches Rollenspiel

Rollen und die damit verbundenen Handlungen und Gefühle werden nachgeahmt.

3. Kollektives Rollenspiel

Das Rollenspiel von Kindern entwickelt sich räumlich und thematisch aufeinander zu.

4. Soziales Rollenspiel

Das Spiel enthält einen Dialog in Bezug auf das gemeinsame Spielthema. Schwerpunkte sind jedoch oft gemeinsames Handeln und nicht das Reden.

5. Darstellendes Rollenspiel

Das Theater oder Rollenspiel erfolgt einzeln oder in Gruppen vor Zuschauern mittels Körpersprache, Monolog oder Dialog.

(zit. in Renner, 2008, S. 124).

Renner (2008) merkt an, dass Rollenspiele eine sozialisierende Wirkung haben und daher oft in der Umsetzung von pädagogischen Konzepten Anwendung finden (S. 119).

Rezeptionsspiel

Dieser Begriff stammt von der Entwicklungspsychologin Charlotte Bühler (1982), darunter sind passive Formen des Spiels zu verstehen wobei zugeschaut oder zugehört wird (zit. in Renner, 2008, S. 125). Weiter ergänzt Renner (2008), dass durch solch aufnehmende Spiele sich die Menschen ermöglichen, mittels Fantasie sich selber und die Welt so vorzustellen, wie sie sein könnte. Diesbezüglich wird auch von den schöpferischen Fähigkeiten gesprochen, resp. von Urhebetrieb des Menschen (S. 125).

Regelspiel

Alle Spielformen weisen Regeln auf und deshalb ist es nach Renner (2008) problematisch, das Regelspiel als eigene Spielform aufzuführen. Die Segmentierung Regelspiel kann jedoch im engeren Sinne für Spiele verwendet werden, bei welchen die Regel zum Spielinhalt wird oder stark in den Vordergrund des Spiels gestellt wird. Zudem sind Regeln für die Entstehung und Aufrechterhaltung des Spiels bedeutend. Ohne Regeln würden unzählige Spiele nicht funktionieren.

Weiter setzen Regelspiele ein Normenverständnis voraus. Dabei müssen von den Beteiligten zeitlich befristete, soziale Übereinkünfte als Spielregeln wahrgenommen werden (S. 130). Regelspiele sind nach Rolf Oerter (1993) darauf ausgerichtet, dass ein/e Spieler/in oder eine Gruppe gewinnt. Damit ist jedoch auch das Risiko der Niederlage verbunden. Bei Regelspielen wird oft das Sich-Messen an den eigenen Fähigkeiten zu einem zentralen Gegenstand des Spiels (S. 100).

Konstruktionsspiel

Handlungen, die auf ein fertiges Produkt ausgerichtet sind, wie z. B. Zeichnungen, Bauwerke und Lehmfiguren, werden gemäss Renner (2008) als Konstruktionsspiel charakterisiert. Im Konstruktionsspiel wird ein Bild oder Begriff, den man sich gemacht hat, mittels konstruktiven Plänen in die Wirklichkeit umgesetzt. Dazu wird meist mit Werkzeugen gearbeitet. Der Umgang mit diesen muss durch eine Bezugsperson angeleitet werden. Weiter sollte auf die Arbeitsplanung und auf Arbeitsabläufe eingegangen sowie Werkzeug- und Materialkenntnisse vermittelt werden (S. 135).

Die Spielformen im Überblick

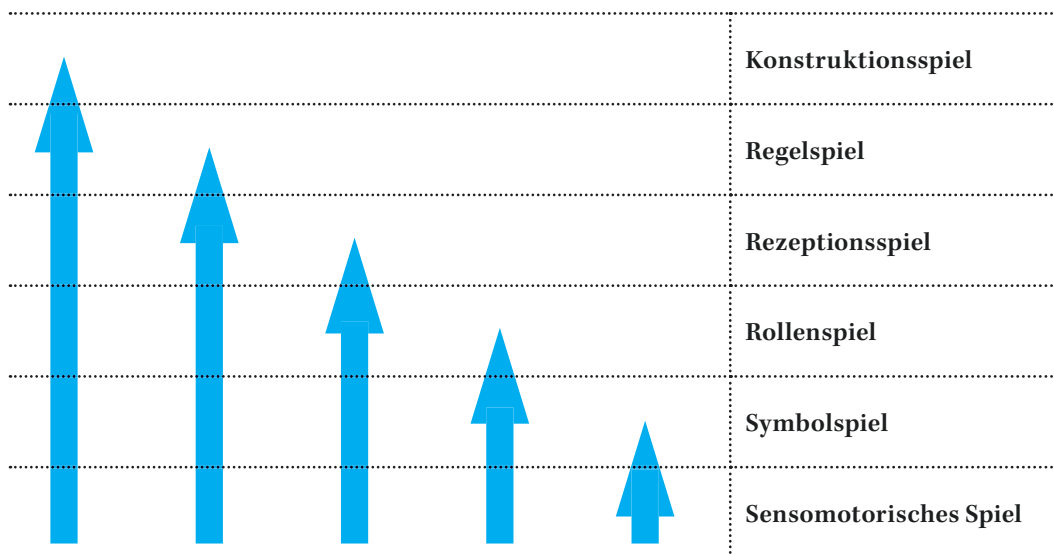


Abb. 1: Die Spielformen im Überblick, eigene Darstellung nach Renner (2008, S. 143)

Spielformen wie das sensomotorische Spiel, das Rezeptionsspiel sowie Formen des Rollenspiels sind vorwiegend in den Entwicklungsphasen von Kindern feststellbar. Weiter treten die beschriebenen Spielformen selten in ihrer reinen Form auf. Die Mehrheit der Spiele, denen wir im Alltag begegnen und die wir selber spielen, sind Mischformen der oben genannten Spielformen.

2.1.5 DIE BEDEUTUNG DES SPIELS FÜR DEN MENSCHEN

Basierend auf den bisherigen Ausführungen kann Spiel als eine wichtige kulturelle Errungenschaft des Menschen bezeichnet werden. So gut wie alle Lebensbereiche sind durchzogen mit spielerischen Inhalten. In der Entwicklungspsychologie wird Spiel als eine der bedeutendsten Voraussetzungen für eine gelingende Sozialisation des Menschen gesehen.

Oerter (1987) hält fest, dass man das Spiel des Kindes als die bevorzugte und wichtigste Tätigkeit im Vorschulalter betrachten kann. Tätigkeit ist hierbei ein zentraler psychologischer Begriff und bezeichnet eine sinnstiftende Aktivität, welche das Individuum und die Umwelt zu einem Ganzen verbindet. Dazu bildet Spiel den Rahmen und die Sinndeutung, welche das Kind bevorzugt, und auch Erwachsene hin und wieder ihren Umweltbeziehungen geben (S. 215).

Karl Josef Kreuzer (1983) erweitert den Tätigkeitsbegriff des Spiels auf den Menschen allgemein. Er hält fest, dass das Spielen neben dem Lernen die pädagogisch bedeutsamste Tätigkeit des Menschen ist. Spielen ermöglicht in vielfältiger Weise zu lernen und steht nicht im Gegensatz dazu. Weiter führt er aus, dass Spielen Leben ist, dass es Leben schafft und immer lebendig und lebensvoll ist. Als Teil des Lebens ist Spiel nicht nur den Kindern vorbehaltenes Tun. Es berührt alle Bereiche, die für das menschliche Leben Bedeutung besitzen (S. 3).

Renate Zimmer, Ludwig Voges & Ingrid Clausmeyer (1991) halten fest, dass durch Spiel die gestaltenden, produktiven und imitativen Kräfte des Menschen geweckt, gefördert und dadurch erhalten werden. Dies vor allem in der Kindheit, aber auch der Erwachsene kann bis ins hohe Alter schöpferische, kreative Kräfte aus dem Spiel erlangen. Der Mensch knüpft im Spiel Beziehungen zu Mitmenschen und ebenso zu den Dingen. Weiter führt sie aus, dass Spiel die meditativen und gestalterischen, ästhetischen und symbolischen Fähigkeiten des Menschen anregt sowie auch seine Kreativität und Phantasie (S. 10-11).

Karl Groos (1922) merkt an, dass Spiel in Bezug auf entwicklungspsychologische Ansätze nicht nur bei Kindern sondern auch bei Erwachsenen eine bedeutsame Rolle einnimmt. Er hat dazu die Weiterentwicklung von sozialen Anlagen bei Erwachsenen aufgezeigt und hält fest, dass Erwachsenenspiele den sozialen Zusammenhalt sowie die sozialen Kompetenzen und die Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe stärken. Weiter kann sich der Mensch durch sportliche Spiele trainieren und bleibt dadurch fit und gesund (zit. in Sonja Ganguin, 2010, S. 141). Sonja Ganguin (2010) merkt dazu an, dass es evident ist, dass sportliche Aktivitäten förderlich für die Gesundheit sein können. Darüber hinaus kann auch die körperliche und geistige Leistungsfähigkeit gesteigert werden (S. 141).

Wie schon erwähnt, gilt das Werk *Homo Ludens* von Huizinga (2004) bis heute als Klassiker der Spieltheorie. Er erklärt, dass durch das Phänomen Spiel die menschliche Kultur und die Vergegenständlichung des menschlichen Geistes hervorgegangen sei. Dazu stellt er erstens die These auf, dass Kultur in Form von Spiel entsteht und zweitens, dass echte Kultur ohne einen gewissen Spielgehalt nicht bestehen kann (S. 9-12). Retter (2003) erläutert und fasst zusammen, dass Spiel in jeder Kultur (Gesellschaft) anzutreffen sei und führt weiter aus, dass die Ordnung sozialer Gemeinschaften, die Setzung von sozialen Normen und die Beziehungen zwischen Arbeitgeber und Arbeitnehmer das Phänomen Spiel als Grundlage habe (S. 17). Huizinga (2004) bezeichnet Spiel als eine primäre Lebenskategorie, welche für jeden erkennbar ist (S. 11). Den Spielbegriff führt Retter (2003) folgendermassen aus:

Der Spielbegriff ist uns einerseits im Zusammenhang mit Kampf (Wettkampf), andererseits in musikalischer und erotischer Bedeutung geläufig. Spiel und Wetteifer besitzen nach Huizinga eine kulturschaffende, meist auch eine soziale Funktion: So-tun-als-ob, Prunken, Zurschaustellen, Herausfordern sind typische Verhaltensweisen. Dabei hat Spiel im eigentlichen Sinne, d.h. als Regelspiel, immer authentischen Charakter: zwei Parteien kämpfen gegeneinander, es entstehen wechselhafte Situationen, der Ausgang ist ungewiss (...). (S. 20)

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Spiel den Menschen in seiner ganzen Persönlichkeit sowie auch die Gesellschaft durchdringt und einen zentralen Einfluss auf das soziale Wohlbefinden hat. Spiel bringt Menschen in Kontakt zueinander und weiter kann das gemeinsame Spiel das Zugehörigkeitsgefühl zu einer sozialen Gruppe sowie die Akzeptanz und Offenheit gegenüber anderen sozialen Gruppen oder Personen im gemeinsamen Sozialraum fördern.

Im Zusammenhang mit dieser Feststellung ist die Autorenschaft auf die Hypothese des Intergruppenkontakts des Psychologen Gordon W. Allport (1971) aufmerksam geworden und zieht diese ansatzweise bei.

2.1.1.6 HYPOTHESE DES INTERGRUPPENKONTAKTS

Die Kontakthypothese des Amerikaners Gordon W. Allport (1954) entstand in der damals aktuellen Problematik der Rassentrennung in der US-amerikanischen Gesellschaft. Er war der Ansicht, dass die Hauptursache für Diskriminierung und Feindseligkeiten zwischen Gruppen die irrationalen und auf Unwissenheit sowie Arroganz aufgebauten Vorurteile sind. Um die Vorurteile von Gruppen abzubauen hat er spezifizierte Kontaktbedingungen benannt (zit. in Stürmer, 2008, S. 283-284).

Die Hypothese des Intergruppenkontakts besagt gemäss dem Psychologen Gordon W. Allport (1954):

Vorurteile können (...) durch gleichberechtigten Kontakt zwischen Majorität und Minorität beim Verfolgen gemeinsamer Ziele verringert werden. Die Wirksamkeit ist sehr viel grösser, wenn der Kontakt durch institutionelle Unterstützung sanktioniert wird (...) und so beschaffen ist, dass er zur Entdeckung gemeinsamer Interessen und der gemeinsamen Menschlichkeit beider Gruppen führt.

(zit. in Stefan Stürmer, 2008, S. 283)

Stürmer (2008) interpretiert die Kontakthypothese von Allport und hält fest, dass basierend auf Allports Formulierung unter folgenden Bedingungen eine Reduktion von Vorurteilen zwischen verschiedenen Gruppen eintreten kann:

1. Gemeinsame Ziele
2. Intergruppale Kooperation
3. Gleicher Status zwischen den Gruppen
4. Unterstützung durch Autorität, Normen oder Gesetze
5. Freundschaftspotenzial

(S. 284).

Allports Schüler Thomas F. Pettigrew (1998) hat die Kontakthypothese theoretisch weiterentwickelt und betont, dass Kontakt auch die Möglichkeit bieten soll, Freundschaften über Gruppengrenzen hinaus zu entwickeln (zit. in Stürmer, 2008, S. 284).

Stürmer (2008) erläutert die fünf Bedingungen wie folgt;

1. Gemeinsame übergeordnete Ziele werden von beiden Gruppen angestrebt und können nur durch gemeinsamen Einsatz erreicht werden.
2. Durch das kooperative Zusammenspiel von Gruppen zum Erreichen der gemeinsamen Ziele wird Solidarität gefördert.
3. Statusunterschiede in der Gruppe können diese Kooperation negativ beeinträchtigen. Daher ist es essenziell, dass zwischen den Gruppen Statusgleichheit angestrebt wird.
4. Weiter können durch einen gleichberechtigten Umgang zwischen unterschiedlichen Gruppen, basierend auf Normen, Regeln und Gesetzen, die von Institutionen und Autoritäten festgelegt und etabliert werden, Vorurteile abgebaut werden.
5. Eine Freundschaft beinhaltet viele positive Interaktionen über einen längeren Zeitraum. Durch Freundschaft mit einem Fremdgruppenmitglied und die dadurch positive Einstellung gegenüber dieser Gruppe bauen sich die eigenen Vorurteile ab. Weiter ist auch möglich, dass sich dadurch die Vorurteile der eigenen Gruppe gegenüber anderen Gruppen abbauen

(S. 284-286).

Die Autorenschaft ist der Ansicht, dass im gemeinsamen Spiel mehrere bis alle der oben ausgeführten Bedingungen vorhanden sind. Weiter können durch, allenfalls auch angeleitetes, gemeinsames Spiel Vorurteile gegenüber anderen Spielenden resp. Gruppen abgebaut werden und es kann der soziale Zusammenhalt zwischen verschiedenen Gruppen gestärkt werden.

Im Spiel verfolgen die Spielenden aktiv ein gemeinsames Ziel, nämlich das Spiel selbst. Je nach Spiel sind die Spielenden in Gruppen beteiligt und müssen zusammen kooperieren um das Ziel des Spiels zu erreichen. Wie anhand der Kennzeichen des Spiels nach Huizinga (2004) aufgeführt ist, steht Spiel ausserhalb des gewöhnlichen Lebens. Im Spiel sind alltägliche Gesetzgebungen aufgehoben und werden durch Spielregeln ersetzt, die für alle gelten. Der eigene Status rückt in den Hintergrund. Im Spiel sind alle gleich und spielen nach den gleichen Regeln und wenn nötig mit Hilfe eines Schiedsrichters (vgl. Kapitel 2.1.2). Weiter wurde aufgezeigt, dass gemeinsames Spiel den sozialen Zusammenhalt stärkt (vgl. Kapitel 2.1.5).

2.2 ÖFFENTLICHER RAUM

Nachdem sich das Kapitel 2.1 dem Begriff Spiel und dessen Definition gewidmet hat, wird im vorliegenden Kapitel der öffentliche Raum thematisiert. Dazu wird erst auf das für diese Arbeit relevante Raumverständnis eingegangen, um anschliessend eine Definition des öffentlichen Raumes sowie des Begriffs Quartier vorzunehmen. Die in diesem Kapitel dargelegten Ausführungen sind Grundlage für den Forschungsteil dieser Arbeit.

2.2.1 DAS RAUMVERSTÄNDNIS

Laut Barbara Emmenegger (2010) zeigen sich unterschiedliche Raumvorstellungen in zwei Konzeptionen von Raum. Einerseits spricht sie vom Konzept des Container- oder Behälterraums, welches Raum als absolut und starr versteht. Andererseits nennt sie das Konzept des Beziehungsraums, welches von einem dynamischen Raumverständnis ausgeht (S. 327). Dieser Arbeit liegt letzteres Raumverständnis zu Grunde, welches nachfolgend weiter ausgeführt wird.

Beim Konzept des Beziehungsraums ist gemäss Emmenegger (2010) der Raum nicht nur als Struktur vorhanden, sondern wird im Handeln erschaffen. Der Beziehungsraum kann sowohl relativ betrachtet als auch relational verstanden werden. Bei der relativen Betrachtungsweise verändert sich der Raum je nach Position des Betrachtenden, wodurch Raum nicht mehr absolut bestimmbar ist. Bei der relationalen Betrachtung ist der Raum zusätzlich abhängig von der Beziehung der Dinge zueinander. Beim relativen und relationalen Verständnis von Raum werden also im Vergleich zum starren Raumkonzept die Beziehungen der Menschen und Objekte zum Raum mitgedacht (S. 328-331).

Für die Soziologin Martina Löw (2001) spielt weiter bei der Raumkonstruktion nicht nur die Anordnung zwischen den sozialen Gütern eine Rolle, sondern auch das Anordnen selbst. Damit rückt das Handeln und somit die Akteurinnen und Akteure in den Fokus der Raumkonstruktion. Räume werden im Handeln der Menschen geschaffen und können als räumliche Strukturen deren Handeln beeinflussen (zit. in Emmenegger, 2010, S. 334-335).

2.2.2 DER ÖFFENTLICHE RAUM

Karin Wehmayer (2013) definiert den öffentlichen Raum folgendermassen: «Als öffentlicher Raum wird ein Bereich bezeichnet, der allgemein zugänglich ist, ohne soziale oder physische Barrieren. Dieser wird häufig mit städtischer Freiheit und freier Bewegungs- und Handlungsfähigkeit in Verbindung gebracht» (S. 56).

Der öffentliche Raum lässt sich laut Wehmayer (2013) in drei Typen unterteilen:

- Öffentliche Freiräume: Parks, Spielplätze, die Strasse, Wälder, Grünflächen etc.
- Öffentlich zugängliche verhäuslichte Räume: Kaufhäuser, Bahnhöfe, Einkaufszentren etc.
- Institutionalisierte öffentliche Räume: Schulräume, Sportanlagen, Vereinsräume etc.

(S. 56).

Eine weitere gebräuchliche Unterscheidung von Räumen ist laut Wehmayer (2013) die Unterteilung in öffentliche Räume, halböffentliche Räume und private Räume. Halböffentliche Räume sind allgemein zugängliche Orte wie Cafés, Bibliotheken, Museen oder Kaufhäuser. Sie gehören nicht der Allgemeinheit und sind weder dem Öffentlichen noch dem Privaten eindeutig zugeordnet. Private Räume stehen nicht allen offen und sind abgeschirmt von der Öffentlichkeit (S. 58).

Eine differenziertere Typologisierung öffentlicher Räume nimmt Herbert Schubert (2000) vor und zeigt damit die grosse Bandbreite von öffentlichen Räumen auf (S. 60), die in der nachfolgenden Tabelle wiedergegeben wird.

Nr	Setting	Pattern	Beispiele
1	Verteilungspolitische Bereitstellung von Räumen für Öffentlichkeit	öffentliche Infrastruktur	Freizeitheim, Bürgerhaus, Bibliothek, Museum, Theater, Schwimmbad, Sportplatz, Spielplatz, Stadtteilpark, naturnahe Erholungsbereiche
2	Religiöse und ethische Orte	auffallende oder formal abweichende Bauwerke	Kirche, Mahnmal, Friedhof
3	Lokale Räume des Wohnumfeldes	Nahbereich der Wohnstandorte	Hausnahe Spielplätze, Bänke, Sitzgruppen, kleine Plätze, kleine grüne Verweilzonen
4	Halböffentliche Übergansbereiche	Verbindung privat / öffentlich	Balkone, Terrassen, Wintergärten, Eingangsbereiche, Zufahrten, Werbeplakate
5a	Reservierte Verkehrsflächen	Fahrwege	Ringstrasse, Hauptstrasse, Wohngebietstrasse, Bahntrassen, Radwege
5b	Ränder von Verkehrswegen	Strassenrand, Kommunikationsinseln	Bürgersteig, Fusswege, Arkaden, Promenaden, Alleebäume, Strassengraben, wegnabe Grünstreifen; Bahndämme, Bahnhöfe, Airport, ÖPNV-Haltestellen; Telefonzellen, Tankstellen, Strassenkioske, Imbissstände, Stadtinformationssäulen
6	Mobile Verkehrsräume	Serielle Sitzordnung	Innenräume von öffentlichen Verkehrsmitteln: Eisenbahn, Stadtbahn, U-Bahn, Bus; Fahrstuhl/ Lift, Rolltreppen
7	Umfeld von Konsumorten	Markt, Erlebnis, Dienstleistung	Konsumorientierte Erlebnisorte: Markthallen, Einkaufszentren, Freiluftmärkte, Passagen, Sportarenen, Volksfestplätze; Dienstleistungsorte: Restaurants, Strassencafés, Bars/Clubs, Warteräume
8	Öffentlich zugängliche Orte für private Tätigkeiten	Orte der ausserhäuslichen Eigenarbeit	Waschsalons, Autowaschstrassen, Recyclinghöfe, Treffpunkte von Autobastlern
9	Lokale Mittelpunkte	Zentrum, Aktivitätsknoten	Innenstadt, zentrale Plätze, zentrale Promenaden
10	Aufgegebene Flächen	Brachen	Industrie-, Militär- und Verkehrsbrachen
11	Informelle Mittelpunkte von sozialen Beziehungen	Forum, Runder Tisch	Vereine, Bürgerinitiativen, Versammlungen; Vereinsräume, Treffpunkte öffentlicher Kreise
12	Virtuelle Stadtöffentlichkeit	Internet	Lokale Chatrooms, Stadtinformationssystem

Tab. 1: Typologie gelebter öffentlicher Stadträume, eigene Darstellung nach Schubert (2000, S. 60)

Die vorliegende Arbeit bezieht sich in Anlehnung an die Definition von Wehmayer auf öffentliche Freiräume und institutionalisierte öffentliche Räume. Öffentlich zugängliche verhäuslichte Räume sowie halböffentliche Räume werden hier nicht thematisiert, da der Fokus in dieser Arbeit auf Aussenräumen liegt.

Die vorliegende Arbeit stützt sich dabei auch auf die Typologisierung von Schubert. Öffentliche Räume, welche für die vorliegende Untersuchung relevant sind, sind in der Tabelle gelb hinterlegt.

2.2.3 DAS QUARTIER

Patrick Oehler und Matthias Drilling (2010) stellen fest, dass der Begriff Quartier in der Sozialen Arbeit nur unscharf umrissen wird und meist in Zusammenhang mit Gemeinwesenarbeit, Quartiermanagement oder Stadterneuerung auftaucht (S. 202).

Gemäss Oehler und Drilling (2010) hat sich seit den 1990er Jahren das territoriale Verständnis des Begriffs Quartier durchgesetzt: «gemeint werden abgegrenzte Stadträume, die funktional vielfältig genutzt werden (Wohnen, Arbeiten, Freizeit)» (S. 205). Aus Sicht einer Sozialen Arbeit, welche jedoch ein relationales Raumverständnis fördert (vgl. Kapitel 2.2.1), entsteht oft das Problem, dass diese Auslegung mit dem gefühlten Quartier der Bevölkerung und deren Lebenswelt nicht übereinstimmt (ebd., S. 205). Oehler und Drilling (2010) formulieren deshalb folgende Eigenschaften aus, um Quartiere zu beschreiben:

Sie sind sozial konstruierbar (und nicht unbedingt administrativ eingegrenzt), überschaubar (also nicht zu gross), auf alltägliche Lebenswelten und soziale Sphären bezogen und sind identifizatorisch (sie bieten ein Potenzial auf eine zumindest partielle lokale Identifikation). (S. 206)

Auch Alex Willener (2010) weist darauf hin, dass administrative Grenzziehungen in Wohngebieten eher dem Verständnis des Behälterraums entsprechen, jedoch nicht mit der Lebenswelt der Bewohnenden übereinstimmen. Somit ergibt sich oft ein sozialräumliches Dilemma zwischen der praktischen Notwendigkeit einer Grenzziehung und der Relationalität von Raum (S. 363).

In der Schweiz haben Quartiere gemäss Willener (2010) eine lange Tradition. Die Bedeutung des Quartiers wird in Anbetracht der zunehmenden Mobilität und Globalisierung kontrovers diskutiert (S. 364). Willener (2010) führt aus:

Zum einen wird ins Feld geführt, dass die urbane Bevölkerung spielerisch zwischen einzelnen Lebensbereichen wechselt und verschiedene räumliche Ebenen selbstverständlich miteinander verknüpft. Zum anderen wird die Funktion des Quartiers als Ort sozialer Beziehungen, der Begegnung, der Kommunikation und der Integration hervorgehoben. (S. 364)

Gerade für mobilitätseingeschränkte Personen oder Familien hat das Wohnquartier laut Willener (2010) eine höhere Bedeutung als für mobile Menschen, welche sich sowohl mit dem Quartier als auch mit einer Herkunftsregion oder einer ethnischen Gruppe identifizieren (S. 364).

2.3 SOZIOKULTURELLE ANIMATION

In diesem Kapitel wird das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation (SkA) aufgezeigt und gesellschaftlich verortet. Es wird aufgezeigt, welche Grundsätze und Funktionen die SkA verfolgt und wie die Professionellen der SkA agieren. Anschliessend wird der Bezug der SkA zum öffentlichen Raum anhand der zunehmenden Sozialraumorientierung dieses Berufsfelds erläutert.

2.3.1 DEFINITION

So vielfältig, wie die Geschichte der SkA ist, so vielfältig ist auch der Versuch, sie zu beschreiben. Heinz Wettstein (2010) hält fest, dass die SkA keine eindeutige theoretische Grundlage hat, sondern verschiedene Ursprünge und Definitionen aufweist. Dies lässt sich darauf zurückführen, dass die SkA ein relativ junges Entwicklungsgebiet ist und dass es sie auf der ganzen Welt gibt. Zudem ist sie immer auch eingebunden in gesellschaftliche Entwicklungen und wird somit von diesen laufend beeinflusst. Und da die SkA in der Aktion, sprich in der Praxis entstanden ist, erstaunt es nicht, dass es keine ursprünglichen theoretischen Konzepte dazu gibt. Entsprechend sind die Definitionen relativ jung und vielfältig (S. 23-27).

Die Bezeichnung Animation für bestimmte soziale und kulturelle Handlungen hat sich laut Wettstein (2010) im Zeitraum zwischen 1950 und 1965 in Frankreich gebildet und durchgesetzt (S. 17). Eine erste gemeinsame Basis dieses Berufs in der Schweiz wurde mit der «gemeinsamen Plattform der schweizerischen Schulen für soziokulturelle Animation» (1989) geschaffen (ebd., S. 35). Daraus entwickelte sich laut Wettstein (2010) folgende umfassende Definition:

Soziokulturelle Animation ist eine soziale Aktion, welche sich in verschiedenen Aktivitäten ausdrückt, abhängig von den sozialen, kulturellen und politischen Bedingungen und Möglichkeiten der betroffenen Bevölkerung. Diese Aktion zielt darauf ab, die betroffenen Gruppen zu strukturieren und zu aktivieren, um die von diesen Gruppen beabsichtigten sozialen Veränderungen zu erreichen. Die Teilnahme beruht auf Freiwilligkeit und die Aktion findet auf der Basis demokratischer Strukturen statt. Die Mittel der Aktion sind Methoden der aktivierenden Pädagogik, welche Mitbeteiligung stimulieren.
(S. 35)

2.3.2 GESELLSCHAFTLICHE VERORTUNG DER SKA

Die SkA lässt sich gemäss Gabi Hangartner (2010) in den Zwischenräumen der Gesellschaft verorten (S. 274). Diese Zwischenposition bezeichnet Marcel Spierts (1998) als intermediäre Position oder als Arbeit zwischen System und Lebenswelt (zit. in Hangartner, 2010, S. 272).

Jürgen Habermas (1987) stellt in seiner Theorie des kommunikativen Handelns die Lebenswelt als den Ort dar, wo die Menschen handeln, wobei Sprache und Kultur den Rahmen bilden. Die Lebenswelt ist der Ort des kommunikativen Handelns, der Verständigung, der sozialen Herkunft, der Alltagserfahrungen, der Selbstreproduktion und –interpretation und der Hintergrundgewissheiten und -fertigkeiten

Das System hingegen ist Ort des strategischen Handelns, der Produktion, des Marktes und der Herrschaft; es beinhaltet die Mechanismen der Steuerung einer Gesellschaft.

System und Lebenswelt sind somit nicht gleichzusetzen, vielmehr können in den Zwischenräumen Differenzen, Konflikte oder Interpretationen entstehen (S. 275-277).

Was dies für Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren bedeutet, beschreibt Hangartner (2010) wie folgt: «Berufspersonen der Soziokulturellen Animation sollten den ständigen Spagat zwischen Basisarbeit ganz nahe an den Zielgruppen, aber auch in den intermediären Zwischenposition schaffen. Ebenso ist die Balance zu finden zwischen operativen und strategischen Aufgaben» (S. 278).

Marcel Spierts (1998) bezeichnet dieses anspruchsvolle Balancieren zwischen den Wünschen der Gesellschaft und den Bedürfnissen der Bewohnenden, zwischen staatlichen Institutionen und der Lebenswelt der Menschen als zentrales Bild der soziokulturellen Arbeit. Fachpersonen müssen sich dabei flexibel auf die Anforderungen des gesellschaftlichen Wandels einlassen und laufend ihre Kompetenzen erweitern, welche oftmals aus anderen Disziplinen kommen (zit. in Hangartner, 2010, S. 278-279).

2.3.3 FUNKTIONEN, PRINZIPIEN UND ZIELGRUPPEN DER SKA

Die SkA lässt sich gemäss Hangartner (2010) der Zivilgesellschaft zuordnen, welche ausserhalb des Marktes oder des Staates steht. Die Zivilgesellschaft gründet auf der Gemeinnützigkeit und umfasst Menschen, Gruppen und Institutionen, welche sich für Umweltschutz, Menschenrechte oder andere soziale Anliegen einsetzen (S. 271).

Die Grundsätze zivilgesellschaftlichen Handelns sind laut Hangartner (2010) für die SkA zentral, woraus sich ein handlungsorientierter Ansatz ableitet (S. 272). Gemäss dem Bericht der Enquête-Kommission für den Deutschen Bundestag (2002) ist zivilgesellschaftliches Handeln:

- freiwillig,
- nicht auf materiellen Gewinn ausgerichtet,
- gemeinwohlorientiert,
- öffentlich,
- gemeinschaftlich und kooperativ

(zit. in Hangartner, 2010, S. 272).

Funktionen der SkA

Folgende Funktionen nimmt die SkA gemäss Hangartner (2010) wahr:

- Vernetzungs- und Kooperationsfunktion: Anregung, Förderung, Unterstützung und Begleitung von sozialen und kulturellen Netzwerken
- partizipative Funktion: Aktivierung von bestehenden Formen der gesellschaftlichen und kulturellen Beteiligung, Schaffung von neuen Beteiligungsformen
- präventive Funktion: Frühe Wahrnehmung von gesellschaftlichen Problemen durch Hinschauen, Informieren, Thematisieren und Kommunizieren
- integrative Funktion: Ermöglichen von Kommunikation zwischen Individuen oder Gruppen verschiedener sozialer, kultureller, religiöser oder ethnischer Ausrichtungen, hauptsächlich durch Beziehungsarbeit und Vermittlung

(S. 288).

Prinzipien der SkA

Laut Spierts (1998) ist zentral, dass soziokulturelle Angebote nahe an der Lebenswelt der Menschen stattfinden und bedürfnisorientiert sind. Sie sollten möglichst informell und hindernisfrei sein und an die Kultur und Gewohnheiten der Zielgruppe anknüpfen (zit. in Hangartner, 2010, S. 288-289).

Horst Opaschowski (1996) hat folgende Leitprinzipien der SkA herausgearbeitet, welche Hangartner (2010) auf die aktuelle Situation in der Deutschschweiz in Bezug auf die SkA übernimmt (zit. in Hangartner, 2010, S. 289).

Bedingungen der Teilnahme	Voraussetzungen der Beteiligung	Möglichkeiten der Zielgruppe
Erreichbarkeit	Freie Zeiteinteilung	Wahlmöglichkeit
Offenheit	Freiwilligkeit	Entscheidungsmöglichkeit
Aufforderungscharakter	Zwanglosigkeit	Initiativmöglichkeit

Tab. 2: Leitprinzipien der Soziokulturellen Animation, eigene Darstellung nach Opaschowski (1996, zit. in Hangartner, 2010, S. 289)

Hangartner (2010) ergänzt zwei weitere Prinzipien. Erstens die Niederschwelligkeit, welche in der SkA z. B. durch zunehmende aufsuchende Arbeit berücksichtigt wird. Zweitens die Nachhaltigkeit, wobei die Zielgruppen auf die selbstständige Weiterführung eines Projekts oder Angebots nach dessen Initiierung hingeführt werden (S. 289).

Zielgruppen

Die SkA arbeitet laut Hangartner (2010) hauptsächlich mit Gruppen, wobei die Adressatinnen und Adressaten sehr vielfältig sind. Fachpersonen vermitteln z. B. zwischen oder innerhalb von Generationen, Geschlechtern, Kulturen, Lebenswelten, Lebensstilen oder sozialen Schichten. Sie orientieren sich immer am gesellschaftlichen Wandel und den daraus entstehenden neuen Anforderungen, Bedürfnissen und Zielgruppen. Leitend sind dabei die Prinzipien der Flexibilität, der Bedürfnisorientierung sowie der Offenheit (S. 290-291).

2.3.4 INTERVENTIONSPOSITIONEN DER SKA

Hangartner (2010) weist darauf hin, dass sich professionelles Handeln sowohl auf Erfahrungen aus der Praxis als auch auf wissenschaftliche Theorien und Modelle stützt. Die Methoden und Techniken werden auf die jeweilige anstehende soziokulturelle Intervention abgestimmt (S. 291).

Das von Heinz Moser, Emanuel Müller, Heinz Wettstein und Alex Willener (1999) entworfene und von Hangartner (2010) erweiterte Handlungsmodell stellt vier zentrale Interventionspositionen der SkA dar. Anhand des Modells sollen laut Hangartner (2010) die Aufgaben der Professionellen der SkA in einem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und beruflichen Umfeld ersichtlich und auch längerfristig lösbar sein. Die vier Positionen sind in Verbindung miteinander zu sehen, wobei die Animationsposition die Kernposition darstellt und im Zentrum aller Aufgaben steht. Für jede Position gelten zudem spezifische Ziele und Methoden (S. 296-298).

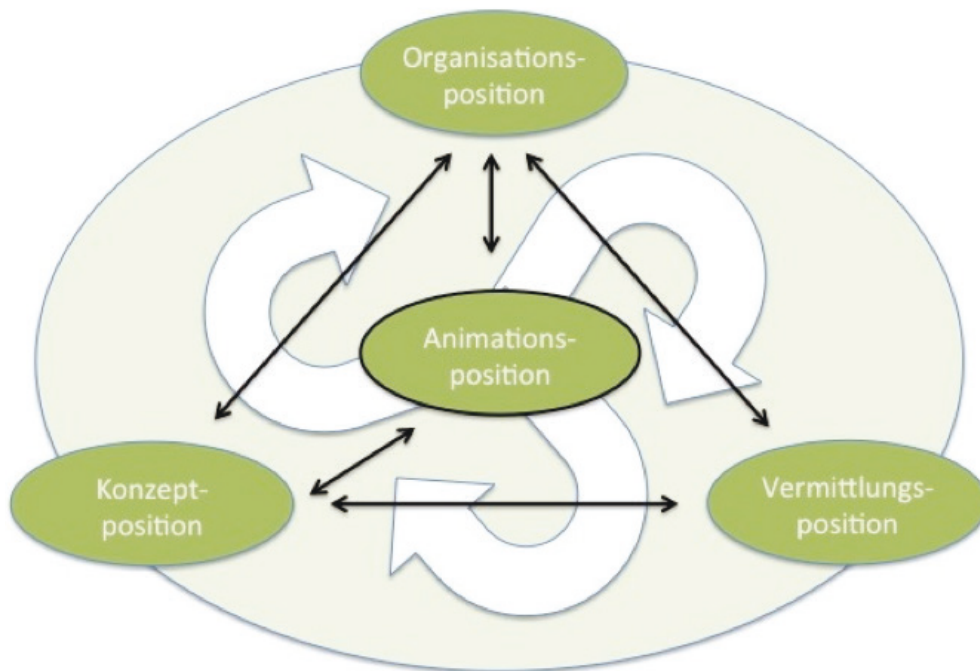


Abb. 2: Handlungsmodell der Soziokulturellen Animation, eigene Darstellung nach Moser et al. (1999) mit Anpassungen von Hangartner (2010, S. 298)

Die Animationsposition

Der Begriff «animare» stammt gemäss Hangartner (2010) aus dem Lateinischen und bedeutet beleben (S. 302). Weitere Bedeutungen des Begriffs sind laut Spierts (1998) ermuntern, aktivieren, initiieren, ermutigen, motivieren etc. (zit. in Hangartner, 2010, S. 302). Die Animationsposition steht gemäss Hangartner (2010) im Zentrum des professionellen Handelns und kommt immer in Verbindung mit einer anderen Aufgabe zum Tragen, sie ist die Kernposition der SkA (S. 298).

Müller (1999) benennt in Bezug auf die Animationsposition den «Dreischritt der Animation» (anregen, ermutigen und befähigen), welcher direkt bei den Menschen ansetzt und zur Mitgestaltung der eigenen Lebenswelt und zur kreativen Erprobung der eigenen Fähigkeiten anregt. Durch die Aktivierung und das konkrete Tun entsteht Erfahrung, welche eine Grundlage zu mehr Selbsttätigkeit sein kann (zit. in Hangartner, 2010, S. 304).

Hangartner (2010) beschreibt die Rolle der Berufspersonen in der Animationsposition wie folgt:

Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren erreichen Menschen und Gruppen in ihrer Lebenswelt, sie aktivieren diese, sich an Aktivitäten, Projekten und laufenden Prozessen zu beteiligen. Sie schaffen in offenen Situationen und Handlungsfeldern Strukturen, welche (auch) niederschwellige Beteiligung ermöglichen und die Bedürfnisse und Interessen der Beteiligten formulierbar machen, immer mit dem Ziel des schrittweisen Übergangs in eine Selbsttätigkeit der Adressatinnen und Adressaten. (S. 304)

Die Organisationsposition

Laut Hangartner (2010) sind die zentralen Aktivitäten der Berufspersonen in der Organisationsposition das Unterstützen, Planen, Durchführen und Auswerten. Gemeinsam mit den Adressatinnen und Adressaten planen, realisieren und evaluieren die Fachpersonen Aktivitäten und Projekte, wobei das Ziel eine weitgehende Selbstorganisation der Adressatinnen und Adressaten ist. Durch das Schaffen von Möglichkeits-, Erfahrungs- oder Lernräumen wird es Individuen und Gruppen ermöglicht, sich in unterschiedlichen Aktivitäten zusammenzufinden (S. 304-305).

Die Konzeptposition

Konzept leitet sich gemäss Hangartner (2010) aus dem lateinischen Wort «concupere» ab, was zusammenfassen, abfassen, erkennen oder sich vorstellen bedeutet. In der Konzeptposition sind die zentralen Aktivitäten der Berufspersonen das Erforschen, Erkunden und Konzipieren, mit dem Ziel der Transformation⁴ oder Selbstvergewisserung der Adressatinnen und Adressaten (S. 310).

Praxiskonzepte sind laut Hangartner (2010) das Grundgerüst professionellen Handelns in der SkA. Sie entstehen unter Berücksichtigung der Rahmenbedingungen, der Erwartungen der verschiedenen Beteiligten sowie der verfügbaren Ressourcen einer Organisation und dienen zur Abstimmung der Zusammenarbeit aller Beteiligten. Bei der Konzeptarbeit spielt immer auch die Forschung eine wichtige Rolle, welche idealerweise unter aktiver Beteiligung der Zielgruppen geschieht. Somit entsteht ein gemeinsamer Lernprozess und die Beteiligten werden dazu befähigt, selber Ziele und Massnahmen zu entwickeln und umzusetzen (S. 311-312).

⁴ Transformation im Sinne einer Umformung, z. B. Verschriftlichung oder Neukonzipierung

Die Vermittlungsposition

Hangartner (2010) erklärt die Umbenennung des früher von Müller (1999) definierten Mediators oder Mediatorin in die Vermittlungsposition durch die Veränderung des Begriffs «Mediation» und der damit einhergehenden Entstehung eines eigenständigen Berufes. Mediatorinnen und Mediatoren vermitteln zwischen Konfliktbeteiligten und regeln Konflikte durch einen Konsens anhand der Interessen der Beteiligten (S. 315).

Die Vermittlungsposition im Berufsfeld der SkA wird nach Hangartner (2010) etwas weiter gefasst: «Es handelt sich in den soziokulturellen Arbeitsfeldern auch um Konfliktbewältigung, aber auch um Kooperation und Vernetzung, um Verständigung, bevor es zu Konflikten kommt, und um Verhandlungen mit den verschiedensten Akteuren, beispielsweise in Vertretung für die Zielgruppe/n» (S. 315).

Weiter kann sich die SkA laut Gillet (1998) auch einmischen und sich dort engagieren, wo Initiativen von Betroffenen Unterstützung benötigen. Diese Position wird von Müller (1999) als Schlüsselposition bezeichnet, da sie einem speziellen gesellschaftlichen und soziokulturellen Bedürfnis entspricht (zit. in Hangartner, 2010, S. 315-316). Die SkA vermittelt laut Hangartner (2010) sowohl zwischen System und Lebenswelt, als auch innerhalb und zwischen Lebenswelten (S. 316).

Die soziokulturelle Intervention, oder «das absichtsvolle Dazwischentreten in ein soziales Geschehen», entsteht laut Hangartner (2010) erst durch das Zusammenspiel der sich ergänzenden Handlungen, basierend auf den vier Interventionspositionen Animation, Organisation, Konzeption und Vermittlung. Hierbei ist insbesondere ein kreativer Umgang mit Methoden erforderlich, um der Flexibilität und Bedürfnisorientierung des Berufsfelds gerecht zu werden (S. 320-321).

2.3.5 SOZIALRAUMORIENTIERUNG IN DER SKA

Laut Barbara Emmenegger (2010) wird die Thematik der Räumlichkeit seit den 1980er Jahren verstärkt in den Sozial-, Geistes-, den Kulturwissenschaften und in der Sozialen Arbeit diskutiert. Seit Mitte der 1990er Jahre findet Sozialraumorientierung verstärkt Einzug in die SkA (S. 326).

Wie in Kapitel 2.2.1 ausgeführt wurde, entstehen Räume laut Emmenegger (2010) im Handeln und sind somit immer auch sozial, sprich Sozial-Räume (vgl. Kapitel 2.2.1). Sie sind abhängig von den handelnden Menschen, ihren Raumvorstellungen und sozialen Praxen. Ein Sozialraum endet demnach nicht an der Quartiersgrenze, sondern ist dynamisch, komplex und oftmals widersprüchlich (S. 337).

Emmenegger (2010) betont:

Raum stellt eine wesentliche Bedingung zur Möglichkeit sozialen Handelns dar, und damit ist Raum ein zentrales Feld der Soziokulturellen Animation (...). Für die sozialräumlich ausgerichtete Soziokulturelle Animation bedeutet dies, dass der

Fokus neben dem Arbeitsfeld Quartier oder Siedlung oder Jugendtreff vor allem auch auf die in diesen Räumen handelnden Menschen, auf ihre Vorstellung von Räumlichkeit und ihre räumlichen Handlungsmuster, auf ihre sozialen Praxen gelegt werden muss. (S. 338)

Laut Emmenegger (2010) verändern sich Räume nur durch die vor Ort handelnden Akteurinnen und Akteure. SkA setzt dort an und kann versuchen, integrative Räume zu schaffen und soziale Räume zu öffnen. Dabei geht es auch darum, die unterschiedlichen Ansprüche in die Entwicklung des Sozialraums zu integrieren, wobei eine «demokratisch-selbstbestimmte-Entscheidungsfindung» bzw. Partizipation grundlegend ist (S. 338-339).

Sozialraumorientierung in der Schweiz

Während in Deutschland laut Alex Willener (2010) seit den 1990er Jahren ein breiter Diskurs zur Sozialraumorientierung in Gang ist, gibt es kaum Beiträge, welche den Sozialraumbezug in schweizerischen Verhältnissen thematisieren. Sozialraumorientierung findet in der Schweiz vor allem in der offenen Jugendarbeit und in grösseren Städten durch die professionelle Quartierarbeit unter dem Namen Gemeinwesenarbeit statt (S. 351-354).

Die Stadt Zürich nimmt laut Willener (2010) mit ihrer sozialräumlichen Umorientierung der Sozialpolitik ab der Legislaturperiode 1998-2002 eine Vorreiterrolle ein. Damals wurden die Sozialdepartemente reorganisiert sowie dezentrale Sozialzentren in fünf neu definierten Sozialräumen mit je 80'000 Einwohnerinnen und Einwohnern eingerichtet. Dabei werden in der konkreten Praxis auch kleinräumigere sozialräumliche Einteilungen gemacht. Eine weitere Tendenz zur Sozialraumorientierung zeigt sich in der Neuorientierung von Quartier- und Gemeinschaftszentren, welche von ihrer früheren Raumfixierung wegkommen und sich stärker auf das sie umgebende Quartier ausrichten (S. 354-355).

Was kann die SkA im Sozialraum leisten?

Gemäss Willener (2010) kann die SkA im Sozialraum mehrere Rollen einnehmen, welche im Spektrum von initiativ und führend bis zu unterstützend liegen. Eine zentrale Rolle ist die intermediäre, vermittelnde Position. So kann die SkA den Dialog fördern zwischen unterschiedlichen Kulturen, Lebenswelten oder Generationen im Quartier, zwischen schulischen und ausserschulischen Einrichtungen und Familien, zwischen dem Gewerbe, der Verwaltung und den Anwohnerinnen und Anwohnern. Diese Aufzählung liesse sich weiterführen, womit auch der hohe Anspruch deutlich wird, welcher sich an eine Fachperson der SkA stellt (S. 366) (vgl. Kapitel 2.3.2).

Willener (2010) hat in Anlehnung an das Blumenmodell von Spierts (1998) ein Modell entwickelt, welches eine idealtypische Sozialraumorientierung der SkA aus ihrer Sicht darstellt. Einkreist sind Handlungsfelder, welche im Kernbereich der SkA liegen. In den Dreiecken befinden sich Handlungsfelder, welche erst seit Kurzem in den Blickwinkel der SkA geraten sind (S. 367-369).



Abb. 3: Modell der Sozialraumorientierung, eigene Darstellung nach Willener (2010, S. 369)

2.4 VERORTUNG VON SPIEL IN DER SOZIOKULTURELLEN ANIMATION

Abschliessend an diesen theoretischen Teil stellt die Autorenschaft in diesem Kapitel Überlegungen an, inwiefern sich Spiel im Berufsfeld der SkA verorten lässt. Dadurch wird beabsichtigt, Fragestellung 2 zu beantworten.

2. *Wie kann Spiel im öffentlichen Raum in der Soziokulturellen Animation verortet werden?*

Basierend auf der Fragestellung 2 hat die Autorenschaft recherchiert, wie Spiel sowie der Begriff Spiel in der SkA verortet wird und hat dabei nur sehr wenig Literatur gefunden. Im Feld der Pädagogik wird Spiel thematisiert. So führen z. B. Jürgen Raithel, Bernd Dollinger und Georg Hörmann (2008) Spielpädagogik als eine Spezialpädagogik der Erlebnispädagogik auf. Erlebnispädagogik wird als handlungstheoretische Methode vorgestellt und als erziehungswissenschaftliche Teildisziplin verstanden (S. 209).

2.4.1 SPIEL IN DER SOZIOKULTURELLEN ANIMATION

Im Feld der SkA hält Marcel Spierts (1998) fest, dass Erholung und Freizeit eines der Fokussierungsgebiete der soziokulturellen Arbeit⁵ ist. Er führt aus, dass durch Aktivitäten wie Sport, Spiel, Feste oder Ferienaktivitäten Menschen sich begegnen und austauschen und ihre Freizeit sinnvoll gestalten können. Diese Aktivitäten finden meistens in der direkten Wohnumgebung statt (S. 190).

Weiter merkt Spierts (1998) an, dass durch Erholung und Freizeitgestaltung eine Reihe elementarer menschlicher Bedürfnisse befriedigt werden, wie z. B. das Bedürfnis nach Ruhe und Entspannung oder das Bedürfnis nach Zusammensein mit anderen Leuten und Spass. Durch Erholungs- und Freizeitaktivitäten versuchen Menschen ein Gleichgewicht herzustellen zwischen Entspannung-Anstrengung, Freiheit-Verpflichtung, Vertrautem-Unbekanntem sowie Wiederkehrendem-Neuem (S. 191-192).

Basierend auf diesen Aussagen sowie anhand des soeben vorgestellten Modells der Sozialraumorientierung nach Willener (vgl. Kapitel 2.3.5) sieht die Autorenschaft die Verortung von Spiel unter anderem im Erholungs- und Freizeitbereich, welcher ein wichtiges Handlungsfeld der SkA ist. Weiterführend kann hierzu das Prinzip der Niederschwelligkeit von Spielangeboten in der SkA hervorgehoben werden. In der Grundlagenbroschüre (2007) des DOJ wird festgehalten, dass sich Offene Kinder- und Jugendarbeit unmittelbar an einzelne junge Menschen und an institutionell nicht organisierte Gruppen von Kindern und Jugendlichen auf der Basis von niederschweligen, integrationsfördernden Freizeitangeboten und Begegnungsmöglichkeiten richtet. Diese Angebote und Möglichkeiten werden von Kindern und Jugendlichen freiwillig angenommen (S. 12). Das freie Handeln ist nach Huizinga (2004) wiederum eines der Hauptmerkmale des Spiels (vgl. Kapitel 2.1.2). Das freie Handeln sowie die Niederschwelligkeit von Spiel in der SkA erkennt die Autorenschaft für alle Zielgruppen und nicht nur für Kinder und Jugendliche.

2.4.2 SPIEL IM ÖFFENTLICHEN RAUM

In Bezug auf die Verortung von Spiel im öffentlichen Raum im Quartier orientiert sich die Autorenschaft an Spierts (1998), welcher festhält: «Mit Erholung/Freizeitgestaltung in der direkten Wohnumgebung ist auch eine gesellschaftliche Funktion verbunden. Erholung und Freizeitgestaltung liefern einen Beitrag an die Qualität des Zusammenlebens in Quartier, Nachbarschaft und Dorf» (S. 192). Weiter merkt Spierts (1998) an, dass rekreative Aktivitäten Möglichkeiten bieten, sich am lokalen Gemeinwesen zu beteiligen, womit Personen an der Gesellschaft teilhaben können. Aktivitäten können somit eine Integrations- oder Brückenfunktion in Bezug auf Individuum und Gesellschaft haben (S. 192). Die Autorenschaft ordnet Spiel diesen rekreativen Aktivitäten zu und sieht darin ein zentrales Handlungsfeld der SkA im öffentlichen Raum im Quartier.

2.4.3 SPIEL UND DIE BERUFSROLLE DER SOZIOKULTURELLEN ANIMATOREN UND ANIMATORINNEN

Für die Berufsrolle der SkA in Bezug auf Spiel hält Hans Stevens (1987) fest, dass Erholungs- und Freizeitaktivitäten eine Möglichkeit bilden, mit vielen Quartierbewohnenden in Kontakt zu kommen. Zudem bedeuten Erholungs- und Freizeitaktivitäten für viele Menschen eine fundamentale Bedingung zur Teilnahme, wobei dieser erste Schritt an einer Aktivität oft nicht einfach ist. Die Menschen lernen über solche Möglichkeiten die Teilnahme an Aktivitäten. Dies kann Grundlage für weitere Schritte zur Beteiligung an Prozessen im Quartier resp. im eigenen

⁵ Als weitere Fokussierungsgebiete der SkA nennt Spierts Bildung und Erziehung, Kunst und Kultur sowie Gemeinwesenenaufbau.

Sozialraum sein. Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren haben dabei die Aufgabe einladend, jedoch nicht fordernd zu wirken. Sie können den Menschen im Quartier oder den Zielgruppen Möglichkeiten aufzeigen, teilzunehmen sowie zur Selbstorganisation motivieren (zit. in Spierts, 1998, S. 193). Gemäss Spierts (1998) ist diese Beurteilung bereits etwas älter, jedoch immer noch sehr aktuell (S. 193).

Weiterführend können die Leitprinzipien der SkA nach Spierts (1998) beigezogen werden, welche besagen, dass soziokulturelle Angebote nahe an der Lebenswelt der Menschen stattfinden und bedürfnisorientiert sein sollen. Zudem sollen diese möglichst informell und hindernisfrei gestaltet sein und an die Kultur und Gewohnheiten der Zielgruppe anknüpfen (vgl. Kapitel 2.3.3). Spielerische Aktivitäten bieten nach Ansicht der Autorenschaft die Möglichkeit, sich an den Bedürfnissen und der Lebenswelt der Menschen zu orientieren und Menschen dort abzuholen, wo sie stehen.

Opaschowski (1996) nennt Erreichbarkeit, Offenheit und Aufforderungscharakter als wichtige Bedingungen der Teilnahme. Als Voraussetzung der Beteiligung führt er freie Zeiteinteilung, Freiwilligkeit und Zwanglosigkeit auf (vgl. Kapitel 2.3.3).

Spiel beinhaltet nach Ansicht der Autorenschaft sehr viele dieser genannten Eigenschaften. Spiel kann praktisch überall stattfinden und ist somit für viele erreichbar, auch die Offenheit und der Aufforderungscharakter sind bei vielen Spielen gegeben. Wie schon Huizinga (2004) ausführt ist freies Handeln ein wichtiges Kennzeichen des Spiels. Durch Spiel können Menschen ihrem Bedürfnis nach Vergnügen nachgehen (vgl. Kapitel 2.1.2). Dies deckt sich mit den Leitprinzipien freie Zeiteinteilung, Freiwilligkeit und Zwanglosigkeit.

Die Autorenschaft sieht aufgrund dieser Ausführungen im Spiel ein zentrales Handlungsinstrument der SkA, welches in vielen Handlungsfeldern der SkA eingesetzt werden kann und auch wird.

3 FORSCHUNGSMETHODIK

Wie in Kapitel 2.1 beschrieben, besteht wenig Literatur zum Thema Spiel in der SkA. Vorhanden sind pädagogische Konzepte und Literatur bezüglich der Entwicklung von Kindern. Was Spiel in Bezug auf die Bedeutung für die SkA heisst, wurde bisher noch kaum erforscht.

Laut Uwe Flick (2009) empfiehlt sich eine Forschung unter anderem dann, wenn Daten und empirische Erkenntnisse zu einem Problem fehlen (S. 35). Aufgrund der oben benannten Wissenslücke entschied sich die Autorenschaft dieser Arbeit für eine Forschungsarbeit.

Im vorliegenden Kapitel wird erst näher auf qualitative Sozialforschung eingegangen. Anschliessend wird der untersuchte Forschungsraum, der Kreis 3 in Zürich sowie die dort tätigen soziokulturellen Institutionen beschrieben. Weiter werden das Forschungsdesign und die Fragestellungen vorgestellt sowie die qualitative Forschungsmethode Expertinnen-/Experteninterview erläutert.

3.1 QUALITATIVE SOZIALFORSCHUNG

In den letzten drei Jahrzehnten gewannen qualitative Forschungsmethoden laut Horst Otto Mayer (2004) aufgrund ihrer Weiterentwicklung sowie der Individualisierung von Lebenslagen vermehrt an Bedeutung (S. 22). Forschende nähern sich der Wahrheit laut Mayer (2004) durch einen Diskurs, denn «die Realität ist nicht als relativ konstante Wirklichkeit vorhanden, sondern entwickelt sich im Diskurs» (S. 23). Dies entspricht einem induktiven Vorgehen, bei dem nicht theoretische Hypothesen überprüft, sondern Theorien aus der empirischen Untersuchung heraus entwickelt werden (S. 22-23).

Quantitative Forschung hingegen hat laut Flick (2009) oftmals eine Theorie als Ausgangslage, welche anhand einer statistischen Datenauswertung überprüft werden soll (S. 26).

	Qualitative Forschung	Quantitative Forschung
Theorie	als Endpunkt, soll entwickelt werden	als Ausgangspunkt, soll überprüft werden
Fallauswahl	gezielt nach theoretischer Ergiebigkeit des Falls	An (statistischer) Repräsentativität orientiert, im Idealfall eine Zufallsauswahl
Datenerhebung	offen	standardisiert
Datenauswertung	interpretierend	statisch
Verallgemeinerung	im theoretischen Sinn	im statistischen Sinn auf die Grundgesamtheit

Tab. 3: Unterschiede zwischen qualitativer und quantitativer Forschung, eigene Darstellung nach Flick (2009, S. 26)

Die Forschenden haben sich für ein qualitatives Vorgehen entschieden, da einerseits keine aktuellen Theorien zur Thematik Spiel in der SkA gefunden wurden, welche hätten überprüft werden können, andererseits ein qualitatives und diskursives Vorgehen der Komplexität der Thematik mehr gerecht wird.

3.2 FORSCHUNGSUMGEBUNG KREIS 3 IN ZÜRICH

Im folgenden Kapitel wird der konkrete, physische Forschungsraum dieser Arbeit, der Kreis 3 der Stadt Zürich mit seinen Quartieren Alt-Wiedikon, Friesenberg und Sihlfeld, vorgestellt.

3.2.1 BESCHREIBUNG KREIS 3: WIEDIKON

Der heutige Kreis 3 wird auch als Wiedikon bezeichnet. Der Quartierspiegel Alt-Wiedikon der Stadt Zürich (2011) hält fest, dass die einst eigenständige Gemeinde Wiedikon 1893 in die Stadt Zürich eingemeindet und zusammen mit Aussersihl und dem Industriequartier zum damaligen Kreis Zürich III wurde. Durch eine Aufteilung des Kreis Zürich III im Jahr 1912 wurde Wiedikon zum Kreis 3, Aussersihl zum Kreis 4 und das Industriequartier zum Kreis 5 zugeteilt und bestehen so bis heute.

Der Kreis 3 liegt südwestlich des Stadtzentrums und erstreckt sich vom Kamm des Üetlibergs, welcher auch die westliche Stadtgrenze bildet, bis zur Sportanlage Sihlhölzli und vom Stadion Letzigrund bis zur Allmend Brunau. Der Kreis 3 war und ist einer der bevölkerungsreichsten Stadtkreise von Zürich. Infolge seiner Grösse wurde der Kreis 3 in die Quartiere Alt-Wiedikon, Friesenberg und Sihlfeld aufgeteilt. Alt-Wiedikon bildet das historische und aktive Quartierzentrum (S. 5).

Die Broschüre Wiedikon, unser Quartier (2013) informiert, dass gegen 1900 das geografisch flache Sihlfeld mit Wohnblöcken im Schachbrettmuster überbaut wurde. Weiter wurde um 1930 der Friesenberg durch einen Bauboom erfasst. Wohnbaugenossenschaften errichteten hier ins Grüne gebettete Wohnsiedlungen (S. 4)



Abb. 4: Karte Kreis 3 Zürich, eigene Darstellung (gefunden am 27.7.2012 unter <http://www.stadtplan.stadt-zuerich.ch/zuerialplan/stadtplan.aspx>)

Alt-Wiedikon

Die Quartierkoordination Zürich (o.D.) hält auf ihrer Homepage fest, dass sich das Quartier Alt-Wiedikon in einem Transformationsprozess und dadurch aktuell in einem dynamischen Wandel befindet. Verschiedene Altbauten aus dem 20. Jahrhundert werden durch Neubauten ersetzt und ein hochwertiges Quartierzentrum erstreckt sich entlang der Birmensdorferstrasse. Es wohnen viele Familien mit Kindern im Quartier. Es finden sich aber auch zahlreiche Singlewohnungen und Wohngemeinschaften. Zudem leben viele orthodoxe und liberale Juden im Quartier. Zwei der vier jüdischen Gemeinden in Zürich sind seit mehreren Jahrzehnten tief im Quartier verwurzelt (gefunden am 3. Juni 2014, §1-3).

Sihlfeld

Zum Quartier Sihlfeld kann der Homepage der Quartierkoordination Zürich (o.D.) entnommen werden, dass es dicht besiedelt ist und als reines Wohnquartier gilt. Zudem wird erwähnt, dass es keinen historischen Dorfkern wie Alt-Wiedikon hat. Mit seinen ca. 20'300 Einwohnerinnen und Einwohnern ist es das zweitmeist bewohnte Quartier der Stadt Zürich. Der Ausländeranteil ist mit 37% im Vergleich zu anderen Stadtquartieren eher hoch. Es hat nur wenige öffentliche Frei- und Grünflächen, dennoch befindet sich mit dem Friedhof Sihlfeld die grösste Grünanlage Zürichs im Quartier (gefunden am 3. Juni 2014, §1-3).

Der Quartierspiegel Sihlfeld der Stadt Zürich (2011) merkt an, dass die von 1967 inner-städtische Autobahn 40 Jahre lang über die Seebahn- und Weststrasse durchs Quartier führte. Letztere wurde im Rahmen der Autobahnumfahrung West mit dem Uetlibergtunnel wieder zur Quartierstrasse zurückgebaut. Im Zuge dessen sind viele Gebäude saniert worden und die Mieten sind stark angestiegen, was viele Anwohnende vor Probleme stellt (S. 6-7).

Friesenberg

Der Quartierspiegel Friesenberg der Stadt Zürich (2011) hält fest, dass das Quartier Friesenberg von vielen Genossenschaftssiedlungen geprägt ist. Es leben viele Familien mit Kindern und Jugendlichen hier. Das Quartier reicht bis zum Grat des Uetlibergs. Der Hügelzug des Albis ist mit Wald bewachsen und dadurch besteht fast die Hälfte der Quartierfläche aus Wald. Es existieren zudem viele Grünflächen wie Schrebergärten sowie Spiel- und Sportplätze. Friesenberg hat keinen Quartierkern. Ein Zentrumsplatz ist jedoch in Planung (S. 5-7). Am nordwestlichen Rand des Quartiers befindet sich das Gemeinschaftszentrum Heuried mit verschiedensten Angeboten.



Abb. 5: Karte Quartiere des Kreis 3, eigene Darstellung (gefunden am 27.7.2014, unter <http://www.stadtplan.stadt-zuerich.ch/zuerialplan/stadtplan.aspx>)

3.2.2 WAHL DES FORSCHUNGSRAUMES KREIS 3

Der Kreis 3 in Zürich bietet mit seinen unterschiedlichen drei Quartieren und der sehr gemischten und hohen Einwohnerdichte ein spannendes Forschungsfeld. Der öffentliche Raum ist stark begrenzt. Es sind verschiedene Institutionen mit soziokulturellen Angeboten für verschiedene Altersgruppen im Kreis 3 aktiv. Die Herausforderung der Institutionen, in diesen Quartieren zu arbeiten und wie sie im öffentlichen Raum mit Spiel agieren, hat das Forschungsinteresse der Autorenschaft geweckt. Zudem ist der Autor im Kreis 3 wohnhaft und bereits mit zwei Institutionen vernetzt.

3.2.3 SOZIOKULTURELLE INSTITUTIONEN IM KREIS 3

Als soziokulturelle Institution wird von der Autorenschaft eine Institution verstanden, welche sich auf Leitprinzipien der SkA stützt (vgl. Kapitel 2.3.3). Dies kann ein Jugendtreff, ein Gemeinschaftszentrum oder ein Treffpunkt sein.

Auf der Homepage der Stadt Zürich (o.D.) werden zu Soziokultur und Quartierkoordination folgende Treffpunkte im Kreis 3 aufgeführt:

- Gemeinschaftszentrum Heuried
- Offene Jugendarbeit Kreis 3&4
- Popcorntreff
- Quartiertreff Zentralstrasse
- Spielinseln der Spielanimation Kreis 3, 4 und 5
- Quartiernetz Friesenberg

(gefunden am 3. Juni 2014, §Kreis3).

3.3 FORSCHUNGSDESIGN UND FORSCHUNGSFRAGEN

Flick (2007) beschreibt, dass bei qualitativer Forschung die wechselseitige Abhängigkeit der einzelnen Bestandteile des Forschungsprozesses zu berücksichtigen ist. Dabei hat das untersuchte Feld Vorrang gegenüber theoretischen Annahmen, wobei der Kontext miteinbezogen wird, um die Komplexität der Thematik zu verdichten (S. 123-124).

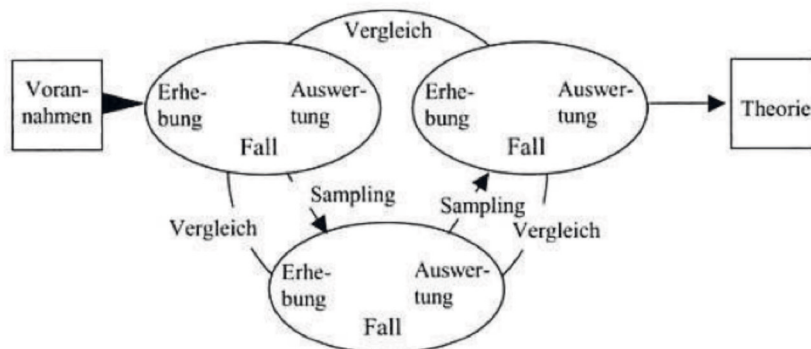


Abb. 6: zirkuläres Modell des Forschungsprozesses nach Flick (2007, S. 128)

Wichtig ist nach Flick (2007) trotz der Offenheit von qualitativer Forschung präzise Fragestellungen zu formulieren (S. 132-133). Flick (2007) betont: «Entscheidend ist, dass der Forscher eine klare Vorstellung über seine Fragestellung entwickelt und dabei aber noch offen bleibt für neue und im besten Fall überraschende Erkenntnisse » (S. 133). Die Fragestellung ist laut Flick (2007) oftmals beeinflusst von der Biographie und lebenspraktischen Interessen des Forschenden. Die Festlegung auf eine Fragestellung bedeutet eine Strukturierung des untersuchten Feldes und basiert auf der Eingrenzung der Thematik auf als wesentlich erachtete Aspekte (S. 133-135).

Die Forschenden sind sich bewusst, dass Spiel eine wichtige Rolle in ihrer Biographie und ihrem aktuellen Leben spielt. Die Fragestellungen wurden aufgrund persönlicher Erfahrung sowie auf der Basis von Vorwissen aus der Fachliteratur und theoretischen Überlegungen gebildet. Es wurde versucht, die Komplexität der Thematik Spiel zu erfassen, indem eine Balance zwischen Offenheit der Fragen und Reduktion auf wesentliche Aspekte angestrebt wurde.

Theoretischer Bezugsrahmen	Expertinnen-/ Experteninterview	Fragestellungen
X		1. Was ist unter Spiel zu verstehen und welche Bedeutung hat gemeinsames Spiel für den Menschen?
X		2. Wie kann Spiel im öffentlichen Raum in der Soziokulturellen Animation verortet werden?
	X	3. Welche Formen des Spiels werden von soziokulturellen Institutionen im öffentlichen Raum im Kreis 3 in Zürich angewandt und mit welcher Absicht?
	X	4. Welche Wirkungen auf die Zielgruppen lassen sich durch die Anwendung von Spiel durch soziokulturelle Institutionen im Kreis 3 feststellen?
X	X	5. Welche Bedeutung hat Spiel im öffentlichen Raum für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation?

Tab. 4: Fragestellungen der Forschung, eigene Darstellung

Wie in der Darstellung ersichtlich ist, werden die Fragestellungen 3 und 4 ausschliesslich durch die Forschung beantwortet. Die Ergebnisse werden in Kapitel 4 dargestellt. Fragestellungen 1 und 2 werden im theoretischen Bezugsrahmen im Kapitel 2 beantwortet. Die Theoriebezüge fliessen zudem in der Diskussion in Kapitel 5 und bei den Schlussfolgerungen in Kapitel 6 mit ein. Zur Beantwortung der Fragestellung 5 werden Erkenntnisse aus der Forschung und den Theorien berücksichtigt. Sie wird in Kapitel 5 und 6 beantwortet.

3.4 QUALITATIVE METHODE: LEITFADENINTERVIEW ALS EXPERTINNEN-/EXPERTENINTERVIEW

Das Leitfadeninterview empfiehlt sich laut Mayer (2004), wenn konkrete Aussagen über einen Gegenstand Ziel der Datenerhebung sind. Grundlage des Interviews ist ein Leitfaden mit offen formulierten Fragen, auf welche die Befragten frei antworten können. Der Leitfaden dient als Orientierung und stellt sicher, dass keine wesentlichen Aspekte übersehen werden (S. 36).

Das Expertinnen-/Experteninterview ist eine besondere Form des Leitfadeninterviews, bei welcher die Befragten in ihrer Funktion als Experten oder Expertinnen für bestimmte Handlungsfelder Auskunft geben (S. 37). Der Leitfaden dient laut Mayer (2004) dazu, «den Befragten auf das interessierende Expertentum zu begrenzen bzw. festzulegen» (S. 37).

Laut Michael Meuser und Ulrike Nagel (1991) gilt als Experte oder Expertin, wer Verantwortung in einer Problemlösung trägt oder über privilegierten Zugang zu Informationen über eine Personengruppe oder Entscheidungsprozesse verfügt (S. 443).

Die Methode Expertinnen-/Experteninterview wurde für die vorliegende Untersuchung gewählt, da die in den soziokulturellen Institutionen tätigen Personen nahe an ihrer Zielgruppe sind sowie Spiel in ihrer Arbeit anwenden. Somit können sie als Expertin oder Experte konkrete Aussagen über den Gegenstand der Forschung machen.

3.4.1 INTERVIEW STICHPROBE

Forschende sind laut Mayer (2004) auf die Ergebnisse einer Stichprobe angewiesen, da es nicht möglich ist, alle Elemente einer Grundgesamtheit zu untersuchen (S. 37). Die Stichprobenbildung bei der qualitativen Forschung soll inhaltliche Repräsentation gewährleisten, sprich so erfolgen, «dass die Ergebnisse auf andere Fälle übertragbar sind bzw. dass sie exemplarisch und in diesem Sinne generalisierbar sind» (S. 38).

Um einen differenzierten Einblick in soziale Phänomene zu erhalten sollen Stichproben laut Marius Metzger (2009) möglichst heterogen sein (S. 1).

Die Stichprobe kann laut Mayer (2004) vor Beginn der Untersuchung gebildet (Vorab-Festlegung) oder während der Untersuchung laufend erweitert und ergänzt werden (theoretisches Sampling). Bei der Vorab-Festlegung werden aufgrund der Fragestellung sowie theoretischen Vorüberlegungen Kriterien festgelegt, nach denen die Stichprobe begründet gebildet wird (S. 38). Dies entspricht gemäss Metzger (2009) einem deduktiven Vorgehen (S. 1-2).

Für das Expertinnen-/Experteninterview wurde die Vorab-Festlegung angewandt. Auf Basis der Fragestellungen sowie des recherchierten Vorwissens zur Thematik und der Forschungsumgebung (vgl. Kapitel 3.2) wurde folgende Stichprobenstruktur entwickelt.

		<i>Zielgruppe</i>			
		Kinder	Jugendliche	Erwachsene	SeniorInnen
<i>Geschlecht der Fachpersonen</i>	Frau	—	OJA Kreis 3&4	Quartier- koordination	—
		—	AJA GZ Heuried		—
	Mann	Soziokultur	OfJA GZ Heuried	—	—
		Kinder	AJA GZ Heuried	—	—

Tab. 5: Stichprobenstruktur Expertinnen-/Experteninterview, eigene Darstellung

Voraussetzung für die Stichprobenbildung war, dass die befragten Institutionen ein soziokulturelles Angebot im Kreis 3 in Zürich führen. Zudem war relevant, dass die Institution auch im öffentlichen Raum tätig ist und dass deren Mitarbeitende bei ihrer Arbeit mit Spiel in Berührung kommen, weshalb vorwiegend operativ tätige Experten und Expertinnen interviewt wurden.

Kriterium Zielgruppe

Soziokulturelle Institutionen fokussieren sich meist auf eine spezifische Altersgruppe als Zielgruppe. Den Forschenden war wichtig, alle Altersgruppen zu erfassen, weshalb dieses Kriterium in der Stichprobe beachtet wurde. Für die Altersgruppe Senioren und Seniorinnen wurden zwei Alterswohnheime im Quartier angegangen. Nach Auskunft der Leitung dieser Wohnheime ist Spiel in verschiedenen Formen ein zentrales und beliebtes Aktivierungsangebot. Die Aktivitäten finden jedoch meist drinnen oder in der eigenen Gartenanlage statt. Da keine Institution gefunden wurde, welche mit Seniorinnen und Senioren im öffentlichen Raum spielt, wurde diese Altersgruppe für die vorliegende Arbeit ausgeklammert. Die Zielgruppen Kinder und Jugendliche überwiegen, da bei den Vorabklärungen festgestellt wurde, dass die Mitarbeitenden der Institutionen mit diesen oft im öffentlichen Raum unterwegs sind und dabei mit Spiel in Berührung kommen.

Kriterium Geschlecht

Gender Mainstreaming hat sich gemäss dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2014) als Begriff international durchgesetzt und bedeutet, bei allen gesellschaftlichen und politischen Vorhaben die unterschiedlichen Interessen von Frauen und Männern zu berücksichtigen, da es keine geschlechtsneutrale Wirklichkeit gibt (o.S.). Dies bezieht sich auch auf das Berufsfeld und somit Institutionen der Sozialen Arbeit. Die Autorenschaft erachtet es deshalb als wichtig, Personen beider Geschlechter zu befragen. Sie stützt sich dabei auf das Konzept *doing gender*, in dem gemäss Regine Gildemeister (2004) Geschlecht nicht als Eigenschaft von Individuen wahrgenommen wird, sondern Geschlechtszugehörigkeit und Geschlechtsidentität fortlaufend hergestellt und in menschlichen Aktivitäten reproduziert wird (zit. in Becker & Kortendiek, 2004, S. 132).

3.4.2 INTERVIEWTE INSTITUTIONEN

Nachfolgend werden die Institutionen, mit welchen Interviews durchgeführt wurden, vorgestellt.

Soziokultur Kinder

Aus den Leitlinien von Soziokultur Kinder (2013) kann entnommen werden, dass das Sozialdepartement der Stadt Zürich seit über 30 Jahren im Schulkreis Limmattal, zu welchem das Quartiere Sihlfeld gehört, offene Kindertreffpunkte führt. Weiter werden Spielanimationen im öffentlichen Raum angeboten. Soziokultur Kinder steuert die Ausrichtung der Angebote und stellt die inhaltliche und fachliche Qualität sicher (S. 3).

Soziokultur Kinder ist eine Abteilung des Sozialdienstes der Stadt Zürich. In den Quartieren am Stadtrand bieten die Zürcher Gemeinschaftszentren ein vielseitiges Freizeitangebot für Kinder. Im Schulkreis Limmattal übernimmt diese Funktion Soziokultur Kinder. In den Leitlinien von Soziokultur Kinder (2013) wird festgehalten, dass viele Kinder im Schulkreis Limmattal in engen Wohnverhältnissen leben und die Strasse die Funktion als Erlebnisraum für Kinder fast vollständig verloren hat. Soziokultur Kinder schafft adäquate Angebote, welche ergänzend zur Familie, Schule und kommerziellen Betreuungsangeboten fungieren. Sie sollen den Kindern eine Alternative sein gegenüber dem Aufenthalt auf der Strasse und den engen Wohnverhältnissen zuhause. Die Angebote richten sich an die Hauptzielgruppe Kinder im Alter von 5 bis 12 Jahren (S. 3-4). In den Leitlinien von Soziokultur Kinder (2013) werden unter anderem folgende Aufgaben aufgeführt:

- Bereitstellung und Schaffung von Räumen in den Kreisen 3 (...) für Aktivitäten der Kinder
- Stärkung der Fähigkeiten zur Nutzung und Gestaltung von Freizeit und Freiräumen
- Schaffung sozialer Kontakt- und Lernmöglichkeiten
- Förderung der Sozialisation, Integration, Kreativität und der Ausdrucksmöglichkeit der Kinder

(S. 4).

Gemeinschaftszentrum Heuried

Das Gemeinschaftszentrum Heuried (GZ Heuried) befindet sich am nördlichen Rand des Quartiers Friesenberg. Im Strategiepapier Mittelstufentreff (2013) des GZ Heuried ist festgehalten, dass dieses zu den 17 Gemeinschaftszentren der Stadt Zürich gehört. Es ist Begegnungsort für Menschen aller Altersstufen des Quartiers und der Stadt Zürich. Das GZ Heuried investiert im Auftrag der Stadt Zürich in Kultur und Bildung, schafft Frei- und Begegnungsräume und fördert die gesellschaftliche Teilhabe, Chancengleichheit und Integration von allen Bevölkerungsgruppen. Weiter stellt das GZ Heuried Infrastruktur zur Verfügung und unterstützt die Bevölkerung bei der Realisierung von Ideen. Zudem bietet es vielfältige Angebote, die auf verschiedene Zielgruppen ausgerichtet sind (S. 5).

Mittelstufentreff und offene Jugendarbeit des GZ Heuried

Das GZ Heuried bietet unter anderem eine offene Jugendarbeit (OfJA) an, welche im GZ Heuried einen Jugendraum betreut. Das Angebot ist auf Jugendliche ab der Mittelstufe, also ab neun Jahren, ausgerichtet. Im Strategiepapier Mittelstufentreff (2013) wird festgehalten, dass im Quartier Friesenberg mit 12.8% der höchste Anteil an Kindern und Jugendlichen von fünf bis vierzehn Jahren leben. Die Kinder und Jugendlichen haben ihre Aufenthaltsbrennpunkte vorwiegend in den Wohngemeinschaften. Um die Kinder und Jugendlichen in ihrem Lebensumfeld abzuholen, wurde vom GZ ein sogenannter Mittelstufentreff an verschiedenen Standorten im Quartier aufgebaut. Dadurch wird ein flächendeckendes und sozialräumliches Freizeitangebot geschaffen (S. 3). Weiter werden im Strategiepapier (2013) mehrere Handlungsziele festgehalten, wovon eines lautet «Kinder und Jugendliche lernen, sich über Spiele und Bewegung (Outdoor) auszudrücken und ihre Wahrnehmung und ihr Körperbewusstsein zu stärken» (S. 4).

Aufsuchende Jugendarbeit GZ Heuried

Die aufsuchende Jugendarbeit (AJA) des GZ Heuried bezieht ihren Auftrag von der Stadt Zürich. Dieser ist vom Sozialdepartement der Stadt Zürich im Auftrag Offene Jugendarbeit 2013-2018 (2012) festgelegt. Als Zielsetzung wird festgehalten, dass sich Jugendliche mit der Unterstützung der AJA den benötigten Raum für eine altersgerechte Entwicklung sichern können. Die AJA ist beauftragt, in informeller Weise Sozialkompetenzen zu vermitteln und als Vermittlerin zwischen der Bevölkerung und den Jugendlichen zu agieren. Sie erkennt zielgruppenspezifische Veränderungen, nimmt Bedürfnisse wahr und richtet ihr Angebot danach aus. Diese basieren auf Freiwilligkeit und Beziehungsarbeit (S. 1-3).

Offene Jugendarbeit Zürich Kreis 3&4

Gemäss dem Leitbild des Vereins Offene Jugendarbeit Zürich (2005) ist die Offene Jugendarbeit (OJA) ein privater, politisch und konfessionell neutraler Verein. Im Auftrag der Stadt Zürich führt die OJA verschiedene Einrichtungen über das ganze Stadtgebiet.

Die OJA unterstützt Jugendliche in ihren Entwicklungsaufgaben und bei der Gestaltung ihrer Freizeit. Jugendliche werden bei der Umsetzung ihrer Anliegen unterstützt und es wird ihnen dabei auch die Übernahme von Verantwortung vermittelt. Dabei bietet sich den Jugendlichen die Möglichkeit neue Fähigkeiten sowie Fertigkeiten zu erlernen. Die Sozial- und Selbstkompetenzen der Jugendlichen werden gestärkt. Die OJA nimmt dabei die Rolle als Vermittlerin und Übersetzerin ein. Dadurch leistet sie einen aktiven Beitrag zur sozialen Integration der Jugendlichen im Gemeinwesen. Die OJA ist sozialräumlich ausgerichtet und leistet unter anderem ihren Beitrag zur Erhöhung der Lebensqualität von Kindern und Jugendlichen im Quartier (S. 1).

Der Homepage der OJA Kreis 3&4 (o.D.) kann entnommen werden, dass die OJA unter anderem im Quartier Sihlfeld aktiv ist. Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren sind die Zielgruppe. Die Jugendlichen werden darin unterstützt, ihre Freizeit aktiv und vielseitig zu gestalten. Hierzu ist die OJA im öffentlichen Raum sowie im Jugendtreff präsent. Weiter fördert die OJA den Dialog zwischen verschiedenen Altersgruppen und tritt anwaltschaftlich für die Jugendinteressen bei Entwicklungen im Quartier ein (gefunden am 3. Juni 2014, §2).

Quartierkoordination Kreis 3

Der Informationsflyer (2014) der Quartierkoordination der Stadt Zürich hält fest, dass sich die Quartierkoordination für eine nachhaltige und sozialverträgliche Quartierentwicklung einsetzt. Die Umsetzung von Anliegen und Ideen der Bevölkerung zur Stärkung der Lebensqualität wird unterstützt und begleitet. Weiter ist die Quartierkoordination Anlaufstelle für Fragen und Anliegen in Bezug auf das Zusammenleben im Quartier und zur Quartierentwicklung. Als Schnittstelle zwischen Quartier und Stadtverwaltung nimmt sie Anliegen auf und stellt so ein wichtiges Bindeglied zwischen Verwaltung und Quartier dar. Die Quartierkoordination engagiert sich für Lösungen, welche gemeinsam mit der Bevölkerung in Zusammenarbeit mit der Stadt, Organisationen und Vereinen erarbeitet werden. Sie fungiert als Informationsdrehscheibe im Quartier, informiert über aktuelle Angebote und Aktivitäten im Quartier und leistet Vernetzungsarbeit (S. 1-2).

3.4.3 ENTWICKLUNG DES INTERVIEWLEITFADENS

Meuser und Nagel (1997) schreiben: «Der Leitfaden schneidet interessierende Themen aus dem Horizont möglicher Gesprächsthemen heraus und dient dazu, das Interview auf diese Themen zu focussieren» (zit. in Mayer, 2004, S. 42). Mayer (2004) schlägt die Erstellung einer dimensional Analyse vor, welche sich an der Fragestellung der Untersuchung orientiert und zu erfragende Themenkomplexe aufzeigt (S. 42-43).

Für die vorliegende Forschungsarbeit wurde anhand der oben genannten Fragestellungen und den Vorüberlegungen eine dimensionale Analyse entwickelt, welche als Grundlage für die Erstellung der Interviewleitfadens (vgl. Anhang) diene.

Die Dimensionen Spiel-Angebot, Absicht und Wirkung ergaben sich aus den Fragestellungen 3 und 4. Zudem zeichneten sich die Aspekte Mensch, Spielformen und öffentlicher Raum ab, da die Forschenden herausfinden wollten, wie Spielformen im öffentlichen Raum durch Institutionen der SkA angewandt werden und was damit bei der Zielgruppe erreicht wird. Als letzte Frage des Leitfadens wurde nach der Einschätzung der Bedeutung des Spiels für die SkA gefragt, was der Fragestellung 5 entspricht.

	<i>Fragestellung 3</i>		<i>Fragestellung 4</i>
	Spiel-Angebot (Institution)	Absicht	Wirkung
<i>Mensch</i>			
<i>Spielformen</i>			
<i>öffentlicher Raum</i>			
	<i>Fragestellung 5</i>		
<i>Bedeutung für das Berufsfeld</i>			

Tab. 6: Dimensionale Analyse, eigene Darstellung

Laut Mayer (2004) ist es wichtig, vor Beginn der Befragung den Leitfaden in Probeinterviews zu testen (Pretest), um ihn allenfalls noch zu verbessern oder zu erweitern (S. 44-45).

Die Forschenden testeten den Interviewleitfaden erst selber, indem der Autor von der Autorin in seiner Funktion als Jugendarbeiter befragt wurde. Dadurch konnte die Dauer des Interviews eingeschätzt und die Fragen so formuliert werden, dass sie verständlich waren. Danach führten die Forschenden das Interview als Pretest mit der AJA des GZ Heuried durch. Dieses Interview fand zeitlich vor den anderen Interviews statt und wurde direkt ausgewertet. Daraus ergaben sich einige Anpassungen der Unterfragen. Diese wurden präziser und klarer formuliert, sodass jeweils nur ein Aspekt nachgefragt wurde.

3.4.4 DURCHFÜHRUNG DER INTERVIEWS

In einem informellen Vorgespräch mit zwei Institutionen wurde deren Bezug zur Thematik sowie die Bereitschaft zu einem Interview abgeklärt. Anschliessend wurden die in der Stichprobe festgelegten Expertinnen und Experten per Email und Telefon angefragt, wobei alle dem Interview zustimmten und ein Termin vereinbart werden konnte. Das Thema Spiel stiess auf grosses Interesse bei den angefragten Institutionen. Zu einer der Institutionen bestand bereits ein Kontakt durch den Autor. Dies erleichterte unter anderem den Zugang zu den Expertinnen und Experten. Die Durchführung der Interviews erwies sich als sehr unkompliziert.

Mayer (2004) empfiehlt, die Daten der befragten Experten und Expertinnen zu anonymisieren. Zudem rät er, die Interviews per Tonband aufzunehmen. Somit entstehe eine ungezwungene Atmosphäre und die Befragenden können sich besser auf das Interview konzentrieren (S. 45-46).

Die Forschenden wiesen bei der Durchführung auf die Anonymisierung der Daten hin. Zudem wurden alle Interviews mit Einverständnis der Befragten auf Tonband aufgenommen. So konnten sich die Forschenden auf die interviewte Person und den Leitfaden konzentrieren und diesen flexibel handhaben.

3.4.5 AUSWERTUNG DER INTERVIEWDATEN

Laut Mayer (2004) ist das Ziel der Auswertung bei Expertinnen-/Experteninterviews, im Vergleich der erhobenen Interviewtexte das Überindividuell-Gemeinsame herauszuarbeiten. Für die Transkription schlägt er vor, lediglich den Inhalt des Gesprächs zu transkribieren und auf Vermerke zu Pausen, Stimmlagen etc. zu verzichten (S. 46-47).

Die Forschenden transkribierten die Interviews entsprechend und wandten für die Auswertung das sechsstufige Verfahren von Mühlefeld (1981) an (zit. in Mayer, 2004, S. 47-49). Bei diesem Verfahren geht es laut Mayer (2004) weniger um die exakte und ausführliche Interpretation der Interviews, sondern darum «Problembereiche zu identifizieren, die den einzelnen Fragen des Leitfadens des Interviews zugeordnet werden können» (S. 47).

Auswertungsverfahren nach Mühlefeld (1981):

1. Stufe Markieren von Textstellen, «die spontan ersichtliche Antworten auf die entsprechenden Fragen des Leitfadens sind (S. 47)».
 2. Stufe Zerlegung des Interviews. Einordnung in ein im Vorfeld entwickeltes Kategorienschema, welches zugleich erweitert wird.
 3. Stufe Herstellung einer inneren Logik zwischen den Einzelinformationen innerhalb eines Interviews. Berücksichtigung sowohl bedeutungsgleicher als auch widersprechender Informationen.
 4. Stufe Schriftliche Niederlegung der inneren Logik, wobei einzelne Passagen präzisiert werden.
 5. Stufe Erstellung der Auswertung mit Text und Interviewausschnitten, welche mit dem transkribierten Text verglichen werden.
 6. Stufe Darstellung der Auswertung in einem Bericht, welcher keine weiteren Interpretationen enthält.
- (zit. in Mayer, 2014, S. 47-49).

Als Auswertungsraster (Stufe 2) wurde die im Voraus entwickelte dimensionale Analyse verwendet und ausdifferenziert. Den erfragten Aspekten wurden Farben zugeordnet, die Aussagen wurden entsprechend markiert. Zur Herstellung der inneren Logik (Stufe 3 und 4) wurden die relevanten Aussagen der Interviews mit passenden Stichworten versehen, welche den Inhalt treffend zusammenfassen. Anhand der Stichworte sowie den aussagekräftigen Interviewausschnitten (Stufe 5) wurden die Interviews verglichen und das Gemeinsame herausgearbeitet. Die Ergebnisse sind im folgenden Kapitel dargestellt (Stufe 6) und werden anschliessend diskutiert (vgl. Kapitel 4 und 5).

	<i>Fragestellung 3</i>		<i>Fragestellung 4</i>
	Spiel-Angebot (Institution)	Absicht	Wirkung
<i>Mensch</i>	dunkelblau	dunkelgrün	dunkelrot
<i>Spielformen</i>	violett, rosa	mittelgrün	rot
<i>öffentlicher Raum</i>	hellblau	braun	orange
	<i>Fragestellung 5</i>		
<i>Bedeutung für das Berufsfeld</i>	grau		

Tab. 7. Auswertungsraster, eigene Darstellung

4 FORSCHUNGSERGEBNISSE

Im folgenden Kapitel werden die Ergebnisse der mit den Experten und Expertinnen geführten Interviews präsentiert. Die Daten der Interviews wurden anonymisiert. Zur Ergänzung der Ergebnisse und zur Veranschaulichung werden Textausschnitte aus den transkribierten Interviews aufgeführt. Diese Aussagen sind links eingerückt und kursiv dargestellt. Zudem sind die Aussagen mit Nummern von eins bis fünf gekennzeichnet und verweisen auf das entsprechende Interview. Die Legende dazu wird unten aufgeführt. Alle Interviews wurden im Zeitraum April bis Mai 2014 im Kreis 3 in Zürich durchgeführt.

Für die Auswertung der Interviewdaten wurde das sechstufige Auswertungsverfahren nach Mühlefeld (1981) angewandt (vgl. Kapitel 3.4.5). Die Forschungsergebnisse beziehen sich auf die Fragstellungen 3, 4 und 5, welche im Text nochmals aufgeführt werden. Das Interview gliederte sich in folgende vier Abschnitte: Einstieg und Fragen zur Anwendung von Spiel im Berufsalltag, Absichten des Spiels, Wirkungen des Spiels, Bedeutung von Spiel für das Berufsfeld. Die Ergebnisse werden anschliessend in dieser Reihenfolge vorgestellt, zudem orientiert sich die weitere Strukturierung am Auswertungsraster mit den drei Dimensionen Mensch, Spiel und öffentlicher Raum (vgl. Kapitel 3.4.5).

Expertinnen-/Experteninterviews

<i>Interview 1</i>	1
<i>Interview 2</i>	2
<i>Interview 3</i>	3
<i>Interview 4</i>	4
<i>Interview 5</i>	5

Tab. 8: Legende der Expertinnen-/Experteninterviews, eigene Darstellung

4.1 SPIEL ALS TEIL DER SOZIOKULTURELLEN ARBEIT

3. *Wie wird Spiel von soziokulturellen Institutionen im öffentlichen Raum im Kreis 3 in Zürich angewandt und mit welcher Absicht?*

Der erste Abschnitt des Interviewleitfadens umfasste Fragen zum Spiel und dessen Anwendung bei der Arbeit der Expertinnen und Experten und konkreter im öffentlichen Raum. Die Fragen sollten Aufschluss darüber geben, welche Spiele und Spielformen angewandt werden, wann und wo gespielt wird und welche Zielgruppen mit dem Spiel erreicht werden. Zudem wollten die Forschenden in Erfahrung bringen, welche Rollen die Befragten beim Spiel mit der Zielgruppe einnehmen und wie die Anwendung des Spiels im öffentlichen Raum erfolgt.

4.1.1 DER SPIELBEGRIFF

Im Einstieg in das Interview wurde jeweils unter anderem das Verständnis von Spiel der interviewten Personen geklärt. Auf eine Begriffsdefinition von Spiel haben die Forschenden bewusst verzichtet, da sie in Erfahrung bringen wollten, wie der Begriff Spiel von den Expertinnen und Experten aufgefasst wird. Bei Rückfragen bezüglich des Spielbegriffs wiesen die Forschenden darauf hin, dass die Experten und Expertinnen alles berücksichtigen sollen, was sie selbst als Spiel in Betracht ziehen.

Das Spielverständnis der Interviewten hat sich insgesamt als sehr umfangreich herausgestellt. Folgende Formen von Spiel wurden am häufigsten erwähnt; Gedankenspiele, gestalterisches Spiel, Rollenspiel, Bewegungs-, Sport- und Wettkampfspiele, Spiel mit und ohne Material, Kartenspiele, Team- oder Gruppenspiele.

Eine Aussage von fast allen Interviewten war, dass Spiel oft spontan zusammen mit der Zielgruppe entsteht. Die Experten und Expertinnen sind der Ansicht, dass Spiel zahlreiche Lernmöglichkeiten für den Einzelnen sowie für eine Gruppe bietet. Viele Spiele haben Regeln, die von und mit Gruppen gemacht sowie verändert werden können. Eine weitere Aussage war, dass fast jede Interaktion eine Form von Spiel ist.

5 - «Kartenspiele während dem Treff und natürlich haben wir Tischfussball gespielt am Samstag und Pingpong mit den Jugendlichen zusammen.»

3 - «Desto länger ich in dem Beruf drin bin, desto grösser ist das Feld von den Spielen. Also ich begreife inzwischen fast jede Form von Interaktion irgendwo auch als Spiel. Also dass man mit verschiedenem Material in einen spielerischen Umgang kommt und schaut was daraus entstehen kann und was es da für Möglichkeiten gibt. Und dann sind es natürlich auch so klassische Aussenspiele wie Fangis und Versteckis und so.»

4.1.2 SPIELE UND SPIELFORMEN

Gruppenspiele, Mannschaftsspiele und gemeinsames Spiel sind gemäss den Aussagen der Interviewten, welche mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, sehr beliebt. Dazu werden verschiedenste Spiele wie Fuss- und Basketball, Fangen, Kartenspiele, gestalterisches Basteln und Malen in der Gruppe und aktuell sehr populär PingPong genannt. Zwei der Institutionen führen einen Treff, in welchem die klassischen Treffspielgeräte wie Billardtisch, Tischfussballkasten und Tischtennistisch zur Verfügung stehen, wie auch einige weitere Spiele und Spielgeräte. Diese werden von den Treffbesuchenden oft genutzt. In der Zusammenarbeit mit Erwachsenen kommen kreative und spielerische Moderationsformen zum Einsatz. So wird z. B. durch gemeinsames Fantasieren bei einer Begehung, z. B. eines Spielplatzes, oder durch sich in eine andere Rolle hineindenken ein anderer und neuer Blickwinkel auf eine bestimmte Thematik erarbeitet. Bei solchen Beispielen erfolgt der erste Schritt oft spielerisch, die konkrete Umsetzung danach beinhaltet gemäss Aussage der befragten Person selten spielerische Elemente.

Das Spiel im öffentlichen Raum entsteht oft spontan und ist stark wetterabhängig. Die Expertinnen und Experten sind an verschiedenen öffentlichen Plätzen regelmässig präsent, drei Institutionen führen auch Spielgeräte wie Basketball oder Fussball sowie Pingpongschlä-

ger mit, welche sie in der Arbeit mit den Zielgruppen einsetzen. Mehrere der Interviewten haben, wenn sie im öffentlichen Raum unterwegs sind, jeweils auch Stifte und Papier dabei. Damit kann auf verschiedene Weise gespielt werden wie z. B. selber ‚Tabukarten‘ schreiben, ein ‚Stadt-Land-Fluss‘ spielen oder malen und basteln. In der Arbeit mit Kindern kommt noch weiteres Spielmaterial wie Karton, Leim, Schere, Stifte, Werkzeug, Holz, Nägel und Gips dazu. Damit kann gebastelt und improvisiert werden. Es wurde z. B. ein Verkaufstand gebastelt und dann «Verkäuferlis» gespielt oder aus Karton wurde ein Fernseher gebastelt. Weiter wurde rollendes Material wie Pedalos und Hula-Hoop-Reifen oder grosse aufblasbare Bälle aufgezählt, welches an die Spieltreffpunkte mitgebracht wird oder bereits dort vor Ort deponiert ist.

Neben dem gemeinsamen Spielen wurde auch erwähnt, dass in der Arbeit mit den Zielgruppen das Gespräch und der Austausch sehr wichtig sind. Es kann sein, dass über verschiedene Themen diskutiert wird, ohne dass ein Spiel stattfindet.

5 - «Und sonst gehen Spielformen vor allem in den sportlichen Bereich. Das meiste, was wir anbieten oder machen und was auch von den Jugendlichen sehr gewünscht ist, sind Turnierformen. Also Streetsoccer machen wir sicher jedes Jahr ein paar mal oder eben einfach spontan turniermässig.»

2 - «Also ich mach dies meistens so, weil ich habe ja grösstenteils mit Erwachsenen zu tun, dass man in der Phantasie in die Zukunft schweift, die Phantasie laufen lässt, was könnte wie sein, wie könnte man es umsetzen?»

1 - «Mit den älteren habe ich schon SchereSteinPapier gespielt und dann haben wir auch schon gejasst. Im Prinzip die ganze Palette von Spiel. Entweder kommt es ihnen in den Sinn, oder dann uns in den Sinn, je nach dem was kommt. Also auch Geschicklichkeitsspiele, Seilspringen haben wir auch schon gemacht. Ich finde es gerade schwierig alle aufzuzählen. Es kommt ganz auf die Situation an wo man ist und mit welcher Clique man arbeitet.»

4.1.3 ZIELGRUPPEN

Weiter wurde im ersten Abschnitt des Leitfadeninterviews gefragt, von wem die Angebote genutzt werden. Dabei erwarteten die Forschenden Informationen zu Alter und Geschlecht zu erhalten. Von mehreren Experten und Expertinnen wurden dazu Informationen beigetragen. Diese decken sich nicht immer, widersprechen sich aber auch nicht. Dies aufgrund dessen, dass die befragten Institutionen unterschiedliche Zielgruppen ansprechen.

Eine Grundaussage der Befragten war, dass alle Menschen spielen und jeder mit einem Spiel abgeholt, resp. erreicht werden kann. Diesbezüglich wurde das Gemeinsame im Spiel betont. Dabei sind die Unterschiede der Menschen in Bezug auf Alter oder Geschlecht oft sekundär.

In Bezug auf die Unterschiede der Individuen der Zielgruppe wurde in einem Interview gesagt, dass Jugendliche, welche in einem Verein aktiv sind, sich weniger im öffentlichen Raum aufhalten und wenn, dann in einem klaren Zeitfenster. Weiter organisieren sich diese Jugendlichen ihre Freizeit oft selbst oder sie haben andere ausserschulische Verpflichtungen

wie den Besuch eines Musikunterrichts. Sie werden von den Experten und Expertinnen weniger im öffentlichen Raum angetroffen. Kinder und Jugendliche ohne ausserschulischen Verpflichtungen oder Vereinsaktivitäten sind oft im öffentlichen Raum anzutreffen. Dabei haben sie oft keine klare Absicht etwas zu machen sondern «hängen»⁶. Es wurde weiter festgestellt das Jugendliche aus dem Quartier Alt-Wiedikon vermehrt beim «Hängen» angetroffen werden als Jugendliche aus dem Quartier Friesenberg.

Eine weitere Aussage ist, dass Kinder und Jugendliche mit ganz unterschiedlichen kulturellen Hintergründen und Bildungsstand die Angebote der Institution nutzen. Diese besuchen oft auch verschiedene Schulhäuser. Dazu wird ausgeführt, dass die Kinder und Jugendlichen bei den Angeboten die Möglichkeit haben entsprechend ihren Ressourcen zu spielen und dabei auch etwas zu erlernen. Dies wird dann aber nicht wie im Bildungskontext bewertet und somit auch nicht hervorgehoben wer etwas besser gemacht hat und wer nicht.

Bezüglich des Geschlechts der Teilnehmenden wurden wenige Aussagen gemacht. Von einer befragten Person wurde ausgeführt, dass sie im Quartier Alt-Wiedikon mit Mädchen vermehrt Kontakt hatte und basierend darauf bewusst Ideen von Mädchen zusammen mit ihnen umgesetzt hat. Diese Angebote waren jeweils offen für alle, es haben jedoch nur Mädchen teilgenommen. Eine andere Aussage aus einem Interview lautet, dass Mädchen in gemischtgeschlechtlichen Settings weniger an Wettkampf- und Sportspielen teilnehmen. Hingegen bei Gesellschaftsspielen wie beispielsweise bei Kartenspielen sind Mädchen gerne dabei und spielen mit. In einem weiteren Interview wurde ausgeführt, dass bei ihnen eine Wand auf welche gemalt und gezeichnet werden kann, den Kindern und Jugendlichen zur Verfügung steht. Dieses Angebot wird überwiegend von Mädchen genutzt.

5 - «Ich habe noch nie einen Jugendlichen erlebt, welcher auf gar kein Spiel anspricht. Mit irgendeinem Spiel kann man alle packen habe ich das Gefühl.»

2 - «Von der Wiege bis zur Bahre – alle. Es spielen alle.»

3 - «Es kommen zu uns ja Kinder aus verschiedenen Schulen oder mit unterschiedlichen kulturellen und unterschiedlichen Backgrounds.»

4 - «Ja also wir haben eine grosse Wandtafel gemacht, also mit Wandtafel Farbe eine Wand angestrichen, und die wird vorwiegend von Mädchen benutzt, um dort zu malen mit Kreide.»

4.1.4 SPIELZEITEN UND SPIELORTE

Die Forschenden erfragten an welchen Orten und zu welchen Zeitpunkten gespielt wird. Sie beabsichtigten damit zu erfahren, wie sich die Institutionen im Kreis 3 bewegen sowie wann und wo diese öffentliche Räume bespielen.

Spielzeiten

In vier von fünf der befragten Institutionen werden unterschiedliche Spielangebote geführt. Diese sind jeweils auf die Freizeit der Zielgruppen ausgerichtet. Institutionen, welche mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, sind jeweils an den Nachmittagen und am Wochenende

⁶ Dieser Begriff wurde von den interviewten Personen benutzt.

aktiv. Institutionen, die ältere Jugendliche sowie Erwachsene als Zielgruppe haben, sind oft am Abend oder am Wochenende präsent.

Spielorte

In Bezug auf den öffentlichen Raum sind die befragten Expertinnen und Experten an verschiedenen öffentlichen Räumen in den Quartieren des Kreis 3 aktiv. Es wurden dazu die Parkanlagen Sihlhölzliwiese, Fritschiwiese, Kollerwiese und Känguruwiese namentlich erwähnt. Weiter wurden Schulhäuser mit angrenzenden Sportanlagen und Wiesen als Spielorte genannt, z. B. das Ämterlschulhaus und die dazugehörige Ämterlwiese und das Schulhaus Bühl. Der Idaplatz und der neue Spielplatz beim Brupbacherplatz wurden auch als Orte genannt, an welchen Spielaktivitäten stattfinden. Speziell beim Idaplatz und der Fritschiwiese wurde erwähnt, dass diese sehr stark ausgelastet oder bereits sogar überbelastet sind. Weiter wurde festgehalten, dass der öffentliche Raum im Kreis 3 von jeher schon sehr knapp vorhanden ist.

Vier der fünf befragten Institutionen führen einen Treff oder Treffpunktangebote in deren direkter Umgebung die Interviewten auch mit Spiel aktiv sind. Die Aktivitäten im öffentlichen Raum, resp. draussen, sind stark abhängig vom Wetter und der Teilnahme der Zielgruppen. Diese nehmen freiwillig und oft spontan an den Angeboten teil.

2 - «Also ich bin dann unterwegs wann sie Zeit haben. Also das kann tagsüber sein oder eben auch abends, wenn sie halt von der Arbeit kommen. Aber das kommt auf die Person drauf an, sie sagen mir wann sie Zeit haben und ich schau, dass ich mich danach richten kann»

3 - «Ja, überall. Also drinnen und draussen. Wenn's geht auch bei schlechtem Wetter wenn es irgendwie eine Möglichkeit gibt. Das ist manchmal schwierig mit den Spielwägen, denn dann hat's drin nur begrenzt Platz. Dann kommen aber auch oft nicht so viele. Es kann aber wirklich in einem weiten Raum sein. Aber es sind dann schon definierte Plätze, also welche von der Arbeit vorgegeben sind. Plätze im öffentlichen Raum, die jetzt eine besondere Beachtung finden sollen von unserer Seite aus.»

4.1.5 ROLLE DER EXPERTINNEN UND EXPERTEN IM SPIEL

Die Expertinnen und Experten wurden nach ihrer Rolle im Spiel mit der Zielgruppe befragt. Ziel der Fragen war herauszufinden, welche Interventionspositionen die Interviewten dabei einnehmen und welche sonstigen Rollen im Spiel mit den Zielgruppen zentral sind. Eine der befragten Personen hat explizit auf die vier Interventionspositionen Bezug genommen. Ansonsten wurden die Interventionspositionen nicht als solche benannt.

Bei der Auswertung der Interviews wurde festgestellt, dass viele Aussagen klar der Vermittlungsposition sowie der Animationsposition zugeordnet werden können, wie sie im Theorieteil dargelegt werden (vgl. Kapitel 2.3.4). Daher und um die Ergebnisse strukturiert dazustellen, verortet die Autorenschaft die Aussagen anhand dieser Begrifflichkeiten. Hingegen wurden nur wenige Aussagen gemacht, welche der Organisationsposition und der Konzeptposition

zugeordnet werden können. In der Diskussion wird nochmals näher auf die Zuordnung zu den Interventionspositionen eingegangen (vgl. Kapitel 5.1.3).

Die weiteren Rollen des Teilnehmenden, Forschenden und Beobachtenden wurden anhand der Begrifflichkeiten der Befragten vorgenommen.

Vermittlungsposition

Von allen befragten Personen wurde die Vermittlungsposition als zentrale Rolle genannt, für welche auch der Begriff MediatorIn verwendet wurde (vgl. Kapitel 2.3.4). Am meisten wurde das Vermitteln innerhalb der Zielgruppe genannt, welches sich auf Konflikte zwischen Gruppen oder Individuen bezieht. Konflikt wurde dabei nicht als negativ bewertet, sondern als wichtiges Lernfeld für die Beteiligten hervorgehoben.

4 - «Dann gibt es die interventionistische Form von Vermittlung bei Konflikt, wo man halt in die Vermittlerrolle geht und versucht die Energien so zu lenken, dass eine Begegnung auf einer niedrigeren Konfliktstufe möglich ist zwischen zwei Betroffenen.»

Die Vermittlungsposition wurde von den Experten und Expertinnen nicht nur auf Konflikte bezogen, sondern auch im proaktiven Sinne genannt. Hierbei wurde als zentral erachtet, dass Spiel den Dialog fördert. Dies bezieht sich einerseits auf die Vermittlung innerhalb der Zielgruppe. Andererseits vermitteln die Experten und Expertinnen oft auch zwischen der Zielgruppe und anderen Nutzenden des öffentlichen Raums. Dabei wird als wichtig erachtet, früh in Kontakt zu gehen und das Gespräch und den Austausch zu anderen Personen und Institutionen im öffentlichen Raum zu suchen. Zwei Interviewte betonten, hierbei auch eine zielgruppenparteiische Position einzunehmen.

3 - «Ich glaube aber ein riesen Teil davon ist, wenn man vor Ort ist. Dass man redet, dass man hingeht. Dass man sich auch nicht zu scheu ist, irgendwie mal zwischendurch jemand zu fragen wieso er jetzt mürrisch ist. Auch da kann es Überraschungen geben.»

2 - «Dass wenig Platz vorhanden ist, dieser Satz ‚Das war schon immer so‘, dass es heisst, das ist unsere Fritschiwiese oder unser Idaplatz, wir wohnen da schon ewig und das war schon immer so, dass um zehn Ruhe war. Und jetzt, es ändert sich, die Gesellschaft verändert sich, dies zu vermitteln ist grad mehr mein Part.»

Animationsposition

Die interviewten Personen animieren durch Spiel die Zielgruppen dazu mitzumachen und sich zu beteiligen. Dies geschieht einerseits dadurch, dass die Mitarbeitenden etwas machen, was die Zielgruppen spannend finden und deshalb daran teilnehmen wollen. Andererseits wurden auch Situationen genannt, wo die Experten und Expertinnen die Zielgruppen darin unterstützen, eigene Ideen umzusetzen und sich selber zu organisieren. Allgemein wurde

hervorgehoben, dass Spiel motivierend und positiv wirkt. Eine interviewte Person sieht ihre Rolle auch darin, den Zielgruppen einen möglichst wert- und leistungsfreien Raum zu geben, in dem sie ihre Fertigkeiten ausbilden können.

5 - *«Das Animatorische ist ja schon auch da, dass wir auffordern: «Macht mit!» im Sinne von «Ist egal ob du's gut kannst oder nicht» und einfach die positiven Aspekte betonen, dass man motivierend wirken kann, dass vielleicht auch solche mitspielen, welche sich sonst nicht so getrauen.»*

1 - *«Dass man dort auch neue Ideen reinbringt mit dem Fernziel, dass sie untereinander einfach einmal etwas initiieren können ohne dass es meine Hilfe braucht. Oder dass sie auch sagen können, dies passt mir nun wirklich nicht, aber dann haben sie es wenigstens ausprobiert.»*

Teilnehmende

Bei den Institutionen mit der Zielgruppe Kinder oder Jugendliche wurde auch von der Rolle des Teilnehmenden gesprochen, wenn die Expertinnen und Experten als Mitspielende in das Spiel involviert sind. Dabei wurde betont, dass man selber Teil der Gruppe wird. Bei der Zielgruppe werden die Fachpersonen dann auch anders wahrgenommen und es entstehen andere Kontakte als wenn die Fachperson das Spiel nur begleitet. Die Rolle des Teilnehmenden kann jedoch nicht immer eingenommen werden. Es wurde beschrieben, dass es je nach Situation auch vorkommt, dass eine Kontrollfunktion eingenommen werden muss und die Fachperson somit in eine Art Polizistenrolle schlüpft, damit das Spiel nicht ausartet.

1 - *«Ich wurde aufgefordert zum Mitspielen. Dann habe ich mit ihnen Fussball gespielt und dann bin ich ein Teil einer Clique gewesen während einer halben Stunde.»*

5 - *«Das finde ich auch immer wieder interessant, wie sie das einfach toll finden und sehen «Ah ja, die sind auch sportlich» und «Ah, die können auch mitmachen» und ja, es entsteht einfach etwas Gemeinsames.»*

Beobachtende und Forschende

Weiter wurde von den befragten Personen die Rolle des Forschenden und des Beobachtenden genannt, welche sich in den verschiedenen Aussagen nicht klar voneinander abgrenzen liessen. Vor allem dann, wenn es darum geht Bedürfnisse abzuklären, nehmen die Expertinnen und Experten diese Rolle ein. Dies kann auch aktiv durch Umfragen geschehen. Dazu wurde ausgeführt, dass bei für die geplante Umgestaltung der Fritschiwiese Jugendliche befragt wurden, was ihre Ideen und Vorstellung dazu seien. Dabei wurden konkret Spielgeräte wie z. B. Basketballkörbe und Sitzgelegenheiten genannt.

Von den Institutionen mit Zielgruppe Jugendliche wurde zudem erwähnt, dass man sich als Mitarbeitende auch mal zurückziehen soll.

4 - *«Da gibt es auch noch, ja zum Beobachten z. B. eine Forschende, welche mit einer genauen Idee versucht etwas zu erfahren, das könnte man auch noch so festhalten.»*

1 - *«Ich erachte es als unsere Aufgabe genau hinzuschauen wann der richtige Zeitpunkt ist und wann haben sie Lust. Und das ist fast noch das Wichtigere. Manchmal haben sie auch Lust unter sich zu sein und dann muss man ihnen diesen Raum auch geben.»*

4.1.6 ANWENDUNG VON SPIEL IM ÖFFENTLICHEN RAUM

Durch die Frage nach der Anwendung von Spiel bei der Arbeit wollten die Forschenden ermitteln, wie Spiel mit der Zielgruppe im Berufsalltag realisiert wird.

Durch die Aussagen der interviewten Personen kristallisierten sich mehrere Herangehensweisen heraus, wie Spielsituationen entstehen können. Von den Experten und Expertinnen wurden das geplante und das spontane Spiel voneinander unterschieden. Zudem wurde differenziert, ob das Spiel durch die Expertin oder den Experten resp. das Team inszeniert wird, oder ob der Impuls zum Spiel von der Zielgruppe aus kommt.

Geplantes Spiel und spontanes Spiel

Beim geplanten Spiel wird alleine oder vom Team der Institution ein Spiel vorbereitet. Das geplante Spiel findet in Form von Spielangeboten der Institutionen statt, z. B. im Rahmen eines Turniers. Manchmal werden auch Spiele an einem Nachmittag bewusst eingeplant, wobei die interviewten Personen daraufhinwiesen, dass das Spiel dabei oft anders durchgeführt wird als ursprünglich geplant. Dies wurde unter anderem mit sich schnell verändernden Situationen sowie mit der Mobilität der Zielgruppe in Zusammenhang gebracht.

Im Vergleich zum geplanten Spiel wurde häufiger berichtet, dass Spiel spontan entstehe. Die interviewten Personen hoben hervor, beim spontanen Spiel flexibel auf die Situation reagieren zu können. Dies bezieht sich z. B. auf die Anzahl der Teilnehmenden, auf das Wetter oder auf die Bedürfnisse der Zielgruppe. Eine Person sagte, dass hierbei auch auf Erfahrungswerte anderer Spielsituationen zurückgegriffen werden kann, dass sich die Voraussetzungen und die Bedingungen zum Spiel aber auch sehr schnell ändern können.

3 - *«Also mit den Kollegen haben wir schon oft festgestellt, wenn wir was vorbereiten und auch sehr seriös vorbereiten, dann ist es oft nicht das, was dann ankommt.»*

1 - *«Und sonst merke ich, so klassisch vorgegebenes Programm ist manchmal etwas schwierig im öffentlichen Raum durchzuziehen. Der eine muss dann nach einer halben Stunde bereits wieder gehen um den kleinen Bruder zu hüten und es ist immer extrem viel Bewegung und Mobilität darin. Ich finde es ist am einfachsten, wenn man spontan Sachen aufnimmt und allenfalls Material zur Verfügung stellt.»*

2 - «Im Quartier hat sich das aber eigentlich alles ergeben an dem Nachmittag. Also es war nichts dabei, also nichts vorbereitet. Im Sinne, dass wir uns schon vorher überlegt haben, was wir da machen wollen und so.»

Idee zum Spiel

Beim spontanen Spiel wurde unterschieden, ob der Impuls ein Spiel zu machen von den Mitarbeitenden der Institutionen kommt oder ob ein Spiel auf Initiative der Zielgruppe entsteht. Von wem das Spiel initiiert ist, ist laut Aussagen der Expertinnen und Experten abhängig von der Situation und der Zielgruppe. Ein klares Muster wurde nicht benannt.

Wenn von den Teilnehmenden Ideen oder Material eingebracht wird, werden sie so gut wie möglich dabei unterstützt, ihre Ideen selbständig umzusetzen und das Material miteinzubeziehen. Dabei wird, wie bereits festgehalten oft eine motivierende und animierende Rolle eingenommen.

Spiele, welche von den Fachpersonen inszeniert sind, werden in der Regel gut angenommen und animieren zum Mitmachen. Die Zielgruppe schätzt es laut Aussagen der Befragten, wenn sie nicht immer Ideen einbringen muss. Wenn der Input zum Spiel von der Zielgruppe aus kommt, sehen sich die Expertinnen und Experten als unterstützende Person oder als Mitspielende. Eine Person hat erwähnt, dass Spiele und Ideen des Teams von den Zielgruppen meist gut aufgenommen und bei Gefallen oft selbständig wieder gespielt werden.

1 - «Ich habe am Sonntag mit den Jüngeren gelernt Panini-Bildchen zu werfen. Also die Jüngeren haben es mir gezeigt. Und am Freitag habe ich mit einer Clique eine Schatzsuche gemacht. Die Schatzsuche ist von mir initiiert. Panini-Bildchen ist von den Jüngeren aus gekommen.»

5 - «Ich denke, das hat auch mit unserer Zielgruppe zu tun. Sie schätzen es auch, wenn wir Angebote machen und nicht ständig fragen, was wollt ihr machen. Sondern dass man mal wirklich sagt: «Und heute Nachmittag machen wir das». Dass sie dann auch wie eine Plattform haben und sich einfach auch einbringen können, mitspielen oder was auch immer, dass nicht sie immer «liefern» müssen und wir erst dann reagieren.»

Bedürfnisorientiertes Spiel

Bei der Entscheidung, ob ein Spiel geplant oder spontan abläuft und ob es vom Team inszeniert wird oder aufgrund von Inputs und Ideen der Zielgruppe entsteht, orientieren sich die interviewten Personen sowohl an der Situation als auch an den Bedürfnissen der Zielgruppe. In vielen Aussagen wurde betont, dass es wichtig ist, auf die Zielgruppen einzugehen, ihre Bedürfnisse zu spüren und zu erkennen, was gerade aktuell ist. Die Leute sollen da abgeholt werden, wo sie stehen. Die Befragten der Institutionen mit Zielgruppe Kinder und Jugendliche betonten, dass es wichtig sei, diese auch mal alleine zu lassen.

5 - *«Ich denke, dies verlangt auch eine gewisse Flexibilität und ein Feingefühl von uns. Auch dass man immer ein bisschen auf dem Laufenden ist, was gibt es, bezogen auf die soziale Arbeit. Ich denke, man muss immer offen bleiben und schauen und hören, was sagen sie, auf was haben sie vielleicht noch Lust und auch mal wieder Neues ausprobieren.»*

2 - *«Ich meine es ist immer wichtig, grad im Spielerischen, dass du die Leute da abholst wo sie grad stehen und an welchem Punkt sie stehen.»*

4.2 ABSICHTEN VON SPIEL

Im zweiten Abschnitt des Interviews wurden die Experten und Expertinnen nach ihrer Absicht bezüglich der Spielangebote mit der Zielgruppe gefragt. Die Forschenden wollten herausfinden, weshalb die Befragten mit den Zielgruppen spielen und ob es auf Ebene der Institution Ziele in Bezug auf das gemeinsame Spiel gibt. Weiter sollte ermittelt werden, weshalb die Befragten Spiel im öffentlichen Raum anwenden.

4.2.1 ABSICHTEN IN BEZUG AUF DEN MENSCHEN

Die interviewten Personen erwähnten mehrere Absichten, welche mit Spiel verfolgt werden. In erster Linie wurden Absichten genannt, welche sich direkt auf individuelle Kompetenzen der Menschen beziehen. Hierbei kann zwischen Selbstkompetenz und Sozialkompetenz unterschieden werden. Zudem werden Absichten verfolgt, die sich auf den Umgang zwischen Expertin oder Experte und Zielgruppe/n beziehen. Weiter wurden Ziele und Absichten auf der Ebene der Institutionen thematisiert

Selbstkompetenz

Am häufigsten und von allen Interviewten wurden Absichten genannt, welche auf die Stärkung der Selbstkompetenz der Menschen abzielen. Hierbei wurden mehrere Aspekte angesprochen, welche durch Spiel beabsichtigt werden: Sich selbst und die eigenen Bedürfnisse kennenlernen, eigene Fähigkeiten erkennen, Selbstvertrauen und Selbstständigkeit stärken, den Umgang mit Frust und Niederlage erlernen, das eigene Verhalten reflektieren, Ideen entwickeln, den Horizont öffnen, sich messen, sich einbringen können, eigene Stärken und Schwächen erkennen.

1 - *«Das grundsätzliche übergeordnete Ziel ist die Selbstständigkeit, die Selbstorganisation und das Selbstvertrauen stärken. So diese drei Grundpfeiler. Und ich sehe das Spiel als Technik zum Erreichen dieses Ziels. Es ist ein Instrument.»*

5 - *«Das kann manchmal auch sein, dass das Ziel ist herauszufinden, wie sie umgehen mit Niederlagen oder Verlieren und dann den Umgang damit und das je nach dem auch thematisieren.»*

Sozialkompetenz

Die Förderung der sozialen Kompetenzen ist eine weitere Absicht, welche von den interviewten Personen oft genannt wurde. Im Unterschied zur Selbstkompetenz bezieht sich die Sozialkompetenz auf den Umgang mit anderen Menschen oder in der Gruppe. Es wurden folgende Absichten hervorgehoben, welche mit Spiel verfolgt werden:

Befähigung zur Selbstorganisation, Dialog fördern, Kontakt unter der Zielgruppe fördern, Jugendliche integrieren in Treff und in Cliques, selbstständig in der Gruppe schwierige Situationen lösen, Teamkompetenz erwerben, Begegnungsräume ermöglichen, das Miteinander fördern.

4 - «Beispielsweise, über was wir vorher geredet haben, dieses gemeinsame Pizza backen, da passiert ganz viel aus meiner Sicht an Befähigung, zur Selbstorganisation oder zur Nutzung von Material oder zum Einsatz von Fertigkeiten bis zur Aushandlung von sozialen Strukturen.»

3 - «Wir haben es dann eigentlich immer geschafft abzuschliessen. Erst aufgeräumt und dann noch ein Spiel draussen. Wo man dann nochmals abschlägt untereinander. Wo dann einfach nochmals so ein guter Kontakt ist.»

Umgang zwischen Expertin oder Experte und Zielgruppe

Die Expertinnen und Experten beabsichtigen mit Spiel auch, einen näheren Zugang zu den Zielgruppen zu erreichen. Hier wurde vor allem erwähnt, dass durch Spiel die Beziehung zu den Zielgruppen aufgebaut und gestärkt werden soll. Dabei kann über Spiel auch ein gegenseitiges Kennenlernen stattfinden sowie das Vertrauen der Zielgruppe zu den Mitarbeitenden der Institutionen gefördert werden. Der Spassfaktor wurde als ein zentrales Element des Spiels genannt, welcher den Kontakt zwischen den Mitarbeitenden und der Zielgruppe begünstigt.

1 - «In erster Linie geht's um Beziehungsarbeit und Beziehungsaufbau. Hier geht es darum, dass sie mich kennenlernen und merken, ok, wenn wir Ideen haben, wenn wir Sachen machen möchten, da ist jemand der uns unterstützen kann, der uns Tipps gibt. Hier möchte ich auch das Vertrauen erarbeiten, damit sie auch Themen, welche sie besprechen möchten, mit mir anschauen können.»

5 - «Es geht einfach darum, dass man bei sehr vielen Jugendlichen schneller eine Beziehung bekommt, wenn man zusammen etwas erlebt hat. Und etwas Einfaches, das man zusammen erleben kann, ist ein Spiel zusammen zu machen.»

Ziele und Absichten auf Ebene der Institution

Die Forschenden hatten teilweise Einblick in die Konzepte und Leitbilder der Institutionen. Alle fünf Institutionen arbeiten basierend auf einem Auftrag des Sozialdepartements der Stadt Zürich. Drei davon stützen sich auf den Auftrag «Offene Jugendarbeit 2013-2018»⁷ der Stadt Zürich.

Es wurde festgestellt, dass Spiel in zwei Konzepten am Rande erwähnt wird. So wird in einem Konzept erwähnt, dass Kinder und Jugendliche lernen, sich über Spiel und Bewegung auszudrücken. Zudem wird dabei ihre Wahrnehmung und Körperbewusstsein gestärkt. In den anderen Konzepten wird der Begriff Spiel nicht aufgeführt. Festhalten lässt sich, dass in den Konzepten Begriffe erwähnt werden, unter welchen sich Spiel einordnen lässt, z. B. Freizeitgestaltung, Sportangebote, Projektarbeit. Eine Frage des Interviewleitfadens zielte darauf ab zu erfahren, ob Spiel auf Ebene der Institution als Ziel oder Methode schriftlich festgehalten wird. Mehrere Experten und Expertinnen betonten, dass ihrer Ansicht nach der Begriff Spiel nicht im Konzept vorkommt. Sie verwiesen jedoch neben eigenen Absichten auch auf Ziele der Institution, welche sie unter anderem durch Spiel zu erreichen versuchen.

1 - «So viel wie ich weiss bis jetzt nicht. Auch nicht im Kontrakt. Im Kontraktmanagement von der Stadt haben wir nie... Da kommt nie der Begriff Spiel als solches vor.»

2 - «Den, ich grübel grade. Ich glaub Spiel als solches findest du nicht. Du findest halt wirklich viele Sachen, dass du in den Quartieren unterwegs bist, dass du Projekte machst, dass du Partizipation machst. Und das kannst du so machen, so nach Schema F stur, oder du kannst es eben lustvoll machen. Für mich ist lustvoll gleich Spiel, oder Spiel ist gleich – wie auch immer du das drehen magst ist egal, aber eins fliesst ins andere über, und ich bin halt jemand, die gerne lustvoll was macht.»

4.2.2 ABSICHTEN IN BEZUG AUF VERSCHIEDENE SPIELE

Im Interview wurde gefragt, ob mit verschiedenen Spielen unterschiedliche Absichten verfolgt werden. Die Forschenden wollten ermitteln, inwiefern Spiel bewusst eingesetzt wird, um eine bestimmte Absicht zu verfolgen.

Die Auswertung zeigt, dass das Spiel oft nicht anhand der Absicht ausgewählt wird, sondern sich eher spontan in der Situation und durch die Bedürfnisse der Zielgruppen ergibt. Es wurde von mehreren Expertinnen und Experten erwähnt, dass es nicht um die spezifische Form des Spiels geht sondern darum, gemeinsam etwas zu machen.

In wenigen Interviews wurden Beispiele genannt, bei welchem eine spezifische Absicht hinter der angewandten Spielform steckt. Eine Aussage bezieht sich auf das Angebot Midnight Sports, bei dem Kinder und Jugendliche selbstständig Gruppen- und Teamspiele durchführen. Dabei ist die Absicht, dass Jugendliche das Angebot selbstständig leiten und ein gewaltfreien und respektvollen Umgang miteinander erlernen. Schwierige Situationen im oder durch das Spiel sollen von den Jugendlichen selbstständig geklärt werden können.

⁷ Der „Auftrag Offene Jugendarbeit 2013-2018“ ist einsehbar unter <https://www.stadt-zuerich.ch/sd/de/index/soziokultur/sk2013/auftrag-offene-jugendarbeit.html>

4 - *«Ich hab so eine Grundüberlegung, dass übers gemeinsame Machen von irgendetwas ganz viel passiert. Das konkrete Spiel ist dann eigentlich sekundär.»*

1 - *«Bei mir ist es klar. Ich arbeite sehr stark mit Cliques, also Interessengruppen, und jede Interessengruppe hat ihr Spiel. Ich würde sagen, ihr Wunschspiel. Je nach Organisationsgrad der Clique, kann man sie auf neue Spiele aufmerksam machen um mal etwas Neues zu spielen und zum Teil sind es vordefinierte Spiele.»*

4.2.3 ABSICHTEN IN BEZUG AUF DEN ÖFFENTLICHEN RAUM

Die Expertinnen und Experten wurden gefragt, weshalb sie mit der Zielgruppe im öffentlichen Raum spielen. Ziel war, die Bedeutung des öffentlichen Raums für das Spiel der Zielgruppe in Erfahrung zu bringen.

Die interviewten Personen vertreten die Ansicht, dass der öffentliche Raum allen zur Verfügung steht und auch genutzt werden soll. Zudem sollte er so gestaltet sein, dass er von allen nutzbar ist. Durch Spiel im öffentlichen Raum wird die Absicht verfolgt, diesen den Zielgruppen zugänglich zu machen, sodass diese den Raum erleben, wahrnehmen und kennenlernen können. Insbesondere bei den Institutionen mit Zielgruppe Jugendliche wurde thematisiert, dass es für diese wichtig sei zu lernen, sich im öffentlichen Raum zu bewegen und sich diesen anzueignen. Durch die Präsenz der Mitarbeitenden wird zudem gegenüber anderen Nutzenden des öffentlichen Raums ein Zeichen gesetzt, dass jemand für die Zielgruppe zuständig ist und dass diese das Recht hat, den Raum zu nutzen. Vor allem in Bezug auf die Zielgruppe Kinder wurde erwähnt, ihnen durch das gemeinsame Spiel im öffentlichen Raum Sicherheit zu geben und die Gewissheit, dass sie sich dort auch aufhalten dürfen.

Weiter sehen sich die Expertinnen und Experten oft als Vermittelnde zwischen der Zielgruppe und anderen Nutzenden des öffentlichen Raums, wobei sie für die Bedürfnisse der Zielgruppe eintreten.

1 - *«Ich kann es von meiner Seite her so sagen, dass ich bewusst den öffentlichen Raum als Spielwiese nutze. Bei Projekten, welche ich lanciere, wird der öffentliche Raum jeweils als eine Spiel- und Aktivitätswiese eingeplant und so wird er dann auch verwendet im Projekt.»*

3 - *«Dass sie in dem Sinne eine Selbstverständlichkeit im Raum erlangen. Dass es für sie selbstverständlich ist, dass sie sich in einem bestimmten Raum so bewegen können und sich so verhalten können wie es ihnen auch entspricht.»*

5 - *«Und das andere ist, find ich, dass wir auch gegenüber der Öffentlichkeit für die Jugendlichen einen Raum erschaffen. Und es gibt dann auch ein anderes Bild in der Öffentlichkeit, wenn man etwas zusammen macht. Wenn die Jugendlichen aktiv sind. Und ich glaube, das hat schon auch sehr, wenn man dem so sagen will, mit Lobbyarbeit für die Jugendlichen zu tun.»*

4.3 WIRKUNGEN VON SPIEL

4. Welche Wirkungen auf die Zielgruppen lassen sich durch die Anwendung von Spiel durch soziokulturelle Institutionen im Kreis 3 feststellen?

Im dritten Abschnitt des Interviews wurden Fragen zu den Wirkungen von Spiel auf die Zielgruppe gestellt und konkret auf den sozialen Umgang unter den Teilnehmenden. Weiter wurde erfragt ob die Experten und Expertinnen Auswirkungen von Spiel im öffentlichen Raum auf andere Nutzende feststellen konnten. Die Forschenden beabsichtigten Informationen zum Wirkungspotenzial von gemeinsamem Spiel zu erhalten. Viele der genannten Wirkungen bezogen sich direkt auf das Individuum oder auf die Zielgruppe. Weiter wurde dem öffentlichen Raum eine grosse Bedeutung beigemessen.

4.3.1 WIRKUNGEN IN BEZUG AUF DEN MENSCHEN

Die Wirkungen, welche von den Expertinnen und Experten genannt wurden, decken sich zum Teil mit den Absichten des Spiels. So wurden in allen Interviews Wirkungen in Bezug auf die Stärkung der Selbst- und Sozialkompetenzen der Spielenden genannt. Weiter führten die interviewten Personen aus, dass Spielen den Kontakt und den Dialog zwischen Menschen fördert. Zudem wurden von mehreren Fachpersonen auch Herausforderungen in Bezug auf das Spiel mit der Zielgruppe sowie die Arbeit im öffentlichen Raum festgestellt. Eine Grundaussage aus allen Interviews war, dass Spiel sehr viel bewirken kann, und dass die Wirkung je nach Mensch sehr unterschiedlich ist.

3 - «Ich finde, so vielfältig Spiel ist, so vielfältig ist auch was einem im Spiel passieren kann.»

Selbst- und Sozialkompetenzen

In vier der fünf geführten Interviews wurde von den Expertinnen und Experten die Stärkung im Bereich der Selbst- und Sozialkompetenzen der Spielenden genannt, welche sich auch grösstenteils mit den Absichten decken, welche verfolgt werden. Es wurde dazu ausgeführt, dass der oder die Spielende sich im Spiel selber besser kennen lernen und eigene Fähigkeiten entdecken kann, diese dann auch annimmt und mit sich zufrieden ist. Eine andere Aussage benannte diesbezüglich die Stärkung des Selbstvertrauens durch im Spiel erlebte Situationen. Dabei können die Spielenden durch ausprobieren verschiedene Haltungen oder Rollen einnehmen und Sachen machen, welche sie sonst nicht machen würden. Die Reaktionen der Mitspielenden darauf können das Selbstvertrauen stärken, wenn sie sich motivierend oder unterstützend verhalten. Dass man durch gemeinsames Spiel voneinander lernen kann, war auch eine Aussage, die von mehreren Interviewten genannt wurde. Weiter wurde diesbezüglich erwähnt, dass der Mensch im Spiel lernt mit Niederlagen und so auch mit Frustration umzugehen. Das Spiel fördert somit auch die Selbstreflexion. Dabei sind ebenso die Reaktionen von den anderen Mitspielenden ausschlaggebend, welche solche Momente positiv, aber auch negativ verstärken können.

Es wurde benannt, dass Spiel auch unangenehme Situationen hervorrufen kann. Wenn eine Person sich im Spiel plötzlich schämt oder wenn eine Spielsituation sehr ernst wird und es dadurch zum Streit unter den Spielenden kommt. Durch Spiel kann es zum Ausschluss von einzelnen Personen kommen, wenn diese nicht mitspielen dürfen aus irgendwelchen Gründen. Durch die Begleitung und Interventionen der Mitspielenden sowie der Experten und Expertinnen können solche Situationen oft entschärft werden. Zudem hat eine befragte Person konkret benannt, dass es im Spiel und durch Spiel darum geht sich zu messen und Hierarchien auszuhandeln.

In einem Interview wurde ausgeführt, dass konkret durch Spiel soziale Normen unserer Gesellschaft vermittelt werden und es daher sehr wichtig ist, dass speziell die jüngere Generation spielt und so diese gesellschaftlichen Normen erlernt.

Weiter wurde geschildert, dass durch ein begleitetes und spontan durchgeführtes Tischfußball-Turnier eine angespannte Stimmung unter verschiedenen anwesenden Gruppen entschärft werden konnte. Für das Spiel, resp. das Turnier, braucht es Gegner. So waren die rivalisierenden Gruppen aufeinander angewiesen, damit das Spiel stattfinden konnte.

3 - «Es taucht oft auch so eine Art Zufriedensein auf, auch mit einem Ergebnis zufrieden sein. Also Zufriedenheit mit dem eigenen Können, mit den eigenen Fähigkeiten.»

4 - «Es ist das Messen, das ist das Aushandeln von Hierarchien, die ganze Zeit eigentlich, von Zugehörigkeit und Ausschluss.»

5 - «Es wirkt beziehungsfördernd. Es wirkt irgendwie anregend zur Selbstreflexion für die Jugendlichen. Auch anregend für die sozialen Kompetenzen. Da sie lernen wie man miteinander umgeht und auch mit Frustration.»

Wirkungen in Bezug auf den Kontakt

Von allen Interviewten wurde hervorgehoben, dass durch Spiel die Menschen einfach in Kontakt, resp. in den Dialog zueinander, treten können und sich daraus viele positive Auswirkungen ergeben. Dazu wurde genannt, dass sich durch das gemeinsame Spiel Menschen kennenlernen können, welche ansonsten nicht aufeinander zugegangen oder sich nicht begegnet wären. Weiter wurde ausgeführt, dass aus mehreren einzelnen Individuen durch gemeinsames Spiel eine Gruppe wird, welche durch das Spiel ein gemeinsames Ziel verfolgt. Diesbezüglich wurde erwähnt, dass das gemeinsame Spass haben an und im Spiel die Spielenden verbindet und dass diese dadurch ein gegenseitiges Gespür füreinander entwickeln. Eine Aussage dazu war, dass Spiel wie ein Katalysator funktioniert und sich so alle Menschen begegnen können. Denn das Spiel bringt Menschen mit verschiedensten Hintergründen zusammen und es wird gemeinsam gespielt. Es spielt dabei keine Rolle, woher man kommt, welchen Glauben oder welches Geschlecht man hat, ob man gross oder klein, alt oder jung ist.

1 - «Spiel fördert den Dialog zwischen den Spielerinnen und Spielern. Dieser Dialog ist eigentlich immer fördernd.»

2 - *«Also dass eine Gruppe von Menschen, oder anders herum gesagt, dass aus einer Gruppe von Menschen, Menschen mit einer Gemeinsamkeit, mit einer gemeinsamen Ziel, mit einem gemeinsamem Idee... Also aus Individuen wird einfach eine Gruppe, die sich überlegen, wie wir gemeinsam etwas erreichen können.»*

2 - *«Es ist ein Kennenlernen, es ist ein Miteinander, also ich bin davon überzeugt, dass Menschen miteinander in Kontakt treten, die sonst nie miteinander in Kontakt getreten wären.»*

5 - *«Ich finde das zeigt sich eigentlich immer wieder, sobald man mal mit irgendjemandem gespielt hat und gelacht hat oder irgendeine Verknüpfung hat, dann kann auch Anderes daraus entstehen - ein Vertrauensverhältnis.»*

4.3.2 WIRKUNGEN VON SPIEL IM ÖFFENTLICHEN RAUM

Bezüglich der Wirkung von Spiel im öffentlichen Raum auf die Zielgruppe und auf andere Nutzer und Nutzerinnen, haben die Interviewten verschiedene Wirkungsbereiche beschrieben. In diesem Zusammenhang wurde auch die Bedeutung des öffentlichen Raums für die Zielgruppen allgemein hervorgehoben. Weiterführend haben sie auch Wirkungen auf sich selbst in der Fachrolle ausgeführt.

Wirkung auf andere Nutzenden im öffentlichen Raum

Eine Aussage aus einem Interview war, dass durch Spiel im öffentlichen Raum dieser belebt wird und andere Menschen dies wahrnehmen und erkennen, dass hier Menschen spielen und zufrieden sind mit sich im Spiel. Das gibt den Beobachtenden dieser Aktivität das Gefühl, dass hier etwas stattfindet, was gut ist. Diesbezüglich war eine weitere Aussage, dass durch bewusst geleitetes Spiel im öffentlichen Raum mit Jugendlichen diese von den Erwachsenen wahrgenommen werden. Die Spielhandlung wird von den Erwachsenen als positiv bewertet, wodurch ein positives Bild von den Jugendlichen entsteht. In Bezug darauf wurde in einem anderen Interview genannt, dass es im öffentlichen Raum dort Konflikte gibt, wo Erwachsene das Spiel der Jugendlichen nicht als solches erkennen. Dazu wurde von einer weiteren befragten Person ein Fall aufgeführt, wo Jugendliche bei einem Schulhaus mit ferngesteuerten Autos gespielt haben. Über den Lärm haben sich Anwohnende beschwert und es wurden Regeln aufgestellt, wann und wie lange auf dem Gelände gespielt werden darf. Dazu wird ausgeführt, dass die Anwohnenden nicht erkannt haben, dass die Jugendlichen etwas spielen und einer sinnvollen Betätigung nachgehen. Die stetige Eingrenzung des öffentlichen Raums für Jugendliche wird von der interviewten Person als besorgniserregend betrachtet.

In einem weiteren Interview wurde ausgeführt, dass auf das begleitete Spielangebot auf öffentlichen Wiesen und Plätzen mit Kindern andere anwesende Menschen fast ausschliesslich positiv reagieren. Wenige Rückmeldungen sind negativ, diese beziehen sich dann jedoch oft auf die Funktion als Mitarbeitende der Stadt Zürich und nicht auf das Spiel und die Arbeit mit Kindern im öffentlichen Raum.

Von einer Person wurde klar festgehalten, dass der Idaplatz und die Fritschiwiese sehr stark ausgelastet seien und darauf auch viel gespielt werde, auch bis in die Nacht hinein. Ein Teil der Anwohnenden fühlt sich dadurch belästigt und es besteht dadurch ein gewisses Konfliktpo-

tential. Dieses wurde in einem Falle durch Regeln, bis wann gespielt werden darf, entschärft. Die interviewte Person hält dazu fest, dass bei einem begrenzten Freiraum wie im Kreis 3 die starke Nutzung dieser Freiräume immer wieder zu Konfliktpotential führt.

2 - «Also ich würde es mal anders herum formulieren, ich stell eher fest, gerade wenn ich an die Fritschiwiese oder an den Idaplatz denke, dass ganz viele Anwohner sich durch das Spielen belästigt fühlen inzwischen. Weils zu viel wird, weil es zu laut wird, weil es zu lange dauert, weil man auch nachts spielt. Und ganz viele fühlen sich inzwischen dadurch belästigt in ihrer Nachtruhe, also es hat eine andere Wirkung inzwischen, gerade wenn ein begrenzter Freiraum zur Verfügung steht.»

3 - «Über die letzten Jahre hatten wir mehrheitlich Rückmeldungen wo die Leute sagten, «super gibt es euch» oder bedauern, wenn wir im Herbst zu machen. Und dann sagen wir ihnen, wir sind dann denn da. Dann ist aber der Weg dahin dann doch zu weit für das Kind.»

4 - «Die negativen Reaktionen passieren dort, seitens der Erwachsenen sage ich mal, wenn sie dies nicht als Spiel anschauen oder nicht als solches erkennen.»

BEDEUTUNG DES ÖFFENTLICHEN RAUMS

Der öffentliche Raum und sich darin zu begegnen, zu bewegen und eben darin auch zu spielen, wurde von allen Befragten als sehr wichtig für das Wohlbefinden und auch die Entwicklung des Menschen in seinem Umfeld hervorgehoben. Dazu wurde ausgeführt, dass es elementar wichtig sei, öffentliche Räume zu haben, wo sich Menschen begegnen, in Kontakt zueinander treten und sich gemeinsam beschäftigen können. Es sei ein Grundbedürfnis des Menschen raus zu gehen und sich zu begegnen und zu betätigen. Ohne solche Räume können die Menschen, vor allem Kinder, auch nicht lernen miteinander umzugehen.

Diesbezüglich wurde von mehreren interviewten Personen ausgeführt, dass der öffentliche Raum eine grosse Bedeutung für Kinder und Jugendliche hat. Sie können darin umherziehen in kleinen Gruppen oder Cliques und dadurch ihren Lebensraum spielerisch und auch auf teils ungewohnten Wegen entdecken und aneignen. Zudem können sie hier auch mal laut sein.

2 - «Riesig. Also das ist, also ich könnte mir den Kreis 3 ohne irgendeinen öffentlichen Raum überhaupt nicht vorstellen. Also ich frage mich, wo alle diese Menschen, wo die dann hingehen würden, was die machen würden. Es ist elementar wichtig, dass es einen Raum gibt, wo man sich aufhalten kann – es muss nicht immer spielen sein – aber aufhalten kann und die Möglichkeit hat, sich miteinander zu beschäftigen, und dies ist für mich der öffentliche Raum. Für mich wäre das eine Katastrophe, wenn es den nicht gäbe, für das ganze Quartier, den ganzen Kreis.»

3 - «Das Rausgehen ist ein riesen Bedürfnis. Eben auch im städtischen Raum. Es fängt jetzt gerade wieder an. Man sieht, alle Plätze sind voll. Weil die Leute wollen raus. Sich draussen irgendwie austauschen, miteinander zu tun haben. Wenn man dann so will, dass - um zum Anfang zurück zu kommen - alles irgendwie zu einer Definition von Spiel passt.»

Herausforderungen für die Experten und Expertinnen

In einem Interview wurde in Bezug auf die Zusammenarbeit mit Menschen, welche in einem Spannungsverhältnis zueinander stehen, der Zeitfaktor als ein Hindernis für spielerische Methoden hervorgehoben. Wenn sich Menschen nicht wohlwollend gegenüberstehen, möchten sie auch so wenig wie möglich Zeit miteinander verbringen. Daher werden von der befragten Person in solchen Situationen klassische Mediationsmethoden eingesetzt, da diese schneller ein konkretes Ergebnis für die Teilnehmenden hervorbringen als wenn kreative und spielerische Methoden eingesetzt werden.

Von drei befragten Personen wurde in Bezug auf die Wirkung von Spiel im öffentlichen Raum Aussagen dazu gemacht, dass sie als Fachperson sehr exponiert seien und von der Bevölkerung beobachtet werden. Dabei ist es für die Fachpersonen jeweils schwierig abzuschätzen, wie ihr Handeln, in diesem Fall gemeinsames Spiel mit der Zielgruppe im öffentlichem Raum, von den Beobachtenden wahrgenommen wird. Dazu wird weiter ausgeführt, dass dies ganz bewusst von den Experten und Expertinnen gewollt sei. Die Bevölkerung sollen sie und die Kinder und Jugendlichen wahrnehmen. Dadurch soll ein Verständnis dafür geschaffen werden, dass Kinder und Jugendliche den bespielten öffentlichen Raum sich aneignen und auch ohne Begleitung durch die Fachperson hier sein dürfen. Eine befragte Person stellte fest, dass sich jeweils oft jemand aus der Anwohnerschaft gestört fühle durch die Spieltätigkeiten. Dazu führte sie weiter aus, dass wenn dies ihnen als Fachpersonen bereits passiere, wie es denn wohl den Jugendlichen ergehe, wenn sie alleine unterwegs seien im öffentlichen Raum. Weiter wurde von zwei interviewten Personen erwähnt, dass wenig positive Rückmeldung auf ihre Arbeit aus der Bevölkerung oder den Anwohnenden an sie herangetragen werden. Diesbezüglich würden sie sich freuen auch mal anerkennende Rückmeldungen zu erhalten.

Von Seiten der Zielgruppen wird das Engagement der Experten und Expertinnen immer wieder anerkannt und mit positiven Rückmeldungen, z. B. mit einem selbstgemachten Kuchen als Dankeschön, ihre Wertschätzung ausgedrückt. Dies ist für die befragten Personen sehr wichtig und gibt das nötige Vertrauen, das Richtige zu tun.

3 - «Ich denke, was wirklich so ist, wir sind extrem ausgestellt. Also wir werden sehr beobachtet. Erstens wo ich in dem Bereich gearbeitet habe, hat es mich teilweise schon fast schon etwas paranoid gemacht. Weil man auf der einen Seite merkt, man ist einfach öffentlich und es sind ganz ganz viele Leute da, die taxieren das irgendwo und das Schwierige ist, dass man das so schlecht einschätzen kann, wie es taxiert wird. Also, finden sie es gut, finden sie es nicht gut? Was gefällt, was nicht? Das ist dann natürlich auch ein Erfahrungswert. So mit der Zeit geht mal auch proaktiv auf die Leute zu und stellt sich vor, fragt nach.»

5 - *«In der Stadt ist es einfach so. Wo du bist, bist unter permanenter Beobachtung. Es hat immer Leute, Anwohner die sich stören. Ich denke, dass ist extrem mühsam auch für sie. Ich finde es ein sehr schwieriges Thema. Absolut, sie brauchen diese Räume und sie sollen dies auch haben und sie bespielen können.»*

4.4 BEDEUTUNG VON SPIEL FÜR DAS BERUFSFELD DER SKA

5. Welche Bedeutung hat Spiel im öffentlichen Raum für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation?

Im vierten und letzten Abschnitt des Interviews wollten die Forschenden wissen, welche Bedeutung gemeinsames Spiel nach Ansicht der Expertinnen und Experten für das Berufsfeld der SkA⁸ hat. Dabei war das Ziel der Forschenden zu ermitteln, wo die spezifischen Qualitäten des gemeinsamen Spiels im öffentlichen Raum aus Sicht der Interviewten liegen und welchen Stellenwert Spiel für ihre Arbeit und das Berufsfeld hat. Die Aussagen der Fachpersonen beziehen sich dabei alle auf Spiel im Allgemeinen und nicht spezifisch auf die Anwendung im öffentlichen Raum. Es wurde keine Unterscheidung in der Bedeutung des Spiels in Bezug auf den öffentlichen und nicht öffentlichen Raum gemacht.

Alle interviewten Personen betonten, dass Spiel eine sehr grosse Bedeutung für das Berufsfeld habe. Mehrere Expertinnen und Experten zeigten sich erstaunt darüber, wie wichtig das Spiel in ihrer Arbeit ist, nachdem sie den Begriff im Rahmen des Interviews nun so ausführlich reflektiert hatten.

Die Aussagen, was Spiel für das Berufsfeld beitragen kann, resp. welche Bedeutung das Spiel darin hat waren vielseitig. Im Kern sind die Aussagen jedoch nah beisammen. Viele der Interviewten bezogen sich dabei auf ihre eigenen Aussagen, welche sie bereits zu den Fragen betreffend Absichten und Wirkungen gemacht haben. Diese darin erwähnten Punkte sind für die Experten und Expertinnen zentral und bedeutend.

Von mehreren interviewten Personen wurde das Spiel als wichtiges Lern- und Erfahrungsfeld herausgehoben. In Bezug auf die Selbstkompetenz können die Menschen im Spiel lernen, was sie gerne machen und wo ihre Stärken liegen. Durch die Vielfalt der Spiele kann man Verschiedenes ausprobieren und herausfinden, was einem entspricht. Zudem bietet Spiel die Möglichkeit, neue Fähigkeiten zu erlangen und die eigene Neugierde zu stillen. Spiel kann laut Aussage einer interviewten Person helfen, das eigene Gleichgewicht zu finden. Eine andere Person betonte, dass beim Spiel im Vergleich zu schulischem Lernen nicht die Leistung im Vordergrund stehe, sondern dass die Entwicklung ganz unterschiedlicher Fähigkeiten stattfinden kann. Mehrere Expertinnen und Experten betonten, dass sie diesbezüglich mit der Anwendung von Spiel bei der Arbeit auch etwas steuern könnten. Durch Spiel kann jedem Menschen ein positives Erlebnis ermöglicht werden oder er kann seine eigene Stärke ausleben und entdecken. Dem gemeinsamen Spiel wird dabei eine grosse Bedeutung beigemessen. Spiel wurde von mehreren Personen als zentrale Methode, Werkzeug oder Mittel in der Arbeit mit Kinder und Jugendlichen genannt. Weiter wurde dazu ausgeführt, dass es für die Institution wichtig ist, die entsprechenden Spielmöglichkeiten und Spielgeräte zur Verfügung zu haben.

⁸ Der Begriff Soziokultur war den Expertinnen und Experten bekannt.

Weiterführend wurde Spiel auch von drei Interviewten als wichtige Tätigkeit angesehen, um mit den Zielgruppen in Kontakt zu kommen. Das Spiel fungiere als Türöffner zur Zielgruppe, worauf dann weitere Zusammenarbeit aufbauen könne. Anknüpfend halten die Experten und Expertinnen fest, dass Spiel den Dialog fördere zwischen allen Beteiligten. Frust oder negative Situationen im Spiel kommen vor und können durch die Professionellen der SkA aufgenommen und thematisiert werden. Die Spielenden können dabei begleitet werden, ihr eigenes Verhalten sowie die Auseinandersetzung mit anderen Menschen und Gruppen zu reflektieren.

Von zwei Experten wurde geschlussfolgert, dass mit Blick auf die Partizipation, Spiel ein ganz einfaches Mittel ist um Menschen teilhaben zu lassen. Dazu wurde ausgeführt, dass es im Spiel Regeln gibt, diese können aber auch zusammen ausgehandelt und verändert werden. Mit Blick auf das richtige Leben bietet Spiel dadurch die Möglichkeit sich im Kleinen zu beteiligen. Für das Berufsfeld der SkA ist Spiel daher ein sehr bedeutendes Instrument.

1 - *«Der Partizipationsprozess ist ein grosse Stärke des Spiels. Es ist sehr nahe an der Zielgruppen und dies nicht nur bei der Zielgruppe Kinder und jugendliche sondern auch bei den Erwachsenen.»*

2 - *«Es ist wesentlich leichter übers Spiel mit jemanden in Kontakt zu kommen. Also wenn ich irgendwo auf einen öffentlichen Platz gehe und da sind Leute am Boule spielen, dann geh ich einfach hin und frag, was ist denn das, wie funktioniert das? Und damit kommst du schon in Kontakt. Es ist ein Türöffner.»*

3 - *«Also eine Beobachtung ist, dass im gemeinsamen Spiel schnell einmal die Dinge, die eben so mit dem kulturellen Background, schnell mal keine Rolle mehr spielen. Das man einfach merkt, das ist jetzt überhaupt kein Thema, weil man konzentriert ist auf das, um was es im Spiel geht. Und ich glaube das ist eine Erfrischung oder so ein kurzfristiges bewusst machen auch, dass das auch gar nicht so eine grosse Rolle spielt wie man meint.»*

4 - *«Dort denke ich ist es wichtig, dass man ein Repertoire hat an Möglichkeiten, um zusammen in Kontakt zu kommen. Insofern ist es wichtig, dass Ressourcen zur Verfügung stehen. Also für die Arbeit mit der Zielgruppe ist es eine zentrale Methode, das Spiel, jetzt mit Material oder auch ohne Material.»*

5 - *«Ich denke, es ist eines der wichtigsten Teile. Gerade deshalb, weil es bei allen Spass und Lachen und Lust auslöst. Wir hatten es vorhin viel auf negatives bezogen, man muss auch lernen mit Frust umzugehen. Aber im Spiel drin hat es immer etwas Lustvolles oder etwas Lustiges. Durch das ist es ein positives Erleben was eine Grundlage für weiteres sein kann.»*

5 DISKUSSION DER FORSCHUNGSRISULTATE

Im folgenden Kapitel werden die für diese Arbeit formulierten Forschungsfragen zusammenfassend und basierend auf den Ergebnissen der Interviews sowie mit Einbezug des theoretischen Bezugsrahmens diskutiert. Damit wird beabsichtigt, die Forschungsfragen 3, 4 und 5 der vorliegenden Arbeit zu beantworten.

Die inhaltliche Fülle der Forschungsdaten aus den Interviews mit den Expertinnen und Experten bestätigt den Forschenden, dass sich die gewählte Methode für dieses Forschungsgebiet als geeignet erwiesen hat.

Die befragten Experten und Expertinnen der im Kreis 3 tätigen soziokulturellen Institutionen waren kompetente Interviewpartner/-innen. Ihre fachlichen Kenntnisse sowie ihr Wissen über den Kreis 3 und die darin laufenden Prozesse in Bezug auf die Fragestellungen haben sich als sehr aufschlussreich erwiesen. Zudem waren alle Interviewten motiviert, die Fragen ernsthaft und reflektiert zu beantworten und zeigten grosses Interesse an der Thematik.

An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass die Interpretation der Forschungsergebnisse aus der Stichprobe und somit die Beantwortung der Fragestellungen durch die Diskussion keinen repräsentativen Charakter hat.

Die Ergebnisse und Schlussfolgerungen in dieser Forschungsarbeit sollen als generierte hypothetische Aussagen angesehen werden. Diese versuchen den Sachverhalt der Thematik dieser Arbeit zu erklären. Es werden dabei die relevanten Sinnzusammenhänge zwischen den Forschungsfragen und den Forschungsergebnissen aufgezeigt sowie was aus Sicht der Forschenden daraus abgeleitet werden kann. Die zentralsten Erkenntnisse werden anschliessend in den Schlussfolgerungen zusammengefasst.

5.1 SPIEL ALS TEIL DER SOZIOKULTURELLEN ARBEIT

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse zur Anwendung von Spiel im öffentlichen Raum sowie den dabei eingenommenen Rollen der Fachpersonen diskutiert und mit der Theorie in Bezug gesetzt.

-
3. *Wie wird Spiel von soziokulturellen Institutionen im öffentlichen Raum im Kreis 3 in Zürich angewandt und mit welcher Absicht?*
-

5.1.1 SPIELBEGRIFF UND SPIELFORMEN

Aus den Ergebnissen zu den Interviewfragen im ersten Abschnitt des Leitfadens lässt sich feststellen, dass die Experten und Expertinnen ein sehr umfangreiches Verständnis des Begriffs Spiel haben. Dies deckt sich mit dem Spielbegriffsverständnis, welches die Forschenden für diese Arbeit verwenden. Weiter bestätigt es die Aussage, dass der Begriff Spiel nicht

eindeutig definiert werden kann, sondern dass es verschiedene theoretische Sichtweisen und Zugänge zu Spiel gibt (vgl. Kapitel 2.1).

Die von den Interviewten genannten Spiele und Spielformen weisen nach Ansicht der Forschenden die sechs Kennzeichen des Spiels von Huizinga (2004) auf. Die Spiele sind alle frei und nicht befohlen. Die Spiele grenzen sich ab vom Alltag und dienen nicht zur Befriedigung von Notwendigkeiten. Sie haben den Sinn in sich selbst und weisen in den meisten Fällen Spielregeln auf. Weiter sind sie jederzeit wiederholbar oder können abgebrochen werden. Der Verlauf und das Ziel der Spiele sind nicht immer festgelegt, und die Spiele sind teils durch ihren Fantasiegehalt sehr fiktiv und dadurch können Alltagsregeln für die Dauer des Spiels aufgehoben werden (vgl. Kapitel 2.1.2).

Nachfolgend werden die in den Ergebnissen aufgeführten Spielformen mit den Spielformen nach Renner (2008) in Bezug gesetzt. Die meisten der genannten Spiele sind eine Mischform aus zwei oder mehreren der sechs nach Renner definierten Spielformen (vgl. Kapitel 2.1.4). Das Regelspiel ist dabei bei den genannten Spielen am meisten zu verzeichnen. Es findet sich in den aufgezählten Sport-, Team- und Wettkampfspielen wie z. B. Pingpong, Basketball und Fussball sowie bei verschiedenen Gruppenspielen wie Tabu, Rundum, Fangen oder Verstecken. Dabei stehen die Regeln im Vordergrund und ergeben unter anderem den Sinn des Spiels. Oerter (1993) führt dazu aus, dass das Sich-Messen ein zentrales Element dieser Spiele ist und darauf abzielt, dass jemand gewinnt und jemand verliert (vgl. Kapitel 2.1.4). Hierzu wurde in den Ergebnissen aufgezeigt, dass Wettkampfspiele, bei welchen man sich messen kann, bei den Zielgruppen sehr beliebt sind. Zudem fließt bei den Sport-, Team- und Wettkampfspiel auch ansatzweise das Sensomotorische-Spiel mit ein. Dabei werden nach Renner (2008) die Sensorik und Motorik sowie die kognitiven Fähigkeiten trainiert (vgl. Kapitel 2.1.4).

Dem Konstruktionsspiel können unter anderem die von den Interviewten genannten Spiele wie Malen, Collagen, Basteln oder Spiele, bei denen etwas mit Werkzeug hergestellt wird, zugeordnet werden. Im Gegensatz zum von Renner (2008) definierten Begriff des Konstruktionsspiels wurden jedoch auch Beispiele genannt, die nicht zwingend auf die Herstellung eines fertigen Produkts ausgerichtet sind (vgl. Kapitel 2.1.4).

In Bezug Rollenspiele wurde in einigen Interviews von «Verkäuferlis» spielen und gemeinsamem Pizza backen, resp. Pizzeria spielen, gesprochen. Diese Spiele können ansatzweise dem sozialen Rollenspiel zugeordnet werden.

Beim Spiel mit Erwachsenen wurde oft von kreativem Moderieren oder Gedankenspielen im Sinne von Ideen sammeln und Fantasieren gesprochen. Dies kann dem Rezeptionsspiel zugeordnet werden, welches sich auf die Fantasie und die schöpferischen Fähigkeiten des Menschen bezieht.

Aus den Ergebnissen konnten keine Spiele erkannt werden, die klar dem Symbolspiel hätten zugeordnet werden können. Es wurde jedoch grob geschildert, dass aus Karton Gegenstände wie z. B. ein Fernseher gebastelt wurden. Dies kann allenfalls mit dem Symbolspiel verbunden werden.

5.1.2 ZIELGRUPPEN, SPIELORTE UND SPIELZEITEN

Die Ergebnisse zeigen auf, dass alle Zielgruppen mit Spiel erreicht werden können. Unterschiede bezüglich Alter oder Geschlecht sind oft sekundär. Stattdessen tritt das Gemeinsame in den Vordergrund. Durch einzelne Aussagen kam zum Ausdruck, dass durch

Spiel Menschen mit verschiedenen kulturellen Hintergründen und Bildungsstand angesprochen werden und dass Mädchen teilweise andere Bedürfnisse haben als Jungen.

Die SkA arbeitet nach Hangartner (2010) mit Adressatinnen und Adressaten verschiedener Generationen, Kulturen, Geschlechter, Lebenswelten, Lebensstilen oder sozialen Schichten, wobei deren Bedürfnisse leitend für die soziokulturelle Arbeit sind (vgl. Kapitel 2.3.3). Die Ergebnisse zeigen, dass durch Spiel verschiedene Menschen abgeholt werden können. Die Heterogenität der Zielgruppen der Interviewten sowie einzelne Aussagen lassen darauf schliessen, dass alle Menschen spielen. Die Ergebnisse sind bezüglich der Zielgruppe zu wenig differenziert um genauere Bezüge zu den Adressatinnen und Adressaten der SkA zu machen. Jedoch zeigen die Ergebnisse, dass die Expertinnen und Experten stark auf die Bedürfnisse der Individuen und Gruppen eingehen, was im nachfolgenden Kapitel diskutiert wird.

Die in den Interviews genannten Spielorte lassen sich nach Wehmayer (2013) den öffentlichen Freiräumen zuordnen. Auch Schubert (2000) kann zur Verortung der Spielorte beigezogen werden. Nach seiner Typologie öffentlicher Stadträume lassen sich Sport- und Spielplätze sowie Parkanlagen der öffentlichen Infrastruktur zuteilen. Weiter wurden lokale Räume des Wohnumfeldes als Spielorte erwähnt (vgl. Kapitel 2.2.2). Bezüglich der Spielzeiten richten sich die Fachpersonen nach den freien Zeiten der Zielgruppen.

5.1.3 ROLLE DER EXPERTINNEN UND EXPERTEN IM SPIEL

Nachfolgend werden die von den Expertinnen und Experten eingenommenen Rollen im Spiel mit den Interventionspositionen von Hangartner (2010) in Bezug gesetzt (vgl. Kapitel 2.3.4). Dabei werden alle vier Interventionspositionen aufgeführt und mit den Ergebnissen aus den Interviews verglichen. In den Ergebnissen wurde die Vermittlungs- und die Animationsposition aufgeführt, die Organisations- und Konzeptposition waren aus den Aussagen nicht ableitbar.

Vermittlungsposition

Die Ergebnisse zeigen, dass die Experten und Expertinnen oft bei Konflikten innerhalb der Zielgruppe vermitteln. Des Weiteren vermitteln sie auch zwischen den Zielgruppen und anderen Nutzenden des öffentlichen Raumes. Vermitteln wird hierbei auch proaktiv verstanden, nämlich dass sie früh auf andere Personen und Institutionen zugehen und in Kontakt treten. Dabei wird von mehreren Fachpersonen auch eine zielgruppenparteiische Position eingenommen.

Dieses Handeln deckt sich mit der von Hangartner (2010) dargelegten Vermittlungsposition, welche neben Konfliktbewältigung auch die Verständigung umfasst, bevor es zu Konflikten kommt (vgl. Kapitel 2.3.4). Bei den Verhandlungen mit verschiedenen Akteuren agieren die Fachpersonen dabei oft in Vertretung für die Zielgruppen.

Animationsposition

Eine zentrale Aussage der Interviews war, dass Spiel motivierend und positiv wirkt. Die Befragten orientieren sich beim gemeinsamen Spiel stark an den Bedürfnissen der Zielgruppen. Sie animieren sowohl durch eigenes Spiel zum Mitmachen als auch durch aktives Unterstützen der Ideen der Zielgruppen, wobei ein Ziel unter anderem deren Selbstorganisation ist.

Hangartner (2010) schreibt, dass Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren die Menschen aktivieren, sich an Aktivitäten und Projekten zu beteiligen, wobei in offenen Situationen eine niederschwellige Beteiligung ermöglicht wird mit dem Ziel der Selbsttätigkeit der Adressatinnen und Adressaten (vgl. Kapitel 2.3.4). Wie auch die Ergebnisse zeigen, sind Spielsituationen offen und regen zur Beteiligung an, wobei sowohl die Mitarbeitenden als auch die Zielgruppen aktiv sind. Die Animationsposition, welche nach Hangartner (2010) als Kernposition der SkA dargelegt ist, lässt sich in allen von den Befragten ausgeführten spielerischen Aktivitäten erkennen (vgl. Kapitel 2.3.4). Sie ist daher eine zentrale Interventionsposition der Fachpersonen beim Spiel mit der Zielgruppe.

Organisationsposition

Die von Hangartner (2010) ausgeführte Organisationsposition konnte in den Ergebnissen der Interviews nicht eindeutig festgestellt werden (vgl. Kapitel 2.3.4). In einigen Aussagen und Schilderungen wird zwar ersichtlich, dass die Fachpersonen Spielaktivitäten wie z. B. ein Streetsoccerturnier organisieren. Zudem gibt es immer wieder geplante Spielangebote an Nachmittagen.

Es wurden jedoch keine Beispiele genannt, in deren Rahmen die Expertinnen und Experten gemeinsam mit den Zielgruppen Aktivitäten und Projekte organisieren mit dem Ziel einer weitgehenden Selbstorganisation, wie es von Hangartner (2010) im Rahmen der Organisationsposition beschrieben wird (vgl. Kapitel 2.3.4). Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass dies in der Praxis dennoch stattfindet, jedoch im Rahmen der Interviews nicht thematisiert wurde.

Konzeptposition

In den Ergebnissen finden sich bezüglich der Konzeptposition keine konkreten Aussagen der Fachpersonen. Es wurde festgestellt, dass der Begriff Spiel auf Ebene der Institution kaum genannt wird.

Hangartner (2010) beschreibt, dass die Berufspersonen bei der Konzeptposition unter anderem erforschen, erkunden und konzipieren, wobei die Forschung idealerweise unter aktiver Beteiligung der Zielgruppe geschieht (vgl. Kapitel 2.3.4). Die Autorenschaft erkennt bei den von den Befragten genannten Rolle des Beobachtenden resp. Forschenden ansatzweise einen Bezug zur Konzeptposition. Die Rolle wird von den Interviewten eingenommen, um Bedürfnisse der Zielgruppe zu klären, wobei in einem Beispiel die Durchführung einer Umfrage genannt wurde, was im weiteren Sinne auch als Forschung unter Einbezug der Zielgruppe angesehen werden kann.

5.1.4 ANWENDUNG VON SPIEL IM ÖFFENTLICHEN RAUM

Das Spiel im Berufsalltag der befragten Personen entsteht meist spontan. Selbst wenn ein Spiel geplant wird, verändert sich dieses bei der Durchführung oft. Dies hängt einerseits mit Veränderbarkeit der Situation zusammen, z. B. wenn die Anzahl der Teilnehmenden variiert oder wenn das Wetter nicht mitspielt. Andererseits orientieren sich die Fachpersonen stark an den Bedürfnissen der Zielgruppen, was eine Flexibilität der Mitarbeitenden bei der Anwendung des Spiels erfordert. Auch Hangartner (2010) weist darauf hin, kreative Methoden anzuwenden um der Flexibilität und Bedürfnisorientierung des Berufsfelds gerecht zu werden (vgl. Kapitel 2.3.4).

Weiter lässt sich die Flexibilität und Veränderbarkeit des Spiels im Berufsalltag sehr gut mit dem Freien Handeln erklären, dem Hauptkennzeichen des Spiels nach Huizinga (2004). Spiel ist demnach nur Spiel, wenn es nicht befohlen, sondern frei ist. Es folgt dem Vergnügen als Quelle des Bedürfnisses (vgl. Kapitel 2.1.2).

Von den Zielgruppen wird es geschätzt, wenn die Fachpersonen ein Spiel initiieren, wobei diese auch oft mitspielen. Dadurch entsteht die Möglichkeit, sich zu beteiligen. Zudem werden Ideen der Fachpersonen aufgenommen und von den Adressatinnen und Adressaten oft selbstständig wieder gespielt. Diese Wiederholbarkeit ist auch nach Huizinga (2004) ein Kennzeichen des Spiels (vgl. Kapitel 2.1.2).

Manchmal laden auch die Adressatinnen und Adressaten die Mitarbeitenden zum Spiel ein. In diesem Falle nehmen diese die Rolle des Mitspielenden ein, wodurch sie selber Teil der Gruppe werden. Wenn die Idee von der Zielgruppe aus kommt, sehen sich die Interviewten als Unterstützende. Wie bereits weiter oben beschrieben, nehmen die Expertinnen und Experten hierbei eine Animationsposition ein, welche immer auch auf Selbsttätigkeit der Spielenden abzielt.

Die Anwendung des Spiels im öffentlichen Raum, wie sie oben beschrieben wird, zeigt starke Parallelen zu den Leitprinzipien der SkA. Gemäss Opaschowski (1996) sollen soziokulturelle Angebote offen sein und Aufforderungscharakter haben. Zudem ist es wichtig, dass die Zielgruppen freiwillig und zwanglos teilnehmen können, wodurch die Möglichkeit zur Eigeninitiative entsteht (vgl. Kapitel 2.3.3). Das Spiel wurde von den Expertinnen und Experten immer wieder als positiv und motivierend eingestuft. Die Zielgruppen können freiwillig an den Spielaktivitäten der Institutionen mitmachen. Zudem werden sie in ihren eigenen Ideen unterstützt.

Spierts (1998) benennt diesbezüglich die Bedürfnisorientierung und Hangartner (2010) die Niederschwelligkeit als zentrale Prinzipien der SkA (vgl. Kapitel 2.3.3). Die Ergebnisse zeigen auf, dass sich die Befragten beim Spiel sehr stark an den Bedürfnissen der Zielgruppen orientieren. Aussagen, dass Spiel oft situativ und spontan entsteht, dass alle miteinbezogen werden können und dass man gemeinsam lacht und Spass hat, zeigen die grosse Niederschwelligkeit von Spiel auf.

5.2 ABSICHTEN UND WIRKUNGEN VON SPIEL

Die Ergebnisse der Interviewdaten zu den Absichten und die Ergebnisse zu den Wirkungen, sind in vielen Aspekten deckungsgleich. Deshalb werden in diesem Kapitel beide Bereiche thematisiert.

4. *Welche Wirkungen auf die Zielgruppen lassen sich durch die Anwendung von Spiel durch soziokulturelle Institutionen im Kreis 3 feststellen?*

5.2.1 SELBST- UND SOZIALKOMPETENZEN

Die Ergebnisse zu den Absichten zeigen auf, dass die Experten und Expertinnen mit Spiel unter anderem die Absicht verfolgen, die Selbst- und die Sozialkompetenzen der Zielgruppen zu fördern, unabhängig des Alters der Menschen (vgl. Kapitel 4.2.1). Dahinter stehen das Verständnis und die Überzeugung, dass Spiel viele Lern- und Erfahrungsräume bietet. Weiter geht aus den Ergebnissen zur Wirkung hervor, dass durch gemeinsames Spiel die Selbst- und

Sozialkompetenzen gestärkt werden (vgl. Kapitel 4.3.1). Dies deckt sich mit dem Verständnis der Entwicklungspsychologie, welche besagt, dass Spiel als eine der bedeutendsten Voraussetzungen für eine gelingende Sozialisation des Menschen angesehen werden kann (vgl. Kapitel 2.1.5).

Aus den Ergebnissen der Absichten der Expertinnen und Experten geht weiter hervor, dass es ihre Absicht ist, unter anderem folgende Kompetenzen zu fördern: das Kennenlernen von sich selbst und den eigenen Bedürfnissen, das Erkennen der eigenen Fähigkeiten, die Stärkung von Selbstvertrauen und Selbstständigkeit sowie das Kennenlernen und Verstehen der eigenen Stärken und Schwächen (vgl. Kapitel 4.2.1).

Dass Spiel das Selbstvertrauen und die Selbstständigkeit fördert, wurde von den Interviewten auch als Wirkung des Spiels genannt. Dies bezieht sich sowohl auf Individuen als auch auf Gruppen, wobei angestrebt wird, die Zielgruppen möglichst zur Selbstorganisation zu befähigen (vgl. Kapitel 4.3.1). Somit kann davon ausgegangen werden, dass einige der mit dem Spiel verfolgten Absichten der Fachpersonen bezüglich den Selbst- und Sozialkompetenzen bei den Zielgruppen auch die entsprechenden Wirkungen erzielen.

Die von den Interviewten beschriebenen Lern- und Erfahrungsräume, welche die Sozial- und Selbstkompetenzen stärken, decken sich mit den Aussagen von Kreuzer (1983), der festhält, dass Spielen neben dem Lernen die pädagogisch bedeutsamste Tätigkeit des Menschen ist und vielfältiges Lernen ermöglicht (vgl. Kapitel 2.1.5). Weiter benennt Groos (1922), dass Spiel in Bezug auf entwicklungspsychologischen Ansätze des Menschen eine relevante Rolle einnimmt (vgl. Kapitel 2.1.5).

5.2.2 ABSICHTEN UND WIRKUNGEN IN BEZUG AUF KONTAKT

In den Ergebnissen zur Absicht wurde ausgesagt, dass die befragten Personen durch Spiel und durch ihr eigenes Mitspielen den Kontakt zu den Zielgruppen aufbauen und stärken wollen. Durch Spiel kann das gegenseitige Kennenlernen und Vertrauen aufgebaut werden. Der Spass im Spiel und unter den Spielenden ist dabei essenziell.

Weiter kommt in den Interviews zum Ausdruck, dass gemeinsames Spiel positive Wirkungen auf den Kontakt zwischen Menschen hat und diesen fördert. Auch zwischen Menschen, die sich ohne Beteiligung am Spiel nicht kennengelernt und so auch nicht in Kontakt zueinander getreten wären.

Stevens (1987) hält dazu fest, dass Erholungs- und Freizeitaktivitäten eine Möglichkeit bilden, mit anderen Quartierbewohnenden in Kontakt zu kommen, was ein erster, wichtiger Schritt zur weiteren Teilnahme an der Gesellschaft sein kann. Er sieht die Aufgabe der Fachpersonen darin, den Menschen zur Selbstorganisation zu motivieren (vgl. Kapitel 2.4.3). Dies wurde so auch von den Experten und Expertinnen als Absicht klar genannt.

Ebenso wurde in den Ergebnissen zu den Wirkungen festgehalten, dass durch Spiel auseinanderliegenden Individuen eine Gruppe werden kann, die im Spiel ein gemeinsames Ziel verfolgt. Dem Spiel wird dabei die Funktion eines Katalysators zugeschrieben, durch den verschiedene Menschen sich begegnen können und ihre unterschiedlichen Hintergründe dabei sekundär werden. Spiel kann somit eine integrative Wirkung haben. Dies entspricht der integrativen Funktion der SkA, durch die nach Hangartner (2010) die Kommunikation zwischen Individuen verschiedener sozialer, kultureller, religiöser oder ethnischer Ausrichtung ermöglicht werden soll (vgl. Kapitel 2.3.3).

Dass Spiel den Kontakt fördert, bezieht sich nicht nur auf einzelne Adressatinnen und Adressaten oder auf die Zielgruppen untereinander. Aus den Ergebnissen der Interviews geht klar hervor, dass auch der Kontakt zwischen den Fachpersonen und den Zielgruppen durch Spiel gestärkt wird, insbesondere wenn die Fachpersonen selber mitspielen. Die Expertinnen und Experten setzen Spiel ein, um das Vertrauen und die Beziehung zu den Zielgruppen aufzubauen und ein gegenseitiges Kennenlernen zu ermöglichen. Spiel wird somit als Türöffner zu den Zielgruppen eingesetzt.

Im folgenden Abschnitt bezieht die Autorenschaft die Hypothese des Intergruppenkontakts von Allport (1954) in ihre Überlegungen mit ein. Diese besagt, dass sich Vorurteile von Gruppen gegenüber anderen Gruppen unter spezifischen Kontaktbedingungen verringern können. Diese sind in fünf Kontaktbedingungen aufgeteilt (vgl. Kapitel 2.1.6). Stürmer (2008) benennt dabei als erste Kontaktbedingung, dass es zentral ist, ein gemeinsames Ziel zu verfolgen, welches durch gemeinsamen Einsatz erreicht werden kann. Als zweite Kontaktbedingung nennt er, dass durch das Zusammenspiel der Gruppen zur Erreichung eines gemeinsamen Ziels die gegenseitige Solidarität gefördert wird (vgl. Kapitel 2.1.6). Wie soeben in der Diskussion zu den Selbst- und Sozialkompetenzen sowie zum Kontakt ausgeführt zeigen die Ergebnisse der Interviews auf, dass sich durch gemeinsames Spiel eine Gruppe aus verschiedenen Menschen bilden kann, welche ein gemeinsames Ziel verfolgt. Durch das gemeinsame Spiel werden die Sozialkompetenzen sowie das Selbstvertrauen der Spielenden gestärkt. Diese Ergebnisse decken sich aus Sicht der Forschenden ansatzweise mit den ersten beiden Kontaktbedingungen.

Als dritte Kontaktbedingung führt Stürmer (2008) aus, dass zwischen den Gruppen Statusgleichheit angestrebt werden soll. Als vierte Kontaktbedingung nennt er, dass ein gleichberechtigter Umgang zwischen den Gruppen, unter anderem durch Regeln, dazu führt, dass Vorurteile abgebaut werden (vgl. Kapitel 2.1.6). In den Ergebnissen zu den Wirkungen wurde festgehalten, dass sich durch gemeinsames Spiel Menschen begegnen können und ihre unterschiedlichen Hintergründe dabei sekundär werden, was eine integrative Funktion haben kann. Als ein Kennzeichen des Spiels hat Huizinga (2004) dessen Geschlossenheit und Abgrenzung bezeichnet. Dazu führt er aus, dass Spiel den Verlauf und seinen Sinn in sich selbst hat sowie, dass es um eine Ordnung herzustellen einer Geschlossenheit bedarf. Im Spiel werden deshalb alltägliche Gesetzgebungen aufgehoben und für die Spieldauer durch Regeln ersetzt, die für alle Mitspielenden gelten (vgl. Kapitel 2.1.2). Auch die dritte und vierte Kontaktbedingung erkennen die Forschenden somit ansatzweise in den Ergebnissen aus den Interviews sowie im Spiel selbst.

Zur fünften Kontaktbedingung führt Stürmer (2008) aus, dass über einen längeren Zeitraum und viele positive Interaktionen eine Freundschaft über die Gruppengrenzen hinaus entstehen kann (vgl. Kapitel 2.1.6). Basierend auf den Ergebnissen kann zu dieser fünften Kontaktbedingung kein Bezug gemacht werden. Es ist jedoch nicht auszuschliessen, dass solche Freundschaften über Gruppengrenzen hinaus durch gemeinsames Spiel entstehen können.

Von den Forschenden kann basierend auf den Ergebnissen klar eine Gemeinsamkeit der festgestellten Wirkung von Spiel in Bezug auf die Kontakthypothese von Allport (1971) festgestellt werden (vgl. Kapitel 2.1.6). Hierzu kann eine Aussage aus dem Interview 4 beigezogen werden, worin beschrieben wird, dass durch ein Tischfußballturnier, welches ein Fachperson spontan initiiert hat, eine angespannte Situation im Jugendtreff zwischen mehreren Gruppen entschärft werden konnte. Die Gruppen verfolgten nun durch das Spiel ein gemeinsames Ziel. Die Spannung, welche unter anderem durch Statusunterschiede hervorgegangen sind, rückten

in den Hintergrund. Alle Spielenden orientierten sich für die Zeitdauer des Turniers an den dazu geltenden Regeln.

Inwiefern durch gemeinsames Spiel Vorurteile abgebaut werden können, lässt sich aufgrund der vorliegenden Ergebnisse nicht beurteilen. Eine zentrale Erkenntnis aus den Ergebnissen ist jedoch, dass Spiel den Kontakt zwischen Menschen fördert.

5.2.3 ABSICHTEN UND WIRKUNGEN AUF EBENE INSTITUTION

Die Ergebnisse zu den Absichten zeigen auf, dass die Interviewten basierend auf einem Auftrag der Stadt Zürich sowie anhand von internen Konzepten und Leitbildern arbeiten. Hangartner (2010) führt dazu aus, dass Praxiskonzepte das Grundgerüst professionellen Handelns sind. Diese basieren auf den gegebenen Rahmenbedingungen und sollen die konkret verfügbaren Ressourcen berücksichtigen. Die Praxiskonzepte bilden die Grundlage für die Zusammenarbeit aller Beteiligten (vgl. Kapitel 2.3.4). Aus den Ergebnissen geht hervor, dass bei zwei Institutionen der Spielbegriff im Konzept aufgeführt wird, dass dieser jedoch nur am Rande erwähnt wird. Weitere Begriffe wie Freizeit- und Sportangebote schliessen Spiel mit ein.

5.2.4 ABSICHTEN UND WIRKUNGEN IN BEZUG AUF DEN ÖFFENTLICHEN RAUM

Die Forschenden haben die Experten und Expertinnen gezielt danach gefragt, wie sie Spiel im öffentlichen Raum des Kreis 3 in Zürich anwenden, was ihre Intentionen dabei sind und welche Wirkungen sie feststellen.

Aus den Ergebnissen zu den Absichten geht hervor, dass die Interviewten den öffentlichen Raum unter anderem zusammen mit den Zielgruppen bespielen, damit diese den öffentlichen Raum wahrnehmen und kennenlernen können. Weiter wird beabsichtigt, den Zielgruppen zu vermitteln, wie sie sich im öffentlichen Raum bewegen und sich diesen aneignen können. Spiel wird dabei als ein Werkzeug verwendet. Die Interviewten wollen, dass sie und ihre Zielgruppe im öffentlichen Raum wahrgenommen werden. Dadurch sollen andere Nutzende des öffentlichen Raums erkennen, dass eine Person, resp. eine Institution, zuständig und kontaktierbar ist, an welche sie sich bei Bedarf wenden können. Zudem soll das Verständnis vermittelt werden, dass die Zielgruppe Anspruch darauf hat, diesen Raum auch zu nutzen.

Zu diesen Ergebnissen der Absichten der Fachpersonen können die Aussagen von Emmenegger (2010) beigezogen werden, welche besagen, dass Räume durch Handeln entstehen. Dadurch werden sie auch zu Sozialräumen und sind abhängig von den darin handelnden Menschen (vgl. Kapitel 2.3.5). Durch das gemeinsame Spiel in öffentlichen Räumen werden diese für die Zielgruppe zugänglich gemacht und als Sozialraum erkannt. Emmenegger (2010) führt hierzu aus, dass sich Räume durch das dortige Handeln der SkA verändern und sich dadurch soziale Räume für die Zielgruppen öffnen. Dabei sollen alle Ansprüche an den gemeinsamen Sozialraum soweit wie möglich berücksichtigt werden (vgl. Kapitel 2.3.5).

Die Ergebnisse zu den festgestellten Wirkungen durch die Experten und Expertinnen zeigen auf, dass durch Spiel im öffentlichen Raum dieser belebt wird, was die Bevölkerung im Quartier soweit positiv aufnimmt. Durch bewusst initiiertes Spiel mit einer Zielgruppe im öffentlichen Raum wird diese von anderen Nutzenden wahrgenommen und grösstenteils auch akzeptiert. Weiter kann aber auch ein Konfliktpotenzial entstehen, wo das gemeinsame Spiel nicht als solches von den anderen Nutzenden wahrgenommen wird. Zudem besteht im Kreis 3 auch ein Konfliktpotenzial durch übermässige Nutzung der öffentlichen Räume, unter

anderem durch Spiel. Diesbezüglich wurden für verschiedene öffentliche Räume Nutzungsbedingungen auf Wunsch der Anwohnenden und der Bevölkerung erstellt. Aus den Ergebnissen geht hervor, dass die Interviewten den öffentlichen Raum und sich darin zu begegnen, zu bewegen und eben darin auch zu spielen als sehr wichtig für das Wohlbefinden und die Entwicklung des Menschen in seinem Umfeld betrachten.

Die Spielaktivitäten im öffentlichen Raum, wie sie von den befragten Institutionen beschrieben wurden, illustrieren die Aussagen von Willener (2010), welcher eine Neuorientierung von soziokulturellen Institutionen in den Quartieren erkennt, welche ihre Angebote zunehmend auf die Umgebung und den öffentlichen Raum ausrichten (vgl. Kapitel 2.3.5). Weiter wird nach Spierts (1998) durch Erholung/Freizeitgestaltung im öffentlichen Raum ein Beitrag an die Qualität des Zusammenlebens im Quartier geleistet. Durch rekreative Möglichkeiten, wie z. B. Spiel, können sich Menschen am lokalen Gemeinwesen beteiligen. Dies hat eine integrative oder vermittelnde Funktion auf das Individuum und die Gesellschaft (vgl. Kapitel 2.4.2).

5.3 BEDEUTUNG VON SPIEL FÜR DAS BERUFSFELD

In diesem Kapitel der Diskussion werden die Ergebnisse zur Bedeutung von Spiel für das Berufsfeld der SkA diskutiert. Dabei werden die wichtigsten Aussagen zusammengefasst dargestellt und mit Theorie unterlegt. Durch die folgende Diskussion wird die Fragestellung 5 beantwortet, wobei die Beantwortung in den Schlussfolgerungen fortgesetzt wird.

5. *Welche Bedeutung hat Spiel im öffentlichen Raum für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation?*

Die bisher in der Diskussion aufgeführten Ergebnisse weisen darauf hin, dass gemäss den Experten und Expertinnen Spiel eine wichtige Rolle in ihrer Arbeit als Fachperson einnimmt. Um die Bedeutung des Spiels für die SkA herauszukristallisieren, werden die Grundsätze der SkA mit den Ergebnissen der Interviews in Bezug gesetzt. Dabei werden auch die Ergebnisse der Absichten und Wirkungen von Spiel berücksichtigt (vgl. Kapitel 4.2 und 4.3).

5.3.1 ERFABRINGS- UND LERNFELD FÜR DIE ZIELGRUPPEN

Eine zentrale Aussage der Experten und Expertinnen in Bezug auf die Bedeutung des Spiels war, dass dieses ein zentrales Erfahrungs- und Lernfeld für die Zielgruppen ist. Der Mensch kann sich im Spiel kennenlernen und seine Selbst- und Sozialkompetenzen stärken. Spiel wird von den Fachpersonen teilweise auch bewusst mit dieser Absicht eingesetzt und als Werkzeug oder Mittel bezeichnet. Dabei nehmen sie die Animationsposition ein, indem sie die Zielgruppen zum Spiel motivieren und bei der Umsetzung eigener Ideen unterstützen. Wie auch Hanggartner (2010) betont, steht dabei die Selbsttätigkeit der Menschen im Vordergrund (vgl. Kapitel 2.3.4).

5.3.2 SPIEL FÖRDERT DEN KONTAKT ZWISCHEN MENSCHEN

Aus den Ergebnissen der Interviews geht hervor, dass dem Spiel eine hohe Bedeutung auch in Bezug auf die Förderung und den Aufbau des Kontakts beigemessen wird.

Die Experten und Expertinnen wenden Spiel oft an, um mit den Zielgruppen in Kontakt und in Beziehung zu treten sowie um Vertrauen aufzubauen. Dabei wurde Spiel unter anderem als Türöffner bezeichnet.

Hierzu kann die Aussage von Stevens (1987) beigezogen werden, worin er ausführt, dass in Bezug auf die Berufsrolle der SkA Erholungs- und Freizeitaktivitäten eine Möglichkeit bilden, mit Quartierbewohnenden in Kontakt zu kommen (vgl. Kapitel 2.4.3). Unter Freizeitaktivitäten verorten die Forschenden unter anderem Spiel, zudem arbeiten die soziokulturellen Institutionen im Kreis 3 mit den Quartierbewohnenden als Zielgruppen. Spierts (1998) führt diesbezüglich aus, dass durch Sport, Spiel und weitere Aktivitäten Menschen sich begegnen und austauschen können. Spierts bezeichnet dies als eines von mehreren Fokussierungsgebieten der soziokulturellen Arbeit (vgl. Kapitel 2.4.1).

Überdies vertreten die Experten und Expertinnen die Meinung, dass das Spiel auch den Kontakt unter der Zielgruppe fördert. Durch Spiel treten die Menschen in Dialog miteinander. Dies verweist auf die integrative Funktion der SkA, wie sie Hangartner (2010) beschreibt. Dabei ermöglicht die SkA Kommunikation zwischen Individuen oder Gruppen (vgl. Kapitel 2.3.3).

Die Fachpersonen hielten fest, dass durch Spiel auch Auseinandersetzungen und Konflikte entstehen können. Diese werden jedoch als Lernfeld angesehen. Hierbei nehmen die Fachpersonen eine Vermittlungsposition ein. Dabei soll der Dialog innerhalb der Zielgruppe gefördert werden, z .B. indem eigener Frust oder Konflikte thematisiert werden. In Bezug auf andere Nutzende des öffentlichen Raumes soll durch die Vermittlungsposition ermöglicht werden, dass andere Menschen aus dem Umfeld des Quartiers mit den Fachpersonen sowie auch mit den Zielgruppen in Dialog treten können. Die Vermittlung erfolgt, wie Hangartner (2010) beschreibt, als Verständigung zwischen verschiedenen Akteuren, bevor es zu Konflikten kommt sowie als Verhandlungen mit verschiedensten Akteuren und Akteurinnen. Dies auch in Vertretung für die Zielgruppen (vgl. Kapitel 2.3.4).

5.3.3 TEILNEHMEN DURCH SPIEL

Es wurde in den Ergebnissen aufgezeigt, dass Spiel als einfaches Mittel und Instrument angesehen wird, um Menschen teilhaben zu lassen. Im Berufsfeld der SkA ist Partizipation ein zentrales Thema. Spiel bietet aus Sicht der Fachpersonen eine einfache Möglichkeit für die Zielgruppen teilnehmen zu können. Daher wird Spiel als ein bedeutendes Instrument für das Berufsfeld der SkA bezeichnet. Hangartner (2010) benennt unter anderem die partizipative Funktion der SkA, indem sie die Menschen zu gesellschaftlicher und kultureller Beteiligung aktiviert und weitere Beteiligungsformen schafft (vgl. Kapitel 2.3.3). Spiel wird von den Fachpersonen klar als einfache Beteiligungsform betrachtet. Spiel wirkt motivierend und werden, der festhält, dass Erholungs- und Freizeitaktivitäten für viele Menschen eine fundamentale Bedingung zur Teilnahme sind. Die Menschen lernen über solche Möglichkeiten die Teilnahme an unterschiedlichen Aktivitäten, was ein erster Schritt zur Beteiligung an der Gesellschaft sein kann. Dazu führt er aus, dass Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren dabei die Aufgabe haben, einladend, jedoch nicht fordernd zu wirken. Sie können den Menschen Möglichkeiten aufzeigen, teilzunehmen sowie zur Selbstorganisation motivieren (vgl. Kapitel 2.4.3).

5.3.4 LEITPRINZIPIEN DER SOZIOKULTURELLEN ANIMATION

Die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen weiter auf, dass sich im Spiel viele der Leitprinzipien der SkA wiederfinden. Laut Spierts (1998) sollen sich soziokulturelle Angebote an der Lebenswelt

und den Bedürfnissen der Menschen orientieren (vgl. Kapitel 2.3.3). Diesbezüglich wurde von den Experten und Expertinnen immer wieder hervorgehoben, dass sie sich beim gemeinsamen Spiel stark an den Bedürfnissen der Adressaten und Adressatinnen orientieren. Laut ihren Aussagen ist es zentral, auf die Bedürfnisse der Zielgruppen einzugehen, aktuelle Themen zu erkennen und die Menschen da abzuholen, wo sie gerade stehen. Als weitere Leitprinzipien nennt Opaschowski (1996) die Erreichbarkeit, Offenheit und den Aufforderungscharakter als Bedingungen der Teilnahme sowie die freie Zeiteinteilung, die Freiwilligkeit und die Zwanglosigkeit als Voraussetzung der Beteiligung (vgl. Kapitel 2.3.3). Dies deckt sich mit den Ergebnissen, dass sich die Fachpersonen zeitlich und auch örtlich nach den Möglichkeiten der Zielgruppen richten. Dem Spiel wird von den Interviewten zudem ein spontaner, motivierender und positiver Charakter zugeschrieben, was zur Teilnahme auffordert. Spiel zeichnet sich auch durch das freie Handeln aus, welches nach Huizinga (2004) das Hauptkennzeichen des Spiels ist (vgl. Kapitel 2.1.2).

5.3.5 ÖFFENTLICHER RAUM

In den Ergebnissen zu den Absichten und Wirkungen des Spiels wird die Bedeutung des öffentlichen Raums für die Menschen im Kreis 3 und im Speziellen für Kinder und Jugendliche hervorgehoben. In den öffentlichen Räumen in den Quartieren können sich die Menschen begegnen und in Kontakt treten. Die Fachpersonen sehen das Sich-Begegnen und Betätigen in diesen öffentlichen Räumen als ein Grundbedürfnis der Menschen an. Weiter wird der öffentliche Raum auch als Lernfeld genannt, in welchem Menschen lernen, miteinander umzugehen. Emmenegger (2010) führt aus, dass Räume durch Handeln entstehen, sie sind somit immer sozial. Diese Sozialräume sind abhängig von den darin handelnden Menschen (vgl. Kapitel 2.3.5). Die öffentlichen Räume im Kreis 3 sind Sozialräume der darin tätigen Menschen und somit ein Teil ihrer Lebenswelt. Dazu können die Leitprinzipien der SkA nach Spierts (1998) beigezogen werden, welche besagen, dass soziokulturelle Angebote nahe an der Lebenswelt der Menschen stattfinden und bedürfnisorientiert sein sollen (vgl. Kapitel 2.3.3). Die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen auf, dass beim gemeinsamen Spiel beides gegeben ist.

Weiter geht aus den Ergebnissen hervor, dass die Expertinnen und Experten mit Spiel im öffentlichen Raum beabsichtigen, diesen der Zielgruppe zugänglich zu machen. Insbesondere für die Zielgruppe Kinder und Jugendliche wurde thematisiert, dass es für diese wichtig ist zu lernen, sich im öffentlichen Raum zu bewegen und sich diesen auf adäquate Weise anzueignen. Emmenegger (2010) hält dazu fest, dass die SkA versuchen kann, integrative Räume zu schaffen und soziale Räume zu öffnen (vgl. Kapitel 2.3.5). Die befragten Fachpersonen führen hierzu aus, dass durch Spiel im öffentlichen Raum die Zielgruppe von den anderen Nutzenden wahrgenommen wird. Dadurch entsteht auf beiden Seiten ein Verständnis dafür, dass die jeweiligen anderen Nutzenden des öffentlichen Raums diesen auch nutzen dürfen. Aus den Ergebnissen geht weiter hervor, dass durch den kappen öffentlichen Raum im Kreis 3 und dessen starke Nutzung durch verschiedenste Nutzungsgruppen ein grosses Konfliktpotenzial besteht. Willener (2010) führt hierzu aus, dass eine zentrale Rolle der SkA im Sozialraum die intermediäre, vermittelnde Position ist. Als Vermittlerin kann die SkA den Dialog zwischen unterschiedlichen Gruppen im Quartier fördern (vgl. Kapitel 2.3.5). Die Expertinnen und Experten sehen sich diesbezüglich ebenfalls als Vermittelnde zwischen Zielgruppe und anderen Nutzenden des öffentlichen Raums, wobei sie oftmals für die Bedürfnisse der Zielgruppe eintreten.

6 FAZIT UND SCHLUSSFOLGERUNGEN

In diesem Kapitel erfolgt erst eine Zusammenfassung der Ergebnisse und Diskussion. Anschliessend werden Schlussfolgerungen abgeleitet und Handlungsempfehlungen aufgezeigt. Das Kapitel und die Arbeit enden mit einem Ausblick.

6.1 FAZIT DER ERGEBNISSE UND DER DISKUSSION

6.1.1 ANWENDUNG VON SPIEL

Die vorliegenden Ergebnisse dieser Arbeit zeigen, dass der Begriff Spiel in der Praxis der SkA sehr umfassend verstanden wird. Dies entspricht der Tatsache, dass der Begriff schwierig zu definieren ist und es mehrere theoretische Sichtweisen gibt.

Die im Kreis 3 in Zürich von den befragten Institutionen angewandten Spiele weisen die im Theorieteil dargelegten Kennzeichen des Spiels auf und lassen sich alle zu mehreren Spielformen zuordnen.

Es kommt zum Ausdruck, dass alle Menschen spielen, resp. alle Zielgruppen mit einem Spiel abgeholt werden können. Dabei tritt das Gemeinsame in den Vordergrund und Unterschiede bzgl. Kultur oder Bildungsstand werden zweitrangig. Das Spiel findet meist in öffentlichen Freiräumen oder lokalen Räumen des Wohnumfeldes statt. Bezüglich der Spielzeiten richten sich die Fachpersonen nach den freien Zeiten der Zielgruppen.

Spiel entsteht meist spontan, wobei die Fachpersonen flexibel auf die Bedürfnisse der Zielgruppen eingehen. Dabei wird oft eine animierende Position eingenommen, indem sie die Menschen zum Spiel motivieren oder in deren eigenen Spielideen unterstützen. Das Spiel regt zur Beteiligung an und ermöglicht Partizipation im Kleinen. Dass alle teilhaben können sowie gemeinsam Spass haben beim Spiel weist zudem auf die grosse Niederschwelligkeit des Spiels hin.

Neben der Animationsposition, welche in allen spielerischen Situationen mitspielt, nehmen die Fachpersonen auch oft eine vermittelnde Position ein. Ausser der Vermittlung bei Konflikten wird durch Spiel auch der Kontakt und der Dialog innerhalb oder zwischen den Zielgruppen und anderen Nutzenden des öffentlichen Raums gefördert.

6.1.2 ABSICHTEN UND WIRKUNGEN VON SPIEL

Durch Spiel wird beabsichtigt, Selbst- und Sozialkompetenzen der Teilnehmenden zu stärken. Ziel dabei ist, die Individuen und Gruppen in ihrer Selbsttätigkeit und Selbstorganisation zu unterstützen. Dies wurde auch bei den Wirkungen entsprechend festgestellt, so fördert Spiel z. B. das Selbstvertrauen und die Selbstständigkeit. Spiel ermöglicht entsprechende Lern- und Erfahrungsmöglichkeiten. Auch in der Theorie wird dargelegt, dass Spiel als eine der wichtigsten Voraussetzungen für eine gelingende Sozialisation des Menschen gilt und dass es vielfältiges Lernen ermöglicht.

Die Fachpersonen wenden spielerische Aktivitäten an, um mit den Zielgruppen in Kontakt zu kommen und die Beziehung zu stärken. Zudem können sich im Spiel unterschiedlichste Menschen begegnen und in Kontakt treten. Im Spiel finden sich verschiedene Individuen zu einer Gruppe zusammen, welche ein gemeinsames Ziel verfolgt. Spiel kann somit eine integrative Wirkung haben. In den Konzepten der befragten Institutionen wird der Begriff Spiel allerdings nicht oder nur am Rande erwähnt.

Die Forschenden haben zur Begründung der kontaktfördernden Wirkung von Spiel die Kontakthypothese von Allport (1971) beigezogen. Darin werden fünf Kontaktbedingungen ausgeführt, unter denen Vorurteile zwischen Gruppen abgebaut werden können. Spiel erfüllt gemäss Einschätzung der Autorenschaft teilweise vier dieser Bedingungen. Ob jedoch durch Spiel Vorurteile zwischen Gruppen abgebaut werden können, lässt sich aufgrund der vorliegenden Ergebnisse nicht eindeutig beurteilen.

Dem öffentlichen Raum wird von den Fachpersonen eine zentrale Bedeutung beigemessen, die sich nicht nur spezifisch auf Spiel bezieht. Menschen können sich darin begegnen, bewegen und somit ihr Umfeld erkunden. Durch Spiel wird beabsichtigt, dass die Zielgruppe den öffentlichen Raum kennenlernt und sich aneignet. Zudem wollen die Fachpersonen von anderen Nutzenden des öffentlichen Raumes als Institution und Ansprechpartner wahrgenommen werden, welche sich auch für die Interessen der Zielgruppe einsetzt. Durch Spiel im öffentlichen Raum wird auch signalisiert, dass dieser belebt wird. Dies wird meist positiv aufgenommen, kann aber auch zu Konflikten führen. Der öffentliche Raum im Kreis 3 ist sehr beschränkt, was zu Auseinandersetzungen von Anwohnenden und Spielenden führen kann. Die SkA kann dabei eine vermittelnde Rolle einnehmen. Diese Präsenz im öffentlichen Raum spricht auch für die zunehmende sozialraumorientierte Ausrichtung von soziokulturellen Institutionen und Einrichtungen.

6.1.3 BEDEUTUNG VON SPIEL FÜR DAS BERUFSFELD

Dem Spiel wird eine sehr grosse Bedeutung in Bezug auf das Berufsfeld der SkA beigemessen. Spiel ist ein wichtiges Erfahrungs- und Lernfeld für die Zielgruppen, wobei sie von den Fachpersonen aktiv unterstützt werden.

Weiter wird es als bedeutsam für die eigene Arbeit angesehen, dass Spiel den Kontakt zwischen Menschen fördert. Dies bezieht sich einerseits auf den Beziehungsaufbau zwischen den Fachpersonen und den Zielgruppen. Andererseits wird durch Spiel auch der Kontakt und der Dialog unter den Zielgruppen sowie zwischen Zielgruppen und anderen Nutzenden des öffentlichen Raumes gefördert. Die Fachpersonen nehmen dabei oft die Vermittlungsposition ein. Konflikte und Frust werden dabei thematisiert und dienen als Lernfeld für die Zielgruppen.

Spiel wirkt offen und motivierend. Dadurch können Menschen auf einfache Weise teilnehmen. Es wird von den Fachpersonen als Mittel eingesetzt, um Menschen teilhaben zu lassen, was der partizipativen Funktion der SkA entspricht.

Viele Leitprinzipien der SkA lassen sich auch im Spiel wiederfinden, insbesondere die Bedürfnisorientierung. Durch die freiwillige und zwanglose Teilnahme sowie die Offenheit und den Aufforderungscharakter des Spiels kann diesem zudem eine grosse Niederschwelligkeit zugeschrieben werden.

Die Bedeutung des Spiels für die soziokulturelle Arbeit wird im folgenden Zitat nochmals schön auf den Punkt gebracht.

1 - *«Es hat mich nun auch sehr angeregt, genau auch wegen dem. Plötzlich habe ich festgestellt, wow!, eigentlich ist es in unserer Arbeit etwas sehr Wichtiges. Und sehr wertvoll, wo man vorher gedacht hat, aktives Zuhören und nachher gibt es noch den runden Tisch, dann gibt es noch WorldCafe. Und Spiel, das etwas wirklich Einfaches ist, ist eigentlich noch ein grösserer Schatz.»*

6.2 SCHLUSSFOLGERUNGEN UND HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

6.2.1 REFLEXION ÜBER DIE ANWENDUNG VON SPIEL

«(...) der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.» Diese Aussage von Schiller (1795) zeigt auf, dass Spiel eine wesentliche Tätigkeit des Menschen ist (vgl. Kapitel 2.1.1). Kreuzer (1983) merkt an, dass Spielen Leben ist und Leben schafft und dass es Lernen in vielfältiger Weise ermöglicht. Und Groos (1922) betont die sozialen Aspekte des Spiels bei Erwachsenen, Spiel fördert die sozialen Kompetenzen und die Zugehörigkeit zu einer Gruppe (vgl. Kapitel 2.1.5). Nicht nur in der Theorie wird die Bedeutung von Spiel betont. Auch Ergebnisse der vorliegenden Forschung zeigen auf, dass Spiel dem Menschen wichtige Lern- und Erfahrungsräume ermöglicht, wodurch er seine Selbst- und Sozialkompetenzen stärken kann. Die Fachpersonen der befragten Institutionen im Kreis 3 setzen das Spiel als zentrales Instrument ein, um diese Kompetenzen zu fördern.

In Bezug auf das Berufsfeld der SkA steht diesem Umstand, dass Spiel eine solch zentrale Bedeutung für den Menschen hat, eine Lücke auf theoretischer und konzeptioneller Ebene gegenüber. Einerseits lässt sich nur sehr wenig bis gar keine Literatur finden, welche die Relevanz von Spiel im soziokulturellen Bereich thematisiert. Vorhandene Literatur bezieht sich vor allem auf den pädagogischen Bereich in Bezug auf Kinder oder auf verwandte Themengebiete, wie z. B. Erlebnispädagogik. Die Ergebnisse zeigen auf, dass der Begriff Spiel auch in den Konzepten der befragten Institutionen nur begrenzt zu finden ist. Demgegenüber steht, dass Spiel in der alltäglichen Praxis eine zentrale Rolle einnimmt.

Aufgrund dieser Tatsachen erkennt die Autorenschaft einen Handlungsbedarf, was die Reflexion und Beachtung des Spiels auf der strategischen Ebene im Berufsfeld der SkA anbelangt. Sie erachtet es als sinnvoll und notwendig, die Anwendung von Spiel im Berufsalltag zu reflektieren und Spiel mit den Zielgruppen bewusst anzuwenden. Dies kann dadurch geschehen, dass in den Praxiskonzepten von soziokulturellen Institutionen, welche Hangartner (2010) als Grundgerüst des professionellen Handelns bezeichnet, das Spiel als Instrument definiert wird (vgl. Kapitel 2.3.4).

Zudem schlägt die Autorenschaft vor, das Spiel als zentrales Instrument der SkA auf Ebene des berufstheoretischen Wissens zu diskutieren, wozu diese Arbeit auch einen Anstoss geben will.

6.2.2 VERMITTLUNGSPPOSITION DER SKA DURCH SPIEL IM ÖFFENTLICHEN RAUM

In Bezug auf den Kontaktaufbau von Fachpersonen zu den Zielgruppen sowie den Kontakt zwischen Menschen generell wird durch die Ergebnisse dieser Arbeit hervorgehoben, dass gemeinsames Spiel hierzu ein probates Mittel ist und entsprechend eingesetzt wird. Weiter wird ersichtlich, dass durch Spiel Menschen mit unterschiedlichsten Hintergründen zusammen kommen und in Kontakt zueinander treten können.

Durch Spiel kann auch Konflikt entstehen. In diesen Situationen nehmen die Fachpersonen gemäss den vorliegenden Erkenntnissen eine vermittelnde Position ein und sehen diese Aushandlungsprozesse als wichtiges Lernfeld für alle Beteiligten. Willener (2010) beschreibt, dass die intermediäre und vermittelnde Position eine zentrale Rolle der SkA im Sozialraum ist. Dadurch wird der Dialog zwischen unterschiedlichen Kulturen, Lebenswelten oder Generationen im Quartier gefördert (vgl. Kapitel 2.3.5). Durch geplantes gemeinsames Spiel mit den Zielgruppen sowie durch Begleiten und Ermöglichen von spontanem Spiel können die Fachpersonen der SkA den Dialog und Kontakt zwischen den Bewohnenden des Quartiers fördern. Zudem wird durch Spiel für die Menschen eine einfache Möglichkeit geschaffen, am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben. Stevens (1987) stützt diese Aussage, indem er festhält, dass Erholungs- und Freizeitaktivitäten eine Möglichkeit bilden, mit vielen Quartierbewohnenden in Kontakt zu kommen und dass diese dadurch lernen, an Aktivitäten teilzunehmen. Dies kann Grundlage für weitere Schritte zur Beteiligung an Prozessen im Quartier resp. im eigenen Sozialraum sein (vgl. Kapitel 2.4.3). Durch geplanten Spielangebote sowie spontanes Spiel durch die SkA kann diese Teilnahme erlernt werden. Aus Sicht der Forschenden ist Spiel diesbezüglich ein einfaches und zugängliches Mittel, welches von allen Menschen verstanden wird. Ein gemeinsames Spiel kann auch ohne sich sprachlich zu verstehen funktionieren. Huiziniga (2004) hält unter anderem dazu fest, dass das Spiel ausserhalb des gewöhnlichen Lebens stattfindet, das Ziel in Sinn sich selbst hat und für die Dauer des Spiels für alle geltende Regeln bestehen. Weiter ist Spiel immer freies Handeln (vgl. Kapitel 2.1.2).

In Bezug auf die ausgeführte vermittelnde Position der SkA und die Möglichkeit durch Spiel die Menschen im Quartier in Kontakt treten zu lassen, nimmt der öffentliche Raum eine wichtige Rolle ein. Aus Sicht der interviewten Fachpersonen ist das Sich-Begegnen und Betätigen in den öffentlichen Räumen ein Grundbedürfnis der Menschen. Hier lernen die Menschen miteinander umzugehen, unter anderem durch gemeinsames Spiel.

Der öffentliche Raum im Kreis 3 ist beschränkt und wird von verschiedenen Nutzergruppen stark beansprucht. Durch gemeinsames Spiel im öffentlichen Raum kann die SkA allen Menschen im Quartier ermöglichen, sich im öffentlichen Raum zu bewegen und sich diesen adäquat anzueignen.

Die Autorenschaft sieht hier die angemessene Intervention der SkA darin, frühzeitig und proaktiv mit anderen Personen und Institutionen im öffentlichen Raum in Kontakt und Austausch zu treten, wie dies auch in den Ergebnissen beschrieben wird (vgl. Kapitel 4.1.5). Die Vermittlungsposition soll nicht nur bei der Konfliktentschärfung eingenommen, sondern wie Hangartner (2010) betont, proaktiv angewandt werden, im Sinne von Verständigung, Kooperation und Vernetzung sowie bei Verhandlungen mit verschiedensten Akteurinnen und Akteuren (vgl. Kapitel 2.3.4). Spiel bietet diesbezüglich laut Ansicht der Autorenschaft eine unkomplizierte und niederschwellige Möglichkeit, einen positiven und förderlichen Kontakt und Dialog aufzubauen.

6.2.3 BEDÜRFNISORIENTIERUNG DURCH SPIEL

Ein grosses Potenzial des Spiels sieht die Autorenschaft zudem bei dessen Bedürfnisorientierung. Durch Spiel kann gemäss den vorgestellten Ergebnissen ideal auf die Bedürfnisse und Interessen der Zielgruppen eingegangen werden. Spiel ermöglicht sowohl die Teilnahme der Zielgruppen als auch aktives Einbringen von eigenen Ideen. Gerade für die SkA, für welche die Bedürfnisorientierung laut Spierts (1998) ein zentraler Grundsatz ist, eignet sich somit Spiel als ideales Mittel, um nahe an der Lebenswelt und den Bedürfnissen der Zielgruppen zu arbeiten (vgl. Kapitel 2.3.3).

Um der Flexibilität und Bedürfnisorientierung des Berufsfeldes der SkA gerecht zu werden, ist laut Hangarnter (2010) ein Zusammenspiel sich ergänzender Handlungen auf Basis der Interventionsposition sowie ein kreativer Umgang mit Methoden erforderlich (vgl. Kapitel 2.3.4). Die Autorenschaft sieht im Spiel eine solche Methode resp. ein Instrument der SkA, welches auf vielfältige und kreative Weise eingesetzt werden kann. Auch wenn durch Spiel positive Wirkungen erzielt werden, ist fragwürdig, wie stark Spiel eingesetzt werden soll, um bestimmte, z. B. pädagogische oder soziale, Absichten zu erreichen. Schlussendlich hat das Spiel sein Ziel immer noch in sich selbst und erreicht seine Wirkung gerade dadurch, dass es frei von jeglicher Absicht sowie ungezwungen ist. Die Autorenschaft plädiert deshalb für eine bewusste Anwendung von Spiel, bei welcher das Spiel selbst sowie der Spass daran und das positive, gemeinsame Erlebnis im Vordergrund stehen.

6.3 AUSBLICK

Im Rahmen dieser Arbeit wurde Spiel im öffentlichen Raum und dessen Bedeutung für den Menschen und für das Berufsfeld der SkA thematisiert. Dabei wurde erkannt, dass Spiel viel Potenzial besitzt in Bezug auf die Förderung des Kontakts und des Dialogs zwischen Individuen und Gruppen.

Die Autorenschaft möchte aufgrund der Erkenntnisse zwei Anknüpfungspunkte skizzieren, welche sich aus ihrer Sicht anbieten weiterverfolgt zu werden.

Dass gemeinsames Spiel den Kontakt fördert, kommt durch die Ergebnisse dieser Forschung klar zum Ausdruck. Kontakt wird dabei verstanden als in Kontakt treten, Beziehung und Vertrauen aufbauen, den Austausch suchen und in Dialog treten. Dies sowohl zwischen Fachpersonen und Zielgruppe als auch zwischen den Zielgruppen untereinander und mit anderen Nutzenden des öffentlichen Raums.

Hier lässt sich nach Ansicht der Autorenschaft genauer untersuchen, wie dieser Kontakt durch Spiel aufgebaut wird und was er genau beinhaltet. Es wäre spannend weiterzuverfolgen, inwiefern der über das Spiel entstandene Kontakt auch nachhaltige Wirkungen erzielt, z. B. das Entstehen von Freundschaften oder tragfähigen Kontakten zwischen den Fachpersonen und Adressaten und Adressatinnen.

Weiter liesse sich die integrative Wirkung, welche das Spiel durch die Förderung des Kontakts und des Dialogs hat, näher untersuchen. Aufgrund fehlender Ergebnisse könnten diesbezüglich in dieser Arbeit keine differenzierteren Aussagen gemacht werden. Es bietet sich an, genauer hinzuschauen, um das Potenzial des Spiels bezüglich der Integration in die Gesellschaft zu erforschen. Die Autorenschaft sieht dabei die Qualität des Spiels darin, das Gemeinsame statt die Unterschiede der Menschen hervorzuheben.

Die Auseinandersetzung mit Spiel hat nicht nur die Autorenschaft sehr angeregt, auch die Expertinnen und Experten gaben die Rückmeldung, dass sie durch das Interview den Begriff Spiel sowie die Bedeutung von Spiel für die eigene Arbeit näher reflektieren konnten. Deshalb schliesst diese Arbeit mit einem Zitat einer interviewten Person, welches ebenfalls als Anregung zur weiteren Auseinandersetzung dient.

1 - «Etwas, dass ich spannend an der Diskussion finde ist; Konflikt. Spiel und Konflikt. Und ich glaube dort hat es noch sehr viel Potenzial zum Nachdenken was dies genau heisst. Zum Beispiel kann die Frage gestellt werden: Wie stark ist Spiel friedensfördernd?»

7 QUELLENVERZEICHNIS

- Allport, Gordon W. & Graumann, Carl-Friedrich (1971). *Die Natur des Vorurteils: Gordon W. Allport*; hrsg. und kommentiert von Carl Friedrich Graumann. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Bolle, Patrick; Krebs, Gerhard; Welte, Guido; Eisenbeiss, Mandy; Drengwitz, Thomas & Heldstab, Oliver (2007). *Offene Kinder- und Jugendarbeit in der Schweiz: Grundlagen für Entscheidungsträger und Fachpersonen*. Moosseedorf: Dachverband Offene Kinder- und Jugendarbeit Schweiz DOJ/AFAJ.
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. (2014). *Strategie Gender Mainstreaming*. Gefunden am 25.7.2014 unter <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/gleichstellung.did=192702.html>
- Caillois, Roger (1982). *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch* (Ungekürzte Ausg.). Frankfurt a.M: Ullstein.
- Dachverband offene Jugendarbeit Schweiz [DOJ]. (2007). *Grundlagen für Entscheidungsträger und Fachpersonen* [Broschüre]. Moosseedorf: Autor.
- Emmenegger, Barbara (2010). Raumkonzeptionen und Sozialraumorientierung in der Sozialen Arbeit. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung der Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion*. Luzern: interact.
- Flick, Uwe (2007). *Qualitative Sozialforschung: Eine Einführung*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH.
- Flick, Uwe (2009). *Sozialforschung: Methoden und Anwendungen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH.
- Ganguin, Sonja (2010). *Computerspiele und lebenslanges Lernen: eine Synthese von Gegensätzen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Gildemeister, Regine (2004). Doing Gender: Soziale Praktiken der Geschlechterunterscheidung. In Becker, Ruth & Kortendiek, Beate (Hrsg.), *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Grossrieder, Beat (2009, 18. April). *Eine Art Vitaparcours für ein reifes, urbanes Publikum: Seniorenspielplätze erobern die Schweiz – und kämpfen um die korrekte Bezeichnung*. Neue Zürcher Zeitung.
- Hangartner, Gabi (2010). *Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition*. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung der Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion*. Luzern: interact.
- Huizinga, Johan (2004). *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (19. Aufl.). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Kreuzer, Karl Josef (1983). *Handbuch der Spielpädagogik: 1. Das Spiel unter pädagogischem, psychologischem und vergleichendem Aspekt*. Düsseldorf: Schwann.
- Mayer, Horst Otto (2004). *Interview und schriftliche Befragung* (2. Aufl.). München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag.
- Metzger, Marius (2009). *Sampling: Wie kommt man zur Stichprobe?* Unveröffentlichtes Unterrichtsskript. Hochschule Luzern Soziale Arbeit.
- Meuser, Michael & Nagel, Ulrike (1991). *ExpertInneninterviews – vielfach erprobt, wenig bedacht*. In Graz, Detlef & Kraimer, Klaus (Hrsg.), *Qualitativ-empirische Sozialforschung. Konzepte, Methoden, Analysen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Oehler, Patrick & Drilling, Matthias (2010). *Quartier*. In Reutlinger, Christian; Fritsche, Caroline; Lingg, Eva (Hrsg.), *Raumwissenschaftliche Basics. Eine Einführung für die Soziale Arbeit*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Oerter, Rolf (1993). *Psychologie des Spiels: Ein handlungstheoretischer Ansatz*. München: Quintessenz.
- Oerter, Rolf; Beller, Kuno & Montada, Leo (1987). *Entwicklungspsychologie: Ein Lehrbuch* (2., völlig neubearb. und erw. Aufl.). München: Psychologie Verlags-Union.
- Offene Jugendarbeit Zürich (2005). *Leitbild des Vereins Offene Jugendarbeit Zürich*. Gefunden am 3. Juni 2014, unter <http://www.oja.ch/vereinoja/dokumente/index.html>

- Offene Jugendarbeit Zürich (ohne Datum). *Offenen Jugendarbeit Kreis 3&4*. Gefunden am 3. Juni 2014, unter <http://www.oja.ch/oja-einrichtungen/kreis-3-4/index.html>
- Quartierverein Wiedikon (2013). *Wiedikon, unser Quartier* [Broschüre]. Zuckenriet: Autor.
- Renner, Michael (2008). *Spieltheorie und Spielpraxis: Eine Einführung für pädagogische Berufe* (3., neu bearb. Aufl.). Freiburg i.Br : Lambertus.
- Retter, Hein (2003). *Einführung in die Pädagogik des Spiels*. Gefunden am 3. März 2014, unter: <http://www.tu-braunschweig.de/Medien-DB/hispaed/spiel98-03.pdf>
- Schiller, Friedrich & Berghahn, Klaus L. (2013). *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Mit den Augustenburger Briefen* (Durchgesehene und bibliographisch erg. Ausg.). Stuttgart: Reclam.
- Schubert, Herbert (2000). *Städtischer Raum und Verhalten: Zu einer integrierten Theorie des öffentlichen Raumes*. Opladen: Leske und Budrich.
- Sozialdepartement der Stadt Zürich (ohne Datum). *Homepage der Quartierkoordination Zürich*. Gefunden am 3. Juni 2014, unter <https://www.stadt-zuerich.ch/content/sd/de/index/soziokultur/gwa>
- Stadt Zürich, Soziale Dienste Soziokultur Kinder (2013) *Soziokultur für Kinder in den Stadtkreisen 4, 5 und Sihlfeld* [Konzept]. Zürich: Autor.
- Stadt Zürich Sozialdepartement (2012). *Auftrag «Offene Jugendarbeit 2013-2018»*. Gefunden am 3. Juni 2014, unter <https://www.stadt-zuerich.ch/sd/de/index/soziokultur/sk2013/auftrag-offene-jugendarbeit.html>
- Stadt Zürich Soziale Dienste Quartierkoordination (2014). *Ideen für ihr Quartier? Wir unterstützen Sie*. [Flyer]. Gefunden am 3. Juni 2014, unter <https://www.stadt-zuerich.ch/quartierkoordination>
- Stadt Zürich Sozialdepartement (ohne Datum). *Treffpunkte nach Stadtkreisen*. Gefunden am 3. Juni 2014 unter https://www.stadt-zuerich.ch/sd/de/index/soziokultur/treffpunkte/Stadtkreise.html#kreis_3

Statistik Stadt Zürich (2011). *Quartierspiegel 2011: Alt-Wiedikon* [Broschüre]. Zürich: Autor.

Statistik Stadt Zürich (2011). *Quartierspiegel 2011: Friesenberg* [Broschüre]. Zürich: Autor.

Statistik Stadt Zürich (2011). *Quartierspiegel 2011: Sihlfeld* [Broschüre]. Zürich: Autor.

Stürmer, Stefan (2008). Die Kontakthypothese. In Lars-Eric Petersen & Bernd Six (Hrsg.), *Stereotype, Vorurteile und soziale Diskriminierung: Theorien, Befunde und Interventionen* (1. Aufl., S. 283-291). Weinheim: Beltz, PVU.

Warwitz, Siegbert & Rudolf, Anita (2004). *Vom Sinn des Spielens: Reflexionen und Spielideen* (2., aktual. Aufl.). Hohengehren: Schneider.

Wehmayer, Karin (2013). *Aneignung von Sozial-Raum in Kleinstädten: Öffentliche Räume und informelle Treffpunkte aus der Sicht junger Menschen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Wettstein, Heinz (2010). Hinweise zu Geschichte, Definitionen, Funktionen.... In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung der Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion*. Luzern: interact.

Willener, Alex (2010). Sozialräumliches Handeln. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung der Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion*. Luzern: interact.

Zimmer, Renate, Voges, Ludwig & Clausmeyer, Ingrid (1991). *Tanz, Bewegung, Musik: Situationen ganzheitlicher Erziehung im Kindergarten*. Freiburg i.Br: Herder.

Züricher Gemeinschaftszentren GZ Heuried (2013). *Mittelstufentreff Friesenberg (MST): Pilotprojekt 2013 - 2016: Strategiepapier, Kurzfassung*. Zürich: Autor

8 ANHANG

Interview-Leitfaden

Datum des Interviews:

Institution:

Zielgruppe:

Name der interviewten Person(en):

Funktion der interviewten Person(en):

Interviewende:

Einstieg

- Vorstellung der Interviewenden
- Ziele der BA / des Interviews
- Dauer des Interviews (0.5 - max. 1 h)
- Verwendung eines Tonbandes klären
- Auf Anonymität der Befragung hinweisen
- Ablauf vorstellen (4 Abschnitte)
- Zielgruppe präzisieren

Fragen - Spiele

1. Einstiegsfrage: Wann hast du das letzte Mal mit der «Zielgruppe» (Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen) gespielt?

- a. Was habt ihr gespielt?
- b. Wer hat gespielt?
- c. Wo habt ihr gespielt?

2. Welche Spiele sind Teil deiner Arbeit als «Soziokulturelle/r AnimatorIn»?

- a. An welchen Orten wird gespielt?
- b. An welchen Tagen und zu welchen Zeiten wird gespielt?
- c. Welche Rolle nimmst Du dabei ein?
(Teilnehmer/in, Initiant/in, Beobachter/in, ...)
(Interventionspositionen: Animator/in, Organisator/in, Konzeptionist/in, Mediator/in)
- d. Wie wendest du Spiele bei der Arbeit an?
(bewusst/unbewusst, geplant/spontan, Bedürfnisorientierung/Initiative, gemeinsames Spiel/Einzelspiel)

3. Wer spielt?

- a. Alter und Geschlecht der Spielenden ?
Was wird gespielt?
- b. Welche Spiele werden am liebsten/meisten gespielt?

4. Wo im öffentlichen Raum wendest Du Spiele an?

- a. Wo sind Spielgeräte vorhanden?
- b. Werden diese genutzt?
- c. Habt ihr Spielgeräte dabei?
Wenn ja, welche?

Fragen - Absicht/Ziele

5. Was willst du mit den Spielaktivitäten bei der «Zielgruppe» erreichen?

(Oder weshalb animierst Du zum Spielen?)

- a. Weshalb wendest Du die genannten Spiele an?
- b. Weshalb spielst Du mit der Zielgruppe im öffentlichen Raum?
- c. Was ist Deine Absicht mit dem Spielangebot?
- d. Gibt es festgehaltene Ziele auf Ebene der Institution? (Konzept, Jahresplan...)

Fragen - Wirkung

6. Was bewirkt das gemeinsame Spiel bei der «Zielgruppe»?

- a. Allgemeine Wirkungen auf Zielgruppe?
- b. Erzeugen unterschiedliche Spiele verschiedene Wirkungen?
Wenn ja: Wie können diese erklärt werden?
- c. Welche Wirkungen stellt ihr in Bezug auf andere Nutzer/innen des öffentlichen Raums fest?

7. Welche Bedeutung hat der öffentliche Raum in Bezug auf das gemeinsame Spiel der «Zielgruppe»?

8. Was ist aus Deiner Sicht die Wirkung des gemeinsamen Spiels auf den (sozialen) Umgang der Teilnehmenden?

- a. Sind Wirkungen auf den Kontakt der Teilnehmenden feststellbar?
- «Zielgruppe» untereinander
- «Zielgruppe» und andere NutzerInnen des öffentlichen Raums

Fragen - Bedeutung SKA

9. Welche Bedeutung hat deiner Ansicht gemeinsames Spiel für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation?

- a. Qualität von gemeinsamem Spiel für SKA

Fragen - Lücken

10. Gibt es ein Thema in Zusammenhang mit Spiel in der SKA im öffentlichen Raum, welches wir in unserem Gespräch nicht angegangen sind und Du für wichtig hältst?

Abschluss - Soziodemographische Daten

Anmerkungen:

- **Fett gedruckte Fragen sind Hauptfragen**
- *Kursiv gesetzte Fragen sind Nachfragefragen und werden nicht gestellt, falls zuvor schon beantwortet*