Test of Playfulness (ToP)

Test zur Spielfähigkeit

Geva Skard
Anita C. Bundy

Deutsche Übersetzung:
Barbara und Jürgen Dehnhardt

EDITION VITA ACTIVA
eine Initiative von Aha ...

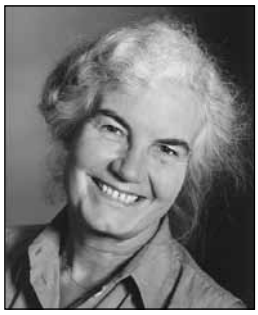
herausgegeben von

Ulrike Marotzki | Christiane Mentrup | Peter Weber

gefördert durch

DEUTSCHER VERBAND DER **ERGOTHERAPEUTEN** E.V. | DVE

Die Übersetzer



Barbara Dehnhardt, Ergotherapeutin, 1980-1999 Ausbildungsleiterin an der Ergotherapieschule am Annastift Hannover. Von 1986 bis 1996 Delegierte des DVE zum Weltverband der Ergotherapeuten



Jürgen Dehnhardt, Mathematiker, bis 1999 an der Universität Hannover tätig. Seit Mitte der 1990er-Jahre übersetzt er zusammen mit seiner Frau ergotherapeutische Fachliteratur

Test of Playfulness (ToP)

Test zur Spielfähigkeit

Geva Skard
Anita C. Bundy

Deutsche Übersetzung:
Barbara und Jürgen Dehnhardt

Das Gesundheitsforum
Schulz-Kirchner Verlag

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Besuchen Sie uns im Internet: www.schulz-kirchner.de

Titel der Originalausgabe: Test of Playfulness,
in: Play in Occupational Therapy for Children 2/E, Kapitel 4.
ISBN 9780323029544, Parham, 2008, Elsevier

1. Auflage 2011
ISBN 978-3-8248-0870-0
Alle Rechte vorbehalten
© Schulz-Kirchner Verlag GmbH, 2011
Mollweg 2, D-65510 Idstein
Vertretungsberechtigter Geschäftsführer: Dr. Ullrich Schulz-Kirchner
Fachlektorat: Reinhild Ferber
Lektorat: Doris Zimmermann
Layout: Susanne Koch
Titelfotos: Archiv Deutscher Verband der Ergotherapeuten e.V.
Druck und Bindung: Elektra GmbH, Frankfurter Str. 24, D-65527 Niedernhausen
Printed in Germany

Die Informationen in diesem Buch sind von den HerausgeberInnen und dem Verlag sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Eine Haftung der HerausgeberInnen bzw. des Verlages und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Inhalt

Vorwort der Herausgeber 7

Anmerkungen zur Übersetzung 8

Test zur Spielfähigkeit 9
Schlüsselbegriffe 9

ToP: Modell der Spielfähigkeit 9
Die Elemente der Spielfähigkeit 9
Die Elemente der Spielfähigkeit operationalisieren 12
Den Test zur Spielfähigkeit anwenden 12
Den Test zur Spielfähigkeit (ToP) auswerten 23
Entwicklung des Tests zur Spielfähigkeit (ToP) 23
Konsistenz, Reliabilität und Validität des Tests 23

TOES: Einfluss der Umwelt auf die Spielfähigkeit 25
Test zur Unterstützung durch die Umwelt 25
Den Test zur Unterstützung durch die Umwelt (TOES) auswerten 26
Nachweis von Validität und Reliabilität des TOES 26
Nachweis der Reliabilität 26
Nachweis der Validität 26

Fallbeispiele 29
Fallbeispiel 1: Daniel 29
Profil der Spielfähigkeit (Daniel) 29
Quelle der Motivation 31
Gefühl der Steuerung 31
Ausblenden der Realität 31
Rahmengebung 32
Unterstützung durch die Umwelt (Daniel) 33
Zusammenfassung (Daniel) 35

Fallbeispiel 2: Derja 35
Profil der Spielfähigkeit (Derja) 35
Quelle der Motivation 37
Gefühl der Steuerung 37
Ausblenden der Realität 38
Rahmengebung 38
Unterstützung durch die Umwelt (Derja) 38
Zusammenfassung (Derja) 40

Literatur 41

Anhang
ToP-Protokollbogen 43
Schlüsselbogen 44
TOES-Protokollbogen 45

Vorwort der Herausgeber

Die Assessmentreihe der EDITION VITA ACTIVA steht ergotherapeutischen Erhebungsinstrumenten offen, die den Anspruch haben, einen systematischen Entwicklungs-, Erprobungs- und Validierungsprozess zu durchlaufen und sich der Fachkritik zu stellen. In dieser Reihe erscheinen erstens Assessments aus dem englischsprachigen Bereich. Zweitens werden in diese Reihe auch deutschsprachige Erhebungsinstrumente aufgenommen, die den oben genannten Ansprüchen entsprechen.

Englischsprachige Assessments stoßen auf eine große Resonanz in der deutschen Ergotherapie, da sie aus einer klientenzentrierten Perspektive einen besonderen Bezug zu den Alltagsbetätigungen der Klienten herstellen und damit die Relevanz des ergotherapeutischen Ansatzes für Therapie und Rehabilitation besonders deutlich machen. Mit den englischsprachigen Assessments verbindet sich die besondere Herausforderung der kultursensiblen Übersetzung und der terminologischen Festlegung. Individuelle Ansprache und Alltagsbezug sind hochgradig in kulturelle Zusammenhänge eingebettet (Su & Parham, 2002). Hier die Bedeutungen adäquat zu übertragen, erfordert einen systematischen Prozess allmählicher Annäherung zwischen Ausgangs- und Zielkontext, der nicht allein von einer Person geleistet werden kann. Aus diesem Grunde wird die Übersetzung englischsprachiger Assessments in der EDITION VITA ACTIVA einer systematischen Überprüfung unterzogen.
Deutschsprachige Assessments bzw. Erhebungsinstrumente, die in VITA ACTIVA aufgenommen werden, integrieren ergotherapeutisches und interdisziplinäres Wissen, welches die jeweiligen Fachbereiche fundiert. Zudem repräsentieren sie häufig bewährte Arbeitsweisen und Prozessschritte aus der ergotherapeutischen Befunderhebung, z. B. Anamnese- und Reflexionsgespräche, Selbst- und Fremdbeobachtungen. Aufgenommene Neuentwicklungen sind von der klientenzentrierten Vorgehensweise und dem Anspruch, der Mehrdimensionalität des ergotherapeutischen Gegenstandes gerecht zu werden, motiviert.
Die in den Handbüchern beschriebenen systematischen Entwicklungsschritte und Studien verdeutlichen, dass es sich um Instrumente handelt, die das Versuch-und-Irrtum-Stadium hinter sich gelassen haben. VITA ACTIVA repräsentiert mit den in ihr erscheinenden Assessments und Befunderhebungsinstrumenten einen bestimmten Entwicklungsschritt im Professionalisierungsprozess ergotherapeutischer Praxis: die Einsicht in die Notwendigkeit terminologischer Standardisierung und sinngemäßer Überprüfung von Erhebungsinstrumenten und des kritischen Umgangs damit. Hiermit wird ein wichtiger Beitrag zur Qualitätssicherung ergotherapeutischer Maßnahmen erbracht. Nachfolgend werden Validierungsstudien der in dieser Reihe erschienenen Instrumente erforderlich sein. Erst gut validierte Instrumente, von denen es bisher noch zu wenige gibt, werden dazu beitragen, dass auch die deutschsprachige Ergotherapie bspw. im Rahmen größerer Forschungsprojekte ihren genuinen Beitrag zu Therapie-, Rehabilitations- und Präventionserfolgen evident nachweisen kann

Die Herausgeber
Ulrike Marotzki, Christiane Mentrup, Peter Weber

Literatur:
Su, C.-T. & Parham, L. D. (2002). Case Report - Generating a valid questionnaire translation for cross-cultural use. American Journal of Occupational Therapy, 56, 581-585.

Anmerkungen zur Übersetzung

Der ‚Test of Playfulness (ToP)' und der ‚Test of Environmental Supportiveness (TOES)' wurden von Geva Skard, Anita C. Bundy und anderen entwickelt, in einigen Versuchsreihen erprobt und dabei mehrfach überarbeitet. Der vorliegenden deutschen Fassung liegt die von Parham 2008 herausgegebene Version des 4. Kapitels des Buches ‚Play in Occupational Therapy for Children' zugrunde.

Für eine eigenständige Broschüre mussten kleine Änderungen in Format und Layout vorgenommen werden. Kinderfotos im Original, die aus Gründen des Urheberrechts nicht übernommen werden konnten, wurden durch inhaltlich ähnliche eigene Fotos ersetzt, und es wurde zur leichteren Übersicht ein Inhaltsverzeichnis hinzugefügt.

Aus früheren Versionen des Tests konnten mit freundlicher Genehmigung der Autorinnen und des Verlages einige kleinere Ergänzungen übernommen werden, sie sind im Text jeweils besonders gekennzeichnet. Protokollbögen und Schlüsselbögen in den gegebenen Fallbeispielen stammen aus älteren Fassungen des Tests, sie stimmen daher nicht genau mit der aktuellen Version überein.

Im Interesse der leichteren Lesbarkeit wurde bei allgemeinen Personenbezeichnungen (z. B. Therapeut, Klient) durchgehend die männliche Form verwendet, gemeint sind dabei aber immer Frauen wie Männer.

Barbara und Jürgen Dehnhardt

Test zur Spielfähigkeit

Schlüsselbegriffe: Spielfähigkeit
Spielfreude
Intrinsische Motivation
Interne Steuerung
Ausblenden der Realität
Rahmengebung
Umwelt
Unterstützung durch die Umwelt
Test zur Spielfähigkeit (ToP)
Test zur Unterstützung durch die Umwelt (TOES)

Die Hauptbetätigung von Kindern ist Spielen. Deshalb ist es für Ergotherapeuten, die mit Kindern arbeiten, eine wesentliche Aufgabe, das Spielen zu untersuchen und zu fördern. Über das Spiel ist schon viel geschrieben worden, und die meisten Menschen wissen intuitiv, was Spielen ist, wie Studien belegen (Smith, Takhvar, Gore & Vollstedt, 1985). Dennoch bleibt Spiel ein schwer fassbares Konzept, um dessen Definition man sich seit Jahrzehnten bemüht (Berlyne, 1966; Rubin, Fein & Vandenberg, 1983). Hier soll ein Modell zur Beobachtung und Untersuchung von Spielfähigkeit vorgestellt werden. Spielfähigkeit ist schlicht als ‚Disposition zu spielen' definiert worden (Barnett, 1991). Man kann in ihr auch die Art und Weise sehen, wie ein Kind das Spielen (oder andere Aufgaben) angeht. Spielfähigkeit ist nur **ein** Aspekt des Spiels. Zur Gesamtheit des Spiels gehören auch Spielaktivitäten und die Fertigkeiten, die ein Kind beim Spielen einsetzt, um nur zwei weitere Aspekte zu nennen. Die hohe Korrelation von Spielfähigkeit zu Anpassungsfähigkeit und Bewältigung (Hess & Bundy, 2003; Saunders, Sayle & Goodale, 1999) legt nahe, dass Spielfähigkeit der wichtigste Aspekt des Spiels ist.

Das Modell zur systematischen Untersuchung der Spielfähigkeit und der Unterstützung durch die Umwelt, in der das Spielen stattfindet, ist in zwei Instrumente unterteilt: den ‚Test of Playfulness' (ToP) – Test zur Spielfähigkeit – (Bundy, Nelson, Metzger & Bingaman, 2001) und den ‚Test of Environmental Supportiveness' (TOES) – Test zur Unterstützung durch die Umwelt – (Bronson & Bundy, 2001).
Die Anwendung der Tests wird an zwei Fallbeispielen erläutert.

ToP: Modell der Spielfähigkeit

Das Modell, das wir vorstellen möchten, stützt sich auf die einhellige Auffassung in der Literatur, dass Spielfähigkeit durch das Vorhandensein der drei Elemente: intrinsische Motivation, interne Steuerung und die Freiheit zum Ausblenden der Realität bestimmt wird (Bundy, 1991, 1993; Kooij, 1989; Kooij & Vrijhof, 1987; Morrison, Bundy & Fisher, 1991; Neumann, 1971).

Die Elemente der Spielfähigkeit

Spiel ist **intrinsisch motiviert.** Spieler machen sich ans Spielen, einfach weil sie es wollen – aus keinem anderen Grund. Das Tun (der Prozess) ist wichtiger als das Ergebnis (das Produkt) (Rubin, Fein & Vandenberg, 1983) (Abb. 1). Zum Beispiel besteht der vorrangige Grund des Spiels nicht darin, bei einem Spiel zu gewinnen, obwohl Gewinnen Spaß macht. Die Tatsache, dass man nicht weiß, wer gewinnen wird, erhöht die Motivation zu spielen; wenn dagegen der Gewinner von vornherein feststeht, macht das weniger Spaß. Aus diesem Grund kann bei Tennis oder Golf den besonders guten Spielern ein „Handicap" zugewiesen werden. Wenn Glück eine große Rolle spielt (z. B. bei Kartenspielen), brechen die Spieler meist ab und fangen neu an, sobald der Gewinner feststeht (Caillois, 1979). Die Quellen der Motivation, die Gründe, die jemanden für eine Aktivität intrinsisch motivieren, sind sehr unterschiedlich; wir bezeichnen sie als persönliche Motivation. Manche Kinder sind besonders für Aktivitäten motiviert, die soziale Interaktion beinhalten, andere suchen eher Spannung oder das Meistern von Schwierigkeiten.



Abb. 1: Ins Spiel vertieft: „Nicht das Ergebnis zählt, sondern das Tun."



Abb. 2: Fantasie: „Ich weiß, was diese Stöcke bedeuten."

Interne Steuerung bedeutet, dass die Spieler im Wesentlichen ihre Aktionen und zumindest einige Aspekte des Aktionsergebnisses selbst bestimmen (Abb. 2 und 4). Die Spieler entscheiden, mit wem sie spielen, was sie spielen und wie und wann das Spiel zu Ende sein soll. Wenn jemand ein neues Spiel ausprobiert, könnte er sagen: „Ich spiele damit, um zu sehen, was passiert". Spiele mit Regeln – für viele Spiele typisch – scheinen außerhalb dieser Definition von Spiel zu stehen; Regeln besagen, dass es eine bestimmte Art gibt, wie das Spiel gespielt werden soll. Dennoch – Regeln können verändert werden, damit sie zum Stil und zum Bedarf der Spieler passen. Scrabblespieler könnten entscheiden, dass man Wörter im Lexikon nachsehen darf. Und wenn auch ein Spiel nie zu viele Regeln haben sollte, geht es doch auch nicht ganz ohne. Sonst wüssten die Spieler nicht, was sie zu tun haben, und hätten nicht das Gefühl, die Sache zu steuern. Selbst „so zu tun als ob", was eine reine Fantasiereise zu sein scheint, hat doch auch Regeln. Wenn z. B. zwei 9-jährige Mädchen ihre Puppen zum Abschlussball gehen lassen wollen, müssen sie die „Regeln" dafür aushandeln, oft mehrmals.

Ausblenden der Realität bedeutet, dass der Mensch auswählt, wie nahe an objektiver Realität das Spiel sein soll (Abb. 3). Die Spieler können zum Beispiel so tun, als ob sie jemand anders wären oder dass ein Gegenstand etwas anderes wäre als in Wirklichkeit. Sie können so tun, als ob sie etwas anderes täten, als sie tatsächlich machen. Zum Beispiel können sie vorgeben, sich zu streiten, aber verbal und körperlich drücken sie aus „dies ist nicht so gemeint." Spieler können auch die Wirklichkeit ausblenden, indem sie die Regeln etwas ausdehnen, sich necken oder Witze erzählen. Ein Vierjähriger zum Beispiel, der vorgibt, der Lehrer zu sein, kann als besonders strenge Person auftreten, wie es nur im Spiel akzeptiert wird.



Abb. 3: Andere Realität: „Ist dies nicht eine herrliche Wohnung?"



Abb. 4a, 4b: Rollenspiel: „Ich mache es wie die Großen."

Für jedes der drei Elemente (intrinsische Motivation, interne Steuerung, Freiheit zum Ausblenden der Wirklichkeit) kann man sich ein Kontinuum vorstellen, auf dem man die jeweilige Ausprägung des Elementes in einer bestimmten Situation abtragen kann. Der Beitrag aller drei Kontinua zusammen gibt den Ausschlag, er bestimmt den relativen Grad der Spielfähigkeit. Spielfähigkeit und Nicht-Spielfähigkeit stellen ebenfalls ein Kontinuum dar (Bundy, 1991, 1993; Neumann, 1971) (Abb. 5).

Es ist unwahrscheinlich – und vielleicht nicht einmal erstrebenswert –, dass eine Situation völlig intrinsisch motiviert, intern gesteuert oder frei von Zwängen der Realität ist. Dieses Modell sollte so verstanden werden, dass die Kontinua keine Skalen in einem strengen Sinne sind. Dennoch ist das Modell hilfreich, um einen Eindruck zu gewinnen, ob bestimmte Züge vorhanden sind oder fehlen, besonders wenn Therapeuten ein schnelles informelles Mittel brauchen, um eine bestimmte Situation in der Therapiesitzung zu beurteilen.

Zusätzlich zu den drei Hauptelementen beschreibt Bateson (1971, 1972) ein viertes Konzept, das wesentlich für Spiel und Spielfähigkeit zu sein scheint: die **Rahmengebung.** Bateson vergleicht den Spielrahmen mit einem Bilderrahmen, der das Bild von der Tapete abhebt. Er beschreibt Spiel als einen Rahmen, in dem die Spieler anderen Personen Signale senden, wie sie behandelt werden möchten. Um ein guter Spieler zu sein, muss man sowohl Signale senden als auch verstehen können. Natürlich kommt die Fähigkeit, soziale Signale zu senden und zu lesen, außer im Spiel auch in vielen anderen Situationen vor. Bateson weist aber darauf hin, dass Signale im Spiel übertrieben werden und daher leichter zu verstehen sind. Außerdem bedarf es nicht notwendigerweise der Sprache, um im Spiel die Bedeutung von Signalen zu erlernen. Dadurch wird das Spiel zwischen einem Kleinkind und einem Erwachsenen zu einem hervorragenden Medium, um zu lernen, wie soziale Signale gesendet und gelesen werden.

Rahmengebung scheint schwieriger erklärbar zu sein als die anderen Elemente. Das liegt vielleicht daran, dass das Senden und Lesen von Signalen sehr von der jeweiligen Kultur abhängt; dadurch könnten diese unsichtbar sein: Erst wenn sie gestört oder nicht vorhanden sind, werden sie sichtbar. Außerdem gehört zu sozialen Signalen das affektive und kognitive Verarbeiten (Stern, 1985).

Die Elemente der Spielfähigkeit spiegeln den Beitrag des Spielers zu einer Spielsituation wider. Dessen Ausdruck wird jedoch durch die Unterstützung der Umwelt beeinflusst. Der Einfluss der Umwelt soll später ausführlich besprochen werden.