

Das Spiel mit den Worten

Wie wirkt das eigensinnige Spiel auf die Kreativitätsförderung?

**Masterarbeit zur Erlangung des Grades „Master of Arts“ (M.A.) im
Studiengang Biografisches und Kreatives Schreiben**

Bearbeiter/in:	Anja Korthals
Matrikelnummer:	06122019
Anschrift:	Krähenäckerweg 11, 72124 Pliezhausen
Studiengruppe:	BKS 7
Erstprüfer/in:	Frau Kirsten Steppat
Zweitprüfer/in:	Frau Prof. Dr. Ingrid Kollak
Abgabetermin:	16.02.2015

Inhaltsverzeichnis

Einstimmung	4
Einleitung	5
1. Das Spiel	7
1.1. Das Spiel bei Hans Scheuerl	
1.1.1 Das Moment der Freiheit	8
1.1.2 Das Moment der inneren Unendlichkeit	8
1.1.3 Das Moment der Scheinhaftigkeit	9
1.1.4 Das Moment der Ambivalenz	9
1.1.5 Das Moment der Geschlossenheit	10
1.1.6 Das Moment der Gegenwärtigkeit	11
1.1.7 Die Natur des Spiels	11
1.2 Das Spiel bei Johan Huizinga	12
1.2.1 Spiel und Dichtung	14
1.2.2 Rückzug der Spielsphäre	15
1.3. Fazit zum Spielbegriff	15
1.4. Das Spiel bei Playing Arts	18
2. Zur Kreativität	20
2.1. Die kreative Persönlichkeit	21
2.2. Das Flow Erlebnis	24
3. Spiel und Kreativität	25
3.1 Fazit zur Verbindung von Spiel und Kreativität	27
4. Qualitative Methodik	33
4.1 Das Problemzentrierte Interview	33
4.1.1 Entwicklung des Leitfadens	35
4.2 Grounded Theory	35
4.2.1 Kodieren	36
4.3 Fazit zur Methode	37
5. Ergebnisse aus den Interviewanalysen	38
5.1 Die Verbindung von Spiel und Kreativität	39
5.1.1 Die Zweckfreiheit	39
5.1.2 Der Offene Prozess	41

5.1.3 Der Eigensinn	44
5.1.4 Das Impulsfeld	46
5.1.5 Das Flow Erlebnis	49
5.1.6 Die Gruppe	51
5.1.7 Das Experimentieren	55
5.2 Transfer und nachhaltige Wirkungen	56
5.3 Persönliche Suchbewegungen als Voraussetzung	58
5.4 Fazit der Analyse	60
6. Diskussion	64
Literaturverzeichnis	71
Eidesstattliche Erklärung	73
Anhang	74
Masterlyrik gegen Schreibblockade	75
Interviewleitfaden	77
Deskriptorentabellen	78
Danke	93

Einstimmung

Pampelmusensalat

Bei der Picknickpause in Pappelhusen
aß Papa mit Paul zwei Pampelmusen.
Doch bei dem Pampelmusengebammel
purzelte plötzlich der Paul von der Pappel
mit dem Popo in Papas Picknickplatte,
wo Papa die Pampelmusen hatte.

„O Paul“, schrie Papa, „du bist ein Trampel!
Plumpst mitten in meine Musepampel –
ich wollte sagen: in die Mampelpuse –
nein: Pumpelmase – nein: Pampelmuse!“

Das gab vielleicht ein Hallo!
Die Pappeln, der Papa, der Paul und sein Po,
das Picknick, die Platte (um die war es schad) –
das war ein Pampelmusensalat!

Hans Adolf Halbey

Spiele sind in erster Linie nicht Flucht vor dem Leben, sondern Teil des Lebens und zwar einer der buntesten und lebendigsten. Nirgends gewinnt man eine so große Vielfalt an Erfahrungen in so großer Dichte wie in Spielen.

Max J. Kobbert

Einleitung

Spiele sind ein bunter Teil des Lebens. Und die Kreativität des Menschen versetzt uns immer wieder in Erstaunen. Was hat das Spiel mit der Kreativität zu tun? Sind das nicht zwei völlig unterschiedliche Phänomene?

In der Einstimmung finde ich beides in wunderbarer Weise im Pampelmusensalat vereint. Das Spiel mit den Ps und den Reimen und dem Klang. Das schwingt und bringt mich innerlich zum schmunzeln. Leicht und locker fließt es mir entgegen – das Spiel mit dem Wort. Ziemlich kreativ finde ich das, wie der Dichter hier mit den Worten nicht nur einen schönen Klang für die Ohren, sondern zugleich ein Bild vor Augen entstehen lässt. Vielleicht hat er selbst einen Sohn mit Popo in der Bredouille erlebt, vielleicht isst er gerade eine Pampelmuse während er dichtet? Wo auch immer die Quelle der Inspiration für diese Worte lag, seine Kreativität und die Freude am Wortspiel haben hier zueinander gefunden.

Das Spiel mit dem Wort – wie wirkt das eigensinnige Spiel auf die Kreativitätsförderung?

So titelt diese Arbeit. Dabei wird es zunächst um die „reinen“ Merkmale von Spiel und Kreativität gehen. Die Spielbewegung Playing Arts wird vorgestellt und mit ihr der Begriff des „Eigensinns“ in Bezug auf das Spiel näher erläutert. Ist die Kreativität überhaupt etwas das gefördert werden kann oder muss? Ist sie einem nicht einfach von „Natur aus“ gegeben?

Mit meiner Arbeit möchte ich also der Frage nachgehen, wie das eigensinnige und zweckfreie Spiel die persönliche Kreativität positiv beeinflusst und fördert. Meine Annahme ist, dass zwischen den beiden Phänomenen eine Verbindung besteht und sie sich gegenseitig bedingen.

Zuerst werde ich mich dieser Fragestellung theoretisch anhand einiger Experten auf diesem Gebiet annähern und mich zunächst mit dem Spielbegriff auseinandersetzen. Was sind die Kennzeichen und Merkmale des Spiels, wo sehen die „Spielforscher“ seinen Ursprung, was sind seine Wesensmerkmale? Was hat das Spiel mit der Entwicklung des Menschen und seiner Kultur zu tun? Um diesen Ursprung nachzugehen wird ein Schwerpunkt dieser Arbeit auf zwei Werke der Fachliteratur liegen. Zum einen die Untersuchungen von Hans Scheuerl „Über das Spiel, sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen“ (Scheuerl,

1990). Hans Scheuerl, Professor für Erziehungswissenschaften, wollte mit dem Werk eine „Summe aus den damals vorliegenden Spieldeutungen historischer wie moderner pädagogischer, philosophischer und einzelwissenschaftlicher Ansätze“ ziehen (Scheuerl 1990, S.7). Die erste Ausgabe dieses Werkes ist 1954 erschienen und wurde bis 1979 aufgelegt. Die meiner Arbeit zugrunde liegende Neuausgabe ist 1990 erschienen. Meiner Ansicht nach formuliert Scheuerl in diesen Untersuchungen sehr viel Grundlegendes zum Phänomen „Spiel“, weshalb ich mich besonders bei der Beschreibung der Wesensmerkmale des Spiels an seinen Ausführungen orientieren werde.

Der zweite Experte, dem ich besondere Aufmerksamkeit schenken möchte, nähert sich dem Spiel ebenfalls aus einer übergreifenden Perspektive. Der Kulturhistoriker Johan Huizinga setzt mit seinem Spiel dort an, „wo Biologie und Psychologie mit ihm fertig sind“ (Huizinga 1956, S.11). Sein Blick gilt dem Spiel, wie es sich in der Kultur äußert und dort findet man es als gegebene Größe vor, die sogar vor der Kultur beginnt (ebd.). So prägt Huizinga einen neuen Begriff für unsere Spezies und stellt dem „homo faber“, dem schaffenden Mensch, den „homo ludens“, den spielenden Mensch, zu Seite (Huizinga 1956, S.7). Für „Homo Ludens - vom Ursprung der Kultur im Spiel“ hat Huizinga Material aus allen großen Weltkulturen zusammen getragen (vgl. Huizinga 1956, S.9).

Schließlich möchte ich die Ausführungen zum Spiel und Spielbegriff in Verbindung bringen mit dem Begriff des „eigensinnigen Spiels“, wie er im Titel der Arbeit zu finden ist und definieren, was ich unter diesem Begriff verstehe und wie er in dieser Arbeit Verwendung finden soll. Dabei werde ich mich auf die Spielbewegung „Playing Arts“ und auf ihre Entstehung und Entwicklung beziehen, der das eigensinnige Spiel zugrunde liegt.

In einem weiteren Schritt soll der Begriff der Kreativität beleuchtet werden. Der Kreativitätsforscher Mihaly Csikszentmihalyi untersucht in seinem Buch „Flow und Kreativität“ (2014), was Kreativität überhaupt ist oder besser gesagt, wo sie ist. Die Studie ist auf Interviews aufgebaut, die Mihaly Csikszentmihalyi mit „kreativen Persönlichkeiten“ geführt hat und sie zu ihrem ganz individuellen Weg und ihrer Kreativität befragt hat. So titelt das Buch auf der Rückseite: „Kreativität steckt in uns allen – wir müssen sie nur richtig fördern!“ (vgl. Csikszentmihalyi 2014). Schließlich möchte ich untersuchen, ob und wie die beiden Phänomene Spiel und Kreativität miteinander in Verbindung stehen, dabei soll auf den Aspekt der Förderung von Kreativität und ob das Spiel dabei eine Rolle spielt, eingegangen werden.

1. Das Spiel

1.1. Das Spiel bei Hans Scheuerl

Das Spiel gehört zu den faszinierenden Erscheinungen unseres Lebens. Dass das Spiel eine besondere Bedeutung und Stellung im Menschsein inne hat, darüber haben sich schon viele Philosophen, Dichter, Verhaltensforscher, Pädagogen und Ärzte Gedanken gemacht. So vielfältig wie die genannten Sparten, so unterschiedlich sind die Herangehensweisen an das Phänomen Spiel (vgl. Scheuerl 1990, S.9). Hans Scheuerl fragt sich deshalb, ob es überhaupt möglich ist eine generelle „Theorie des Spiels“ zu entwickeln. Seine Spurensuche kann man in seiner Textsammlung „Theorien des Spiels“ (Scheuerl 1975) nachverfolgen. Das Studienbuch beginnt mit Texten der Aufklärer wie z.B. John Locke über die „Rechtfertigung für das Nutzlose“, sie folgt chronologisch den Entwicklungen in der Klassik und Romantik, bis hin zu sozialwissenschaftlichen, psychologischen und anthropologischen Gesichtspunkten. So stellt Scheuerl am Ende seiner Textsammlung fest: „diese einhellige Faszination, die von Plato bis Kleist oder von Schiller bis Freud [...] reicht, darf uns nicht darüber täuschen, dass Aussagen über Spiele und spielerisches Verhalten in einem breiten Horizont widersprüchlicher Positionen stehen [...] dass sie jedenfalls per se kein Ganzes und kein System ergeben.“ (Scheuerl 1975, S.190). Mit diesem Querschnitt durch die Geschichte im Hintergrund und unter Berücksichtigung der neueren Erkenntnisse der damaligen Zeit verfasst Scheuerl dann seine Untersuchungen über das Spiel. Es wird deutlich wie groß das Erscheinungsfeld „Spiel“ zu sein scheint, reicht es doch über das kindliche Spiel bis hin zu den erwachsenen Formen wie Sport, bestimmte Festlichkeiten aber auch Kultur und Ästhetik, Musik und Kunst werden mit dem Spiel in Verbindung gebracht (vgl. Scheuerl 1990, S.65). Aufgrund dieser gewaltigen Bandbreite ist es tatsächlich eine Herausforderung etwas „allgemein“ gültiges über das Spiel zu formulieren. Scheuerl versucht dies, indem er sich auf die Grundfrage besinnt:

„Was ist Spiel? Wie ist sein So-sein als solches beschaffen? Welche Momente gehören notwendig zusammen, wenn von Spiel die Rede sein soll?“ (Scheuerl 1990, S.66). Scheuerl entdeckt hier trotz aller Unterschiedlichkeiten der einzelnen Theoretiker doch einen geschlossenen Zusammenhang, der auf ein einheitliches, in den verschiedensten Beobachtungsfeldern vorkommendes Grundphänomen hinweist. Er nennt es einen „Kanon weniger Hauptmotive“ (vgl. Scheuerl 1990, S.67). Im Folgenden soll es nun um diese Wesensmomente, um die Hauptmotive des Spiels gehen.

1.1.1 Das Moment der Freiheit

Das erste Merkmal nach Scheuerl, das sich jedoch auch in den Texten vieler anderer Theoretiker findet, ist zunächst „rein negativer Natur“. Es beschreibt was Spiel nicht ist. Denn die Frage stellt sich, wovon denn das Spiel befreit sei:

„Das Spiel verfolgt keinen außerhalb seiner Selbst liegenden Zweck“ (Scheuerl 1990, S.67).

Was ist darunter zu verstehen? Das Spiel ist nach außen hin zweckfrei, es geschieht um seiner selbst willen und nicht, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. So unterscheidet es sich von der Arbeit. Friedrich Schiller sieht im Spiel neben dem „natürlichen und dem sittlichen“ Charakter einen dritten Charakter des Menschen, der frei ist vom Zwange des „Stofftriebes“ und des „Formtriebes“. Es ist gekennzeichnet durch Freiheit von triebhafter Begierde einerseits und moralischer Nötigung andererseits (Schiller 1975, S.34). Etwas moderner ausgedrückt bedeutet es schlichtweg, dass der Mensch im Spiel frei ist von den Bedürfnissen des Daseinskampfes und der Not des Sich-Wehrens (vgl. Scheuerl 1990, S.68). Es dient nicht dem Überlebensinstinkt und dem Bedürfnis nach Sicherheit. Im Spiel bin ich frei vom „Ernst des Lebens“, was nicht bedeutet, dass dem Spiel kein Ernst inne wohnen kann. Trotzdem, es dient nicht dem Lebensunterhalt oder körperlichen Bedürfnissen oder der Absicherung des Daseins.

Dieses Kriterium gilt sowohl für das Kinderspiel als auch für die Spiele der Erwachsenen und die hohen Spiele der Kunst.

Scheuerl fragt nun weiter, wozu sich der Spieler denn frei macht: Wie ist die Freiheit des Spieles positiv zu verstehen? Scheuerl nimmt hier Bezug auf die Schule der Psychoanalytiker, die diesem Moment der Freiheit eher widersprechen würden, da sie davon ausgehen, dass alle seelischen Regungen und alle Handlungen des Menschen dazu dienen, Bedürfnisspannungen zu beseitigen. Auch das Spiel wäre demnach lediglich eine Äußerung der Nötigung (vgl. Scheuerl 1990, S.69f.).

1.1.2 Das Moment der inneren Unendlichkeit

Scheuerl ist der Ansicht, dass die triebhafte Tendenz zum Spiel, wie sie bei Kindern und auch Tieren zu beobachten ist, nicht mit der Tendenz *des* Spiels verwechselt werden darf. Folgt man den Psychoanalytikern, so dienen alle Handlungen dazu, bestimmte Bedürfnisspannungen abzubauen. Demnach ist die Handlung erledigt, sobald die Spannung

abgebaut ist. Die Spielhandlung erfolgt jedoch nicht unter Zwang, sondern aus Freude aus der Handlung selbst heraus. „So erscheint das Spiel nicht als Weg, sich von Notdurft zu befreien, sondern als jubelnder Ausdruck dafür, dass man von ihr schon befreit ist“ (Scheuerl 1990, S.71). Scheuerl sieht darin den entscheidenden Unterschied zu allen Spannungen, die den Daseinskampf des Menschen ansonsten kennzeichnen. Die Energie des Spieles will in der Regel aufrechterhalten und nicht beendet werden. Jeder kennt die Situation als Kind, von Erwachsenen bzw. äußeren Faktoren „aus dem Spiel gerissen“ zu werden. Man vergisst Hunger und Durst, man vergisst die Zeit. Scheuerl sagt dazu: „Während Arbeit und Kampf erledigt sein wollen [...] will das Spiel Ewigkeit“ (Scheuerl 1990, S.72).

So findet Scheuerl zu dem zweiten Wesensmerkmal des Spiels: „Das Spiel kann innerhalb seines Freiraums gekennzeichnet werden als Bewegung innerer Unendlichkeit“ (Scheuerl 1990, S.74).

1.1.3 Das Moment der Scheinhaftigkeit

Daran knüpft das Moment der Scheinhaftigkeit an. „Nach Schillers Überzeugung ist man im Spiel an allen Belangen der Wirklichkeit uninteressiert“ (Scheuerl 1990, S.77). Auch an dieses Moment des Spiels kann sich jeder gut erinnern oder sich hineinversetzen. Ist man von einem Spiel gepackt und ergriffen, egal ob als Kind oder Erwachsener, so sind wir ein Stück losgelöst von der Realität. Der Spieler bewegt sich in einem eigenen Raum, er hat die Freiheit zur Hingabe an eine Scheinwelt (ebd.). Im Spiel sind wir losgelöst von den Handlungen des Alltags. Diese Scheinebene wird von manchen als Illusion und bloße Einbildung bewertet, während andere sie als eine autonome Erlebnisebene betrachten. Besonders in Bezug auf die Ästhetik wird dieser Zusammenhang relevant. So formuliert Schiller in seinen Briefen „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“: „Die Gleichgültigkeit gegen Realität und das Interesse am Schein sind eine wahre Erweiterung der Menschheit und ein entscheidender Schritt zur Kultur“ (Schiller 1975, S. 35).

1.1.4 Das Moment der Ambivalenz

Das Moment der Scheinhaftigkeit erkennt an, dass sich das Spiel in einer eigenen Sphäre vollzieht. Es bewegt sich über oder zwischen der Realität und dem Schein. Daraus ergibt sich

das Moment der Ambivalenz. Das Spiel befindet sich in einem Zwischenraum: „Spielen ist immer ein „Spielen – zwischen“. Wer von einem Wesen [...] sagt „es spielt“, der sagt formal nicht anderes aus, als dass es nicht entschieden festgelegt sei – weder auf ein eindeutiges Ziel, noch auf einen eindimensionalen Aktionstunnel – sondern dass es sich allen Richtungspolen gegenüber in einem [...] schwebenden „Zwischen“ befinde“ (Scheuerl 1990, S.90). Ich stelle mir zum Beispiel ein Puppenspiel vor, das mit realen Elementen doch im Raum der Fantasie stattfindet, es kann sich in die eine oder andere Richtung entwickeln, der Verlauf ist offen. Auch eine gewisse Spannung gehört zu diesem Wesensmerkmal, die das Spiel erst interessant macht. So beschreibt Scheuerl, dass die Bilder des Spiels eine Doppelnatur haben, sie sind vertraut und doch fremd, bekannt und unbekannt (vgl. Scheuerl 1990, S.89). Vielleicht ist mir der Ablauf eines Spieles bekannt, mit einem anderen Mitspieler verläuft es jedoch völlig neu. Das Moment der Unberechenbarkeit und Überraschung gehört genauso zum Spiel wie das Gebundensein an gewisse Regeln und Grenzen. Daraus ergibt sich ein weiteres Merkmal des Spiels.

1.1.5 Das Moment der Geschlossenheit

Einerseits ist es frei und doch gehören Grenzen zum Bestehen des Spiels. Auch bei Schiller findet sich dieser Gedanke, dass das Spiel im höchsten Grade frei von allem Zwang, aber keineswegs frei von Gesetzen sei (vgl. Scheuerl 1990, S.92). Spiele haben eine Eigengesetzlichkeit innerhalb derer man sich frei bewegen darf. Zum einen gibt es die natürlichen äußeren Begrenzungen, die von Bedürfnissen und der Zeit vorgegeben werden, doch gibt es auch eine Form, die sich das Spiel selbst gibt unabhängig von der zeitlichen Begrenztheit von Anfang und Ende. Scheuerl formuliert das so: „Zum Spiel aber gehört wesentlich, dass es Prozeß und Gestalt ist, dass die Aktivität einer Form begegnet“ (Scheuerl 1990, S.94).

Was ist damit gemeint? Die Spielaktivität ist ein Prozess, der sich innerhalb einer gewissen Form, eines bestimmten Ablaufs ergibt, so nimmt das Spiel „Gestalt“ an. Diese Gestalt, dieses Gebilde kann so manifest werden, dass es als „festes Spiel“ unabhängig vom einzelnen Mitspieler bestehen bleibt. Ob ich nun mit Person A oder Person B Schach spiele ist nicht mehr wichtig, das Spiel vollzieht sich innerhalb seiner Gestalt. So kann ein Spiel, über seine psychische Aktualität hinaus zum „Kulturgut“ werden (vgl. Scheuerl 1990, S.95). Viele

Spiele werden diesen „Status“ nicht erreichen und im Bereich der Individualität verbleiben. Doch auch diese Spiele haben ihre eigene Gestalt.

1.1.6 Das Moment der Gegenwärtigkeit

Dieses Merkmal des Spiels ist uns allen vielleicht noch am ehesten präsent. Das Vergessen der Zeit. Wie oft wurde man wegen unliebsamen Pflichten, wie Essen, Waschen oder zu Bett gehen aus dem Spiel gerissen? Auch Erwachsene sind gegen diesen Sog der „eigenen Zeit“ im Spiel nicht gefeit. Das Spiel „bildet keine Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft. Von außen gesehen - „real“ – läuft es in einer [...] messbaren Zeitspanne ab. Den Erlebenden hebt es aber über diese Ebene hinaus“ (Scheuerl 1990, S.95). Im Spiel befindet man sich immer im Jetzt, im Augenblick. Diese Gegenwärtigkeit nennt Scheuerl die Kehrseite der Momente der Zweckfreiheit, der inneren Unendlichkeit und der Scheinhaftigkeit (ebd.). Frei davon einem bestimmten Zweck zu dienen, frei von der alltäglichen Realität, frei von Zwanghaftigkeit nimmt sich das Spiel letztlich nun auch die Freiheit gefühlt „zeitenthoben“ zu sein.

Mit diesen sechs Hauptmotiven des Spiels ist es Scheuerl meiner Ansicht nach unter der Berücksichtigung vieler verschiedener Spieltheorien gelungen, eine Essenz dessen darzustellen, was das Spiel in seinem Wesen beschreibt. Laut Scheuerl lassen sich diese Motive in den unterschiedlichsten Erscheinungsformen des Spiels wieder finden und so sieht er die Frage nach dem „So-Sein des Spiels“ zumindest „im Umriss“ beantwortet (vgl. Scheuerl 1990, S.102).

1.1.7 Die Natur des Spiels

Als letzten Punkt aus Scheuerls grundlegenden Überlegungen zum Spiel möchte ich näher auf seine Ausführungen hinsichtlich der Frage eingehen, als was er das Spiel generell betrachtet. „Ist es ein physischer, psychischer oder geistiger Prozess? Ist es etwas „Inneres“ oder etwas „Äußeres“ (ebd.)? Ist es eine Katharsis, ein Abreagieren von Spannungen oder der Genuss des Schönen, der sich in einer Fantasiewelt vollzieht? Um dieser Frage nachzugehen beschäftigt sich Scheuerl mit Argumentationen vieler verschiedener Theoretiker und streift hier nochmals

sämtliche Sparten, aus denen heraus das Spiel betrachtet werden kann: Besonders die Blickwinkel der Psychologie und der Pädagogik. Für alle drei „Verortungen“ gibt es aus der jeweiligen Sichtweise Begründungen. Diesen Weg nun gänzlich nachzuzeichnen würde den Rahmen dieses Kapitels sprengen, von daher möchte ich mich auf das Ergebnis seiner Spurensuche beschränken:

„Alles Bisherige weist darauf hin, dass sich das Spiel als ein „Urphänomen“ verstehen lassen müsse, d.h. als Letztes (oder Erstes), das sich nicht mehr aus anderen Erscheinungen ableiten lässt. [...] Spiel wäre das Urphänomen einer Bewegung, die durch die Ganzheit jener sechs Hauptmomente gekennzeichnet ist: durch Freiheit, innere Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Ambivalenz, Geschlossenheit und Gegenwärtigkeit“ (Scheuerl 1990, S.111). Dieses Urphänomen kann einem im physischen, im psychischen, im sozialen, wie im objektiv-geistigen Raum begegnen (ebd.).

Was sagt Scheuerl damit über das Spiel aus? Genauso wie es sich als Ausdruck seines Wesens nicht an die Realität oder einen bestimmten Zweck binden lässt, lässt es auch keine eindeutige Verortung über seine „Natur“ zu. Auch hier steht es, wie es scheint „neben“ oder „über“ den gängigen Kategorien. Sie werden dem Spiel als Ganzes nicht gerecht: „Im Spiel haben wir es mit einer für jedermann erkennbaren, unbedingt primären Lebenskategorie zu tun, mit einer Ganzheit, wenn es je etwas gibt, was diesen Namen verdient“ (Scheuerl 1990, S.111).

1.2 Das Spiel bei Johan Huizinga

Dieses Zitat führt mich zu dem zweiten Experten, den ich bei meiner Annäherung an den Spielbegriff einbeziehen möchte. In vielem, was Johan Huizinga über das Wesen des Spiels beschreibt, sind sich Scheuerls und seine Ausführungen ähnlich, von daher möchte ich lediglich auf neue Aspekte eingehen. Während Scheuerl sehr genau auf die Wesensmerkmale des Spiels hingearbeitet hat, befasst sich Huizinga als Kulturwissenschaftler übergreifender mit dem Spiel als einem Grundstein der Kultur. Er geht sogar soweit, das Spiel als ein wesentliches Charakteristikum des Menschen zu bezeichnen und stellt dem „homo faber“, dem schaffenden Menschen, den „homo ludens“, den spielenden Menschen zur Seite. „Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung im wachsenden Maß befestigt, dass menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet“ (Huizinga 1956, S.7). Das Spiel lässt sich laut Huizinga nicht verneinen, die Realität des Spiels ist für jedermann

wahrnehmbar und erstreckt sich über die Tier- und die Menschenwelt, während nahezu alles Abstrakte, wie zum Beispiel Schönheit, Wahrheit, Güte, Geist oder Gott geleugnet werden kann. Das Vorhandensein des Spiels ist an keine Kulturstufe und an keine Weltanschauung gebunden. „Tiere können spielen, also sind sie bereits mehr als mechanische Dinge. Wir spielen und wissen, dass wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig“ (Huizinga 1956, S.11). Dass in dieser Unvernunft der Ursprung der Kultur liegen soll, damit befasst sich Huizinga in seiner Studie „Homo Ludens – vom Ursprung der Kultur im Spiel“. Er möchte darlegen, dass das Spiel nicht nur eine Kulturerscheinung ist, sondern die Kultur selbst Spielcharakter besitzt (vgl. Huizinga 1956, S.7). An Beispielen zeigt Huizinga auf, dass das Spiel älter ist als die Kultur, dass es etwas „Eigenes“ ist, eine „bestimmte Qualität des Handelns, die sich vom gewöhnlichen Leben unterscheidet“ (Huizinga 1956, S.11). Aus dem Spiel heraus hat sich seiner Ansicht nach die Kultur entwickelt, dies gilt für alle Erscheinungsformen der Kultur. „Man nehme die Sprache, dieses erste und höchste Werkzeug, das der Mensch sich formt, [...]. Spielend springt der sprachschöpfende Geist immer wieder vom Stofflichen zum Gedachten hinüber. Hinter einem jeden Ausdruck für etwas Abstraktes steht eine Metapher und in jeder Metapher steckt ein Wortspiel“ (Huizinga 1956, S.12).

Auch Huizinga versucht in seinen Ausführungen, wie Scheuerl, formale Kennzeichen des Spiels zu beschreiben. Bei den meisten kommen die beiden auf einen Nenner, eines möchte ich doch noch einmal hervorheben, da es in Huizingas Ausführungen immer wieder eine Rolle spielt. Bei Scheuerl könnte man es unter das Moment der Ambivalenz einordnen, nämlich der Gegensatz von Spaß und doch Ernst. Ernst ist Nicht-Spiel, denn „Ernst sucht Spiel auszuschließen, Spiel jedoch kann sehr wohl den Ernst in sich einbeschließen“ (vgl. Huizinga 1956, S.50). Dies ist für Huizinga ein wichtiger Gedanke, denn in diesem „heiligen Ernst“ im Spiel sieht er eine Voraussetzung für das „höhere Spiel“, das über das Spiel zur Erholung oder zum Vergnügen hinaus geht. Diese Spiele der „Schönheit und Heiligkeit“ sind einerseits das Bindeglied zur Kultur und Ästhetik, andererseits bewahren sie sich ihren Spielcharakter und „schweben über aller Kultur“. Huizinga sagt dazu: „Der Kult pflöpft sich auf das Spiel auf, das Spielen an sich aber war das Primäre“ (Huizinga 1956, S.25).

Huizingas Studie unternimmt nun einen Streifzug durch sämtliche Erscheinungsformen der Kultur und untersucht diese auf ihre Ursprünge im Spiel: Das Recht, den Krieg, das Wissen, die Kunst, die Philosophie und die Dichtung. In diesem Zusammenhang stellt er fest, dass diese „höher organisierten Formen der Gesellschaft die Berührungen mit dem Spiel, die sie in früheren Stadien der Kultur offenbar in reichlichem Maße hatten, nach und nach zu verlieren

scheinen“ (Huizinga 1956, S.118). Huizinga sieht hier den Ernst auf dem Vormarsch. Wird etwas „zu ernst“, so ist es kein Spiel mehr. Bis auf das Dichten, das in der Spielsphäre geboren ist und in ihrem „Haus verbleibt“. Die Poesie ist für Huizinga eine Spielfunktion (ebd.). Im Rahmen dieser Arbeit, die sich auch mit dem „Spiel mit dem Wort“ beschäftigt, möchte ich deshalb an dieser Stelle kurz auf sein Kapitel „Spiel und Dichtung“ eingehen.

1.2.1 Spiel und Dichtung

Auf den ersten Blick könnte einem auch die Dichtung als etwas sehr Ernstes erscheinen. Schließlich gibt es für die Dichtung unzählige Regeln und Formen und man hat den Dichter vielleicht als ein ernstes und bedachtes Wesen im Kopf. Huizinga betrachtet die Dichtung unter den Aspekten, die er als den „reinen Spielbegriff“ oder bei Scheuerl die „Wesensmerkmale des Spiels“ bezeichnet: „Sie geht in einem Spielraum des Geistes vor sich, in einer eigenen Welt, dort haben die Dinge ein anderes Gesicht, als im gewöhnlichen Leben [...]. Wenn man Ernst als das auffasst, was sich in Worten des wachen Lebens schlüssig ausdrücken lässt, dann wird Dichtung niemals vollkommen ernsthaft“ (Huizinga 1956, S.118). Hier erkennt man Huizingas Merkmal des Spiels „Zwischen dem Ernst“ wieder. Auch die anderen Wesensmerkmale des Spiels sieht Huizinga in der Poesie gegenwärtig. Hier sind sich Scheuerl und Huizinga in der Beschreibung sehr ähnlich. Exemplarisch möchte ich anhand Huizingas Ausführungen darstellen, wie er seine Kategorien des Spiels auf Erscheinungsformen des menschlichen Lebens, in diesem Beispiel in Bezug auf die Dichtung, anwendet. Huizinga zählt dabei noch einmal auf, was seiner Ansicht nach die eigentlichen Merkmale des Spiels zu sein scheinen:

„Eine Handlung innerhalb gewisser Grenzen von Zeit, Raum und Sinn, innerhalb einer sichtbaren Ordnung, nach freiwillig angenommenen Regeln, außerhalb der Sphäre materieller Nützlichkeit und Notwendigkeit. Die Stimmung des Spiels ist Entrücktheit und Begeisterung. Die Handlung wird von Gefühlen der Erhebung und Spannung begleitet und führt Fröhlichkeit und Entspannung mit sich“ (Huizinga 1956, S.129). Für die Dichtung hieße das: das symmetrische oder rhythmische Einteilen der gesprochenen oder gesungenen Rede, das Treffen mit Reim oder Assonanz, das Verhüllen des Sinns, der künstliche Aufbau der Phrase, all das sind für Huizinga Aktivitäten der poetischen Formgebung, die in die Sphäre des Spiels gehören (vgl. Huizinga 1956, S.130). Die Dichtung unterliegt freiwillig angenommen Regeln, sie geschieht innerhalb einer sichtbaren Ordnung und ist doch frei von

Zwang und Zweckmäßigkeit. Beim Schreiben ist der Dichter ein Stück der Welt entrückt. Huizinga sagt dazu: „Wer Dichtung ein Spiel mit Worten und Sprache nennt, [...], bedient sich keiner Bedeutungsübertragung, sondern trifft den Wortsinn selbst“ (ebd.). Auf diese Art und Weise nähert sich Huizinga auch in anderen Bereichen der menschlichen Kultur, dem an, was er als „Ursprung der Kultur im Spiel“ bezeichnet.

1.2.2 Rückzug der Spielsphäre

Ein letzter Aspekt aus Huizingas Studie soll die Annäherung an den Spielbegriff aus der Perspektive der beiden Theoretiker abschließen. Nämlich seine Feststellung, dass die Gesellschaft meint, „erwachsen“ geworden zu sein. Huizinga stellt fest: „Sie arbeitete mit wissenschaftlichem Plan an ihrem eigenen irdischen Wohlergehen. Die Ideale von Arbeit, Erziehung und Demokratie ließen kaum Raum für das ewige Prinzip des Spiels“ (Huizinga 1956, S.185). Besonders das 19. Jhd. fördert seiner Ansicht nach einen ganz neuen „Ernst“ zu Tage, der sich auch in der Kunst in den Strömungen des Realismus und Naturalismus widerspiegelt (vgl. Huizinga 1956, S.183f.). Vieles, das einst eng mit der Sphäre des Spiels verbunden war, entwickelt sich in eine andere Richtung. Nur kurz soll hier der Sport als Beispiel erwähnt sein, der mit zunehmender Systematisierung und Disziplinierung etwas von seinem „reinen Spielgehalt“ verloren hat. Dies zeigt sich unter anderem in der Unterscheidung von „Professionellen und Amateuren“, dem Leistungsgedanken oder dem Ziel des Gelderwerbs, der im „Profibereich“ mit der Ausübung eines Spiels verknüpft ist. Laut Huizinga ist dies kein „reines“ Spiel mehr (vgl. Huizinga 1956, S.188). Scheuerl drückt dies so aus: „[...] dann lässt man die Leistung dem Spiel nicht mehr dienen, sondern nimmt umgekehrt das Spiel nur noch zum Anlass eine Leistung zu zeigen“ (Scheuerl 1990, S.140). Nicht der Wettkampf oder die Leistung an sich ist „wider das Spiel“, sondern die Gewichtung und die Balance, die dieses Moment in der Spielaktivität einnimmt.

1.3. Fazit zum Spielbegriff

Vieles, was es über das Spiel noch zu sagen gibt, besonders die Aspekte aus Sicht der Entwicklung des Individuums und der Psychologie fanden hier nur wenig Erwähnung. In erster Linie war es mir wichtig, das „Urphänomen“ Spiel für sich zu betrachten und nicht

seine Funktionen in den Mittelpunkt zu stellen. Dabei hat sich gezeigt, dass das Spiel nicht nur mit uns als Individuum verbunden ist, sondern es auch über den einzelnen hinaus Ursprung sozialen Lebens und kultureller Entwicklungen ist. Huizinga und Scheuerl haben übergreifende Merkmale des „reinen“ Spiels formuliert und auf viele Erscheinungs- und Ausdrucksformen des menschlichen Lebens bezogen. Dabei ist festzuhalten, dass in manchen Bereichen das Spiel noch sehr präsent ist, in anderen der Spielcharakter gänzlich verschwunden scheint und in manchen noch etwas Spielhaftes übrig geblieben ist. Ich selbst komme aus der Profession der Pädagogik. Hier ist davon auszugehen, dass das Spiel in den verschiedensten Zusammenhängen selbstverständlich ein wesentlicher Bestandteil des pädagogischen Alltags darstellt. In meiner Arbeit mit Gruppen ist das Spiel immer fester Bestandteil von Gruppenstunden. In der Ausbildung zur Spielpädagogik drehte sich sehr viel um die Frage, welche Spiele fördern welche Kompetenzen oder sind für bestimmte Situationen gut geeignet. Welches Lernziel kann mit welchem Spiel erreicht werden? Diese Herangehensweise hat natürlich auch ihre Berechtigung, denn im Spiel lernt man auf vielfältige Weise ob nun bewusst oder unbewusst. Scheuerl nennt dies das „gebundene Spiel“ im Gegensatz zum „freien Spiel“. Scheuerl drückt dies so aus: „Das gebundene Spiel wirkt gleichsam als Kristallisationspunkt im freien Spielraum“ (Scheuerl 1990, S.188). In der Praxis geht es nun also sehr oft darum, ein Setting von geeigneten Spielen für eine bestimmte Zielgruppe zu entwerfen und diese durchzuführen und anzuleiten. Dieses Vorgehen hat seinen sinnvollen Platz verdient, trotzdem beschlich mich mit der Zeit ein leises Gefühl der Leere. Zunächst nicht einmal für die Teilnehmenden, die das Programm in der Regel gut aufnahmen, vielmehr für mich selbst, da ich immer das Gefühl hatte, dass vieles, auch die Spiele, immer in einen gewissen Rahmen oder Zweck passen sollten. Wo war Platz für die Freiheit oder das „einfach so“? Dieses Gefühl verstärkte sich mit der Zeit, besonders im Hinblick auf die Begegnungen mit vielen Teilnehmenden, deren Wochentage mit vielerlei Aktivitäten ausgefüllt waren, die, so mein Eindruck, zwar sehr viel Gutes und Schönes vermitteln, doch immer weniger Platz für das „Eigene“ übrig ließen. Das „freie Spiel“, früher überwiegende Normalität des kindlichen Alltags, schien mir immer weniger Platz und auch etwas Geringschätzung zu erfahren. Das Spiel, auch im Bereich der „freien Zeit“ wird zunehmend institutionalisiert. In einem Gespräch mit einem Hortleiter in einer Ganztageschule erfuhr ich z.B., dass das Spielen auf dem angrenzenden Spielplatz bewusst eingeplant würde, damit die Kinder in den enger werdenden Zeit- und Spielräumen überhaupt noch die Möglichkeit hätten mit Gleichaltrigen frei, ohne direkte Anleitung spielen zu können. Mein Eindruck ist, dass der „Ernst“ sogar in die ureigene Sphäre dessen, was allgemein als „Spiel“ bezeichnet wird, auf

dem Vormarsch zu sein scheint. Spiele dienen nicht nur einem ihnen eigenen inneren Zweck, sondern sollen auch einem äußeren Zweck dienen. Damit wäre schon eines der Wesensmerkmale von Scheuerl und Huizinga verwischt. Das Spiel kommt zwar „spielmäßig“ daher, ist aber kein reines mehr. Diese „Verzwecklichung“ zieht sich vermehrt durch viele Bereiche des Lebens und Lernens. So versprechen in der Werbung PC Lernspiele die optimale Vorbereitung des Kindes auf die Einschulung. Hier verschwimmen die Bereiche „Spiel und Arbeit“. Ich möchte festhalten, dass ich nicht generell etwas gegen „spielerisches Lernen“ einzuwenden habe, doch scheinen mir die Wesensmerkmale dessen, was das Urphänomen Spiel eigentlich ausmacht auf dem Rückzug. Es geht um Freiheit und Freiwilligkeit, um eine eigene Welt, eine eigene Realität, um ein eigenes Zeitempfinden, ein „Losgelöstsein“ vom Alltäglichen und um eine Zweckfreiheit von außen. Es geht um Eigensinn.

Diese Merkmale waren mir zum Zeitpunkt meiner Unzufriedenheit so noch nicht vor Augen. Als ich auf der Suche nach einer Fortbildung war, bin ich auf eine „Spielbewegung“ gestoßen, die mich der Beschreibung nach sofort angesprochen hat:

„Playing Arts Spielende finden ihre ganz individuellen Gestaltungs-Spiele in Kontakt und Kooperation mit anderen ohne technische, erzieherische oder therapeutische Anleitung. Playing Arts ist eine von äußeren Zwecken freie, aber subjektiv sinnvolle Gestaltung eigener Themen. Playing Arts ist eine Spielkultur der Selbst-Entfaltung und ästhetischen Lebens-Kunst“ (Sturzenhecker 2010, S.4).

Im Folgenden möchte ich nun auf die Entstehung der Spielbewegung Playing Arts und was sich dahinter verbirgt genauer eingehen. Dies hat insbesondere deshalb einen Schwerpunkt in dieser Arbeit, da diese Fortbildungsreihe zum einen der Impulsgeber für mein Studium „Biographisches und Kreatives Schreiben“ gewesen ist und zum anderen zum Thema dieser Arbeit geführt hat. Im empirischen Teil habe ich Teilnehmende der Seminarreihe zu meinem Erkenntnisinteresse befragt.

1.4 Das Spiel bei Playing Arts

„Playing Arts bezeichnet eine Bewegung, die sich [...] im Dialog von Kunst, Spiel und Bildung entwickelt hat“ (Riemer 2002, S.15).

Playing Arts ist eine selbstbestimmte Gestaltungs- und Spieltätigkeit, die nicht angeleitet, didaktisiert und genormt werden kann. Das eigene Spiel, die eigene Spur, der sein eigenes Thema gestaltende Mensch steht im Mittelpunkt. Playing Arts ist somit kein „bestimmtes“ Spiel, sondern vielmehr eine individuelle und gemeinschaftlich gestaltende Spielhaltung (vgl. Sturzenhecker 2002, S.9). Im Gegensatz zur Spiel- und Theaterpädagogik verzichtet Playing Arts auf den Begriff der Pädagogik. An die Stelle von Anleitung tritt Selbstbestimmtheit und Eigenverantwortung, die Spielbewegung Playing Arts versteht sich als eine ästhetische Selbstbildungspraxis. Dabei orientiert sich das Spiel bei Playing Arts an folgenden Grundannahmen:

- Spiel ist autonom und unverfügbar, es kann sich ereignen, ist aber weder zu erzwingen, noch zu verhindern.
- Spiel ist zweckfrei, verbindet man es mit noch so gut gemeinten Zwecken, verhindert man das elementare Spielereignis.
- Spielprozesse haben ein offenes Ende. Das bedeutet, nicht zu wissen, was am Ende dabei herauskommt und die ständige Bereitschaft Veränderungen, die aus dem Prozess heraus entstehen, aufzunehmen.
- Jedes Spiel ist freiwillig, nur aus innerer Freiheit kann Spiel entstehen. Zwang löst mehr Widerstand und Abwehr aus und führt nicht zur „fließenden Energie selbstgewollten Spiels“.

(vgl. Riemer 2002, S.15).

Vergleicht man diese Grundannahmen mit den Wesensmerkmalen wie sie bei Scheuerl und Huizinga genannt werden finden sich viele Parallelen. Die Spielbewegung Playing Arts scheint vieles von dem, was Scheuerl und Huizinga als das „reine“ Spiel begreifen, wiederentdeckt und wiederbelebt zu haben.

Was bedeutet diese „Spielbewegung“ eigentlich? Was genau passiert in diesem Spiel, wenn es völlig selbstbestimmt ohne Anleitung und ohne festen Rahmen von statten gehen soll? Der Mitentwickler und Mitbegründer von Playing Arts Christoph Riemer meint dazu, dass dieser „schöpferische Selbstbildungsweg“ sehr komplex ist und mitunter erst in einem längeren Prozess bewusst wird (vgl. Riemer 2002, S.21).

Die Beschreibung scheint vage und ist nicht so leicht nachzuvollziehen, wie ein Regelwerk oder eine konkrete Methode. Es geht um eine „Spielhaltung“ und einen „Spielprozess“. Playing Arts knüpft dabei an einer Stelle an, die jeder von uns mitbringt, nämlich die eigene Spielbiografie. Riemer merkt an, dass die Erwachsenenhaltung im Spiel natürlich eine andere ist als die eines Kindes, trotzdem, jeder hat, wenn auch mitunter entfernte, Erinnerungen an sein kindliches Spiel. Durch was war es gekennzeichnet? Riemer zitiert hier aus einem Filmbuch von Wim Wenders, dessen Texte von Peter Handke stammen:

„Als das Kind Kind war, wusste es nicht, dass es Kind war, alles war ihm beseelt und alle Sachen waren eins. Als das Kind Kind war, hatte es von nichts eine Meinung, hatte keine Gewohnheiten, saß oft im Schneidersitz, lief aus dem Stand, hatte einen Wirbel im Haar und machte kein Gesicht beim Fotografieren“ (Riemer 2002, S.21).

Dieses Zitat drückt aus, dass der Mensch anfänglich offen und neugierig ist. Dass er vieles ausprobiert, noch nicht so festgelegt ist in seinen Ansichten und Verhaltensweisen, sondern sich spielerisch die Welt entdeckt. Die Haltung der Offenheit für Impulse ist eine Voraussetzung für die Spielbewegung Playing Arts. Soll es doch darum gehen, seine ganz eigene „Spur“, sein selbstbestimmtes Wollen zu entdecken und so in ein schöpferisch-spielendes Handeln zu kommen. Zum Anregen dieses ganz eigensinnigen Prozesses bedient sich Playing Arts dem Aufbau eines „Impulsfeldes“. Dieses Feld ist vielfältig und bezieht sich auf die ästhetische Gestaltung eigener innerer Bilder, Wünsche und Handlungen (vgl. Sturzenhecker 2002, S.72). Das Impulsfeld wird zu Beginn für „unerfahrene Spieler“ von einem Mentor unterstützt. Denn die Grunderfahrungen von fremdbestimmtem Lernen und Handeln sitzt tief, viele sind mit der Situation der Offenheit, ohne konkrete Handlungsanweisung, zunächst überfordert (vgl. Sturzenhecker 2002, S.50). Der Mentor bietet Anregungen aus Musik, Text, Kunst, Material, Bewegung und Internet. Aber auch die Teilnehmenden selbst regen durch Interaktion und gegenseitige Wechselwirkungen, durch Mitgebrachtes und gemeinsam Erlebtes zu Impulsen an. Es entsteht ein atmosphärisches Cluster und in dieser Atmosphäre, die frei von Wertung ist, entscheidet man selbst, welchem Impuls man nachgeht (vgl. Sturzenhecker 2002, S.24). Dieser Prozess, zunächst das „Eigene“ in Bezug auf Ästhetisches zum Ausdruck zu bringen, bringt die Playing Artists, die Spielenden, auch immer in Bezug zu ihrem anderen „ureigenen“ Wollen. So kann Selbstbestimmtheit neu entdeckt und wiederbelebt und auf andere Lebensbezüge übertragen werden. Das Spiel im Sinne von Playing Arts ist mit den Möglichkeiten, den Herausforderungen und den Fragen unserer Gegenwart verbunden (vgl. Höschele 2014).

Playing Arts ist kein „festes“ Spiel und auch kein Seminar zur Spielpädagogik im herkömmlichen Sinn. Im weiten Feld des „Spiels“ orientiert sich die Playing Arts Bewegung an der Spielhaltung und den Wesensmerkmalen des „Urphänomens“ Spiel. Sie möchte zu einem Handeln motivieren, das diesen Merkmalen möglichst nahe kommt.

Sturzenhecker sagt dazu: „Man bringt sich und seine inneren Bilder zum Sehen. Man verschafft dem Inneren einen äußeren Ausdruck“ (Sturzenhecker 2002, S.77).

Wie im Wesensmerkmal der Ambivalenz beschrieben bewegt sich der Spielende in einem Raum zwischen Außen und Innen, zwischen Fantasie und Wirklichkeit. Wie ein Kind im Sand seinen inneren Bildern Form gibt, so wird durch das Impulsfeld bei Playing Arts angeregt, seine eigenen, vielleicht verschütteten, inneren Bilder aufzuspüren und diesen eine Gestalt zu geben.

Diesem Nachgehen der eigenen Spur, dieses zweckfreie Ausprobieren, das spielerische Jonglieren zum Beispiel mit Worten, die Selbstbestimmtheit, das Losgelöstsein vom Alltäglichen, dem Folgen der eigenen Neugier, ist gemeint, wenn im Titel dieser Arbeit von „eigensinnigem Spiel“ die Rede ist. Das Spiel ist jedoch auch Form und Gestalt, weshalb es eben nicht beim „Innen“ bleibt sondern seinen ureigenen Ausdruck findet. Das „Spiel mit dem Wort“ ist solch ein Ausdruck. Beim Schreiben werden innere Bilder als Worte im Außen sichtbar. Sie sind etwas Ureigenes und deswegen voller Eigensinn.

Die These die im Titel steckt lautet, dass das eigensinnige Spiel die Kreativität, oder wie es im Bezug von Playing Arts eher genannt wird, das schöpferische Handeln, hervorlockt. Sturzenhecker spricht von „blitzartigen Einfällen“, die im Laufe des schöpferischen Prozesses über einen kommen können (vgl. Sturzenhecker 2002, S.32).

Dies führt mich auf das zweite weite Feld, das im Titel anklingt. Dem Begriff der Kreativität. Wie dem Spiel möchte ich mich auch der Kreativität mit Hilfe eines Forschers auf diesem Gebiet annähern.

2. Zur Kreativität

„Kreativität steckt in uns allen –wir müssen sie nur richtig fördern!“. So titelt das Buch „Flow und Kreativität“ von Mihaly Csikszentmihalyi (2014) auf der Rückseite. Der Untertitel „Wie Sie Ihre Grenzen überwinden und das Unmögliche schaffen“ klingt als ob man es mit einem der üblichen Ratgeber für ein noch besseres und erfüllteres Leben zu tun hat. Damit wird man

diesem Buch jedoch nicht gerecht, ist es doch unter der Fachliteratur im Themenbereich Psychologie zu finden. Mihaly Csikszentmihalyi ist Professor für Psychologie und als „Glücks- und Kreativitätsforscher“ bekannt. Er gilt als „Erfinder“ des „Flow“. In einem Artikel in „Psychologie heute“ wird seine Arbeit wie folgt beschrieben:

„Weil er sich schon seit der Kindheit für Kunst und kreatives Schaffen interessiert, stellte er auch umfassende Untersuchungen über die menschliche Kreativität an. In seiner bekanntesten Arbeit zu diesem Thema führte er mit rund 90 herausragenden Künstlern und Wissenschaftlern (darunter 14 Nobelpreisträger) ausführliche Interviews. [...]. Sein Leben ist eine untrennbare Mischung aus Arbeit und Spiel - eben jenes Phänomen, das er in seinen Büchern so überzeugend beschreibt“ (Schäfer 2005, S.47).

2.1. Die kreative Persönlichkeit

Mihaly Csikszentmihalyi arbeitete auf Grundlage der geführten Interviews heraus, was er unter dem Phänomen Kreativität versteht und was für ihn ein „Flow“ Erlebnis kennzeichnet. Dabei widerspricht M. Csikszentmihalyi dem Bild der Kreativität, das wahrscheinlich in den meisten von uns vorherrscht, nämlich dass diese der Genialität eines Einzelnen erwächst. Vielmehr möchte er aufzeigen, dass Kreativität ein lebenslanger Entwicklungs- und Entfaltungsprozess ist und das Zusammenwirken vieler Einflüsse eine Rolle spielt (vgl. Csikszentmihalyi 2014, S.7ff.). Seiner Ansicht nach wird der Begriff zu weit gefasst verwendet. Csikszentmihalyi meinte in seiner Studie nicht die „kleine Kreativität“, es ging ihm nicht um die schönste Deko oder das neue Rezept, vielmehr forschte er nach der „großen Kreativität“, die kulturelle und gesellschaftliche Auswirkungen herbeiführen kann (vgl. Csikszentmihalyi 2014, S.19).

So zeigt er eine Differenzierung von „kreativen“ Personen auf:

1. Personen, die ungewöhnliche Ideen äußern, die klug erscheinen. Diese findet Csikszentmihalyi zwar brilliant, aber nicht kreativ.
2. Personen, die die Welt auf ungewöhnliche und originelle Weise erleben und neue Perspektiven entwickeln und für sich zu tiefen Erkenntnissen erlangen, die aber nicht die Kultur verändern. Diese nennt Csikszentmihalyi *persönlich kreativ*.

3. Personen, die die Kultur auf einem wichtigen Gebiet verändert haben. Diese sind für ihn ohne jede Einschränkung kreativ (Einstein, Picasso, Edison...), dies nennt er *kulturell kreativ*.

(vgl. Csikszentmihalyi 2014, S. 43).

Als ich mit der Suche nach dem Titel und mit dem Schreiben dieser Arbeit begonnen habe, war mir die Forschungsarbeit von Csikszentmihalyi noch nicht bekannt, erst im Laufe der Recherche bin ich darauf gestoßen. Nun, mit diesem Wissen im Hintergrund würde ich tatsächlich mit dem Begriff der Kreativität vielleicht anders umgehen, erlebt er doch auf den vielfältigsten Gebieten, von kreativ Kochen bis hin zum Heimwerken, kreativ Konflikte lösen und vieles andere mehr, eine Hochkonjunktur.

Kreativität wie Csikszentmihalyi sie eigentlich verstehen möchte entsteht aus einer Interaktion von drei Elementen, die gemeinsam ein System bilden:

- Einer Kultur die symbolische Regeln umfasst
- Einer Person, die etwas Neues in diese symbolische Domäne einbringt
- Ein Feld von Experten, das diese Innovation anerkennt und bestätigt

(vgl. Csikszentmihalyi 2014, S. 43).

Zum einen benötigt es also eine bestimmte „Domäne“, zum Beispiel die Mathematik, dann ein Individuum, das sich in dieser Domäne sehr gut auskennt und etwas Neues hineinbringt und eine Feld von anderen Experten, die dieses Neue bewerten können und anerkennen. Erst dann wird sich das Neue sich entsprechend entfalten können.

Kreativität bedeutet für Csikszentmihalyi eine Interaktion zwischen individuellem Denken und einem soziokulturellen Kontext, sie ist für ihn eher ein systemisches denn ein individuelles Phänomen (vgl. Csikszentmihalyi 2014, S. 41). Er drückt dies so aus: „Wir sind an den Gedanken gewöhnt, dass Kreativität beim Individuum beginnt und endet und vergessen deshalb leicht, daß sie durch Veränderungen außerhalb des Individuums gefördert werden kann“ (Csikszentmihalyi 2014, S. 52).

Wie im Spiel handelt es sich auch bei der Kreativität um ein Wechselspiel zwischen Außen und Innen, zwischen Individuum und Umfeld. Csikszentmihalyi begann mit seinen Interviews zunächst bei den ganz individuellen Geschichten von kreativen Persönlichkeiten. In ihren Biografien suchte er Antworten auf die Frage, was für Merkmale eine kreative Persönlichkeit mitbringen würde. Jeder ist in seiner Entwicklung von seinem Umfeld geprägt worden und

hier ergibt sich wiederum die Verflechtung von dem was einem Mensch von Natur aus „in die Wiege“ gelegt wurde und wie dieses durch ein „proaktives Umfeld“ gefördert wurde (ebd.). So näherte sich Csikszentmihalyi einigen Wesenszügen an, die er in kreativen Persönlichkeiten zu entdecken glaubte:

- Begabung, Talent und Neigung macht noch keine kreative Persönlichkeit. Neugier, Interesse und Offenheit gehören unbedingt dazu, nur so wird ein Problem erst erkannt und eine Veränderung angestrebt.
- Kreative Individuen wechseln zwischen Imagination und Phantasie auf der einen Seite und einem bodenständigen Realitätssinn. Beides ist notwendig um sich von der Gegenwart freimachen zu können, ohne den Bezug zur Vergangenheit zu verlieren.
- Kreative Persönlichkeiten können sich in eine andere Welt versetzen. Kunst und Wissenschaft seien die großartigsten Fluchtmöglichkeiten vor der Realität, die der Mensch erfunden hat.
- Eine spielerische, entspannte Haltung ist zweifellos typisch für kreative Individuen. Es zeichnet sie die Verbindung zwischen Disziplin und dem Spielerischen, zwischen Verantwortungsgefühl und Ungebundenheit aus.
- Kreative Personen vereinen Extroversion und Introversion, sie haben die Fähigkeit zum Alleinsein, um sich intensiv mit etwas auseinandersetzen zu können, trotzdem gehört auch Offenheit zum Austausch und das Vernetzten mit anderen dazu, um den Blick über den Tellerrand zu garantieren.
- Kreative Persönlichkeiten entfliehen rigiden Rollenverteilungen und Festlegungen, sie haben ein reicheres Spektrum an Interaktionsmöglichkeiten.
- Die kreative Persönlichkeit ist fähig, sich auf unterschiedlichen widersprüchlichen Polen zu bewegen, zwischen ihnen zu variieren, im Fluss zu bleiben, flexibel zu sein.

(vgl. Csikszentmihalyi 2014, S.94ff).

Dürfen wir „Normalos“ denn dann überhaupt von Kreativität sprechen? Schließlich kann nicht jeder von uns gesellschaftliche und kulturelle Umwälzungen herbeiführen oder einen Nobelpreis erlangen?

Für das, was Csikszentmihalyi „kulturelle Kreativität“ nennt legt er die Messlatte tatsächlich sehr hoch an, trotzdem ist er davon überzeugt, dass wirklich jeder Mensch ein kreatives Potential in sich trägt und es lediglich entdeckt und gefördert werden muss, dass also jeder zu einer persönlichen Kreativität finden kann.

Von dieser persönlichen Kreativität gehe ich im Titel meiner Arbeit aus.

Dabei ist seine Vorgehensweise zunächst einmal sehr einfach und klingt so banal, dass man sich fragt, weshalb dazu eine Studie notwendig gewesen ist. Csikszentmihalyi rät als einen ersten Schritt: „Finden Sie heraus, was Sie im Leben lieben und was sie daran hassen [...] tun Sie mehr von dem, was Sie lieben und weniger von dem, was Sie hassen“ (Csikszentmihalyi 2014, S.508f). Weshalb viele Menschen den Zugang zu ihren eigenen Gefühlen verloren haben, liegt seiner Ansicht nach daran, dass sie ihr Leben in „einem Nebel der Gleichgültigkeit und in einem nichtssagenden Erfahrungsstrom“ vorüber ziehen lassen (ebd.). Dies klingt nun wirklich etwas abschätzig, doch liegt vielleicht ein Korn Wahrheit darin verborgen. Csikszentmihalyi beschreibt es so: „Viele Menschen nehmen an, dass ein Großteil der Welt ihnen verschlossen bleibt – Musik, Kunst, Sport, Wissenschaft, [...] die Liste der „Nicht-für mich Dinge“ kann endlos sein“ (Csikszentmihalyi 2014, S.527).

Csikszentmihalyi lässt dies nicht gelten und fordert dazu auf, so viel wie möglich auszuprobieren um den eigenen Horizont ohne Perfektheitsanspruch zu erweitern (ebd.). Dabei geht er davon aus, dass es möglich ist „Flow Erlebnisse“ an Stellen zu erfahren, an denen man sie vorher nicht vermutet hätte. Er möchte ermutigen, das kreative Potential nicht nur den schon offensichtlich erfolgreich Kreativen zu überlassen, sondern sich selbst etwas zuzutrauen. Für ihn bedeutet seine persönliche Kreativität fördern, seine Umwelt und seine eigene Persönlichkeit so zu beeinflussen, dass sie möglichst viel „Flow Gefühl“ hervorruft. Durch diese positiven Gefühle erlebt die Kreativität einen Aufschwung.

2.2. Das Flow Erlebnis

Csikszentmihalyi beschreibt das Flow Erlebnis als ein Hochgefühl, ein spontaner, müheloser und doch zugleich extrem konzentrierter Bewusstseinszustand, eine Qualität der Erfahrung, die mit der intensiven Ausübung einer bestimmten Aktivität verbunden ist (vgl. Csikszentmihalyi 2014, S.162). Die Freude an einer Tätigkeit, das absolute Vertieft sein in eine bestimmte Aktivität ist die Voraussetzung für ein Flow Erlebnis. Man genießt die Tätigkeit um ihrer selbst willen, die Tätigkeit trägt ihren Lohn in sich selbst. So bringt dies zum Beispiel ein Autor zum Ausdruck: „Ich bin mit Leib und Seele Schriftsteller unabhängig von den Konsequenzen“ (Csikszentmihalyi 2014, S.158).

Ähnlich wie Scheuerl und Huizinga bei den Wesensmerkmalen des Spiels hat Csikszentmihalyi auf Grundlage der geführten Interviews Kennzeichen eines Flow Erlebnisses beschrieben:

1. Jede Phase ist durch ein klares Ziel gekennzeichnet. Im Flow weiß man was man zu tun hat, man wird geführt, eine Handlung ergibt die nächste.
2. Man erhält unmittelbares Feedback für das eigene Handeln, in der Flow Erfahrung weiß man wie gut man seine Sache macht.
3. Aufgaben und Fähigkeiten befinden sich im Gleichgewicht, im Flow hat man das Gefühl, Fähigkeit und Handlungsmöglichkeiten befinden sich in Balance, es gibt keine Über-, oder Unterforderung die Frustration auslöst.
4. Handeln und Bewusstheit bilden eine Einheit. Im Alltag gehen Denken und Handeln oft getrennte Wege, beim Flow ist man vollständig auf das konzentriert was man gerade tut, die Welt verschwindet.
5. Ablenkungen werden vom Bewusstsein ausgeschlossen.
6. Man hat keine Versagensängste.
7. Selbstvergessenheit entsteht, der Mensch geht völlig in seiner Tätigkeit auf und denkt nicht mehr darüber nach, wie er sein Ego schützen kann.
8. Das Zeitgefühl wird aufgehoben.
9. Die Aktivität wird autotelisch, sie hat ihren Zweck in sich selbst aufgrund der Erlebnisqualität und nicht weil etwas Bestimmtes erreicht werden soll.

(vgl. Csikszentmihalyi 2014, S.163).

3. Spiel und Kreativität

Vergleicht man diese Gefühle, die Csikszentmihalyi als charakteristisch für ein „Flow“ Erlebnis bezeichnet mit den Wesensmerkmalen des Spiels nach Scheuerl und Huizinga, so lassen sich hier einige Parallelen feststellen: Die Zeit ist aufgehoben, man ist völlig in sein Handeln/Spielen vertieft, der Zweck der Tätigkeit liegt in ihr selbst. Dies lässt sich bei Scheuerl im Moment der Freiheit, der inneren Unendlichkeit und der Gegenwärtigkeit wiederfinden. Auch bei Csikszentmihalyis Beschreibung von kreativen Persönlichkeiten finden sich Parallelen zum Spiel. Kreative und Spielende können sich in eine Scheinwelt versetzen ohne jedoch den Bezug zur Realität zu verlieren. Dies findet sich bei Scheuerl im Moment der Scheinhaftigkeit.

Wenn man diesen Parallelen Glauben schenkt, so liegt für mich die Annahme nahe, dass jeder Mensch als Kind im Spiel ein „Flow“ Erleben erfahren hat und dieses mit der Zunahme an „Pflicht und Arbeit“ weniger wird oder sogar ganz verschwindet, je nachdem, wie viele lustvolle Tätigkeiten im persönlichen Alltag noch übrig geblieben sind.

Ursprünglich Spielende und Kreative scheinen einiges miteinander gemeinsam zu haben: „Die Zusammenhänge von Spiel und Kreativität liegen offenbar auf der Hand: assoziatives, spielerisches Handeln bringt neue Ideen hervor, experimentelles Vorgehen und Selbstvergessenheit zeigen sich im Spiel wie im schöpferischen Denken, Zweckfreiheit und Flexibilität bestimmen das spielerische wie das kreative Tun [...]. In diesem Sinne sind Spiel und Kreativität nicht nur wesensverwandt, sondern ein und dieselbe geistige Kraft“ (Kirchner 2009, S.44). Geht man von dieser strukturellen Analogie von Kreativität und Spiel aus, sind Kinder zunächst grundsätzlich als kreativ zu bezeichnen (Kirchner 2009, S.46). Damit sind nicht die kulturellen Umwälzungen gemeint, wie sie Csikszentmihalyi den uneingeschränkt kulturell Kreativen zuschreibt, sondern zunächst eine grundsätzliche Haltung, die der kreativen Persönlichkeit wie auch dem Spielenden innewohnt, nämlich „das Vermögen, dass sich durch Offenheit, Spontanität, Neugierde und Flexibilität auszeichnet“ (Kirchner 2009, S.46).

Wie eng das Spiel und die Kreativität miteinander verwoben sind wird auch aus der Sicht des Psychoanalytikers D. W. Winnicott bestärkt. In seinem Buch „Vom Spiel zur Kreativität“ (1971/2006) hat Winnicott seine Erkenntnisse zum Thema „Übergangsobjekt“ zusammengefasst. Gemeint sind die Spielzeuge des Kleinkindes, die als Übergangsobjekt die Verbindung zwischen der individuellen inneren und der äußeren Welt des Kindes symbolisieren. Dies kennzeichnet den Beginn einer eigenen Vorstellungswelt (vgl. Kirchner 2009, S.44). Die Beschäftigung mit solch einem Objekt ist laut Winnicott die Vorstufe des Spielens und das Spiel wiederum der erste Schritt zur Entwicklung dessen, was man das Kreative nennt (vgl. Winnicott 2006). Kreativität ist für Winnicott dabei nicht zuerst das Schaffen bedeutender Kunstwerke, sondern die „Tönung der gesamten Haltung gegenüber der äußeren Realität“ (Winnicott 2006, S.78). Mit der Trennung von der Mutter erfährt das Kind immer mehr von der äußeren Realität, die jedoch noch mit der inneren Realität verbunden ist. Diesen Zwischenbereich, der auch durch die Beschäftigung mit einem sogenannten „Übergangsobjekt“ gekennzeichnet ist, nennt Winnicott den „intermediären Bereich“ (vgl. Winnicott 2006, S.7). Das Spiel und schließlich das kreative Tun stellt eine Brücke zwischen dem Innen, der individuellen inneren Vorstellungswelt und dem Außen her. Dieser Bereich

zwischen Innen und Außen, also der intermediäre Bereich ist im Spiel und in der Kreativität fließend, es findet ein Austausch statt und die Grenzen verschwimmen. Winnicott macht damit deutlich, dass es nicht nur ein klares Innen und Außen gibt, sondern einen Übergangsbereich, der sich in der frühesten Kindheit entwickelt, dieser intermediäre Raum ist ein eigener Erlebnisbereich, so kommt Winnicott aus Sicht der Psychoanalyse zu einem ähnlichen Ergebnis wie Scheuerl, der in seinem „Moment der Ambivalenz“ das Spiel immer in einem Zwischenraum ansiedelt. In diesem frühkindlichen Übergangsbereich, im Umgang mit der Fantasie und der Wirklichkeit bildet sich das Spiel und daraus das kreative Tun heraus (vgl. Kirchner 2009, S.49). Winnicott sagt dazu: „Nach meiner Auffassung führt das Spielen ganz natürlich zu kultureller Erfahrung und bildet deren eigentliche Grundlage“ (Winnicott 2006, S.123).

3.1 Fazit zur Verbindung von Spiel und Kreativität

An dieser Stelle möchte ich nun einige Gedanken zusammenführen:

Im Titel meiner Arbeit steckt die Frage, ob Spiel und Kreativität etwas miteinander zu tun haben, ob das eigensinnige Spiel das schöpferische Handeln hervorlockt, für dieses also fördernd wirkt. Dazu habe ich dargelegt, was überhaupt unter dem Begriff „eigensinniges Spiel“ verstanden werden kann und welche Kreativität in Bezug auf die Fragestellung gemeint ist.

Zunächst habe ich mit Scheuerl und Huizinga die Wesensmerkmale des Spiels herausgearbeitet und mit der Beschreibung der Spielbewegung Playing Arts dargestellt was mit „eigensinnigem Spiel“ gemeint ist. Dabei geht es mir um die Haltung, die im Urphänomen Spiel beinhaltet ist und wie ich sie unter 1.4. „Das Spiel bei Playing Arts“ beschrieben habe.

In einem weiteren Schritt habe ich mich mit Hilfe des Kreativitätsforschers Csikszentmihalyi dem Begriff der Kreativität angenähert. Beim Vergleich der beiden Phänomene und ihrer Merkmale ist zu Tage getreten dass Spiel und Kreativität in ihrer Struktur gemeinsame Wesensmerkmale besitzen. Dabei geht es mir in dieser Arbeit nicht um die kulturell (uneingeschränkt, erfolgreich) Kreativen, sondern um das Potential der persönlichen Kreativität, das in jedem steckt. Das Potential, das uns lockt Neues auszuprobieren und zu erfahren, der Neugier und dem was einen wirklich interessiert nachzugehen.

Zugleich steckt in meinem Titel die Annahme, dass Kreativität etwas ist, das der Förderung bedarf. Wie Huizinga im Bereich des Spiels feststellt, dass der „erwachsene Ernst“ auf dem Vormarsch ist und das Spielerische immer mehr schwindet (vgl. 1.2.2), so sieht auch Csikszentmihalyi einige Hindernisse, die das Entdecken und Entfalten der persönlichen Kreativität verhindern. Kreativität ist nicht nur einfach da. Um sie fruchtbar zu machen, ist psychische Energie erforderlich. Haupthindernisse sind dabei seiner Ansicht nach:

- Erschöpfung durch zu viele Anforderungen
- Ablenkbarkeit, Mühe zur Konzentration
- Trägheit, Mangel an Disziplin
- Unkenntnis die vorhandene psychische Energie zu nutzen

(vgl. Csikszentmihalyi 2014, S.489).

Wie viel ungebundene Aufmerksamkeit hat man übrig, um sich mit Neuem zu beschäftigen? Vieles im Alltag wie Arbeit, eigene Bedürfnisse, Eigeninteresse oder Konsum, bindet unsere psychische Energie. Wie viel Lust und Neugier bleiben nach einem „normalen“ Arbeitstag, den Verpflichtungen die sich aus dem Überlebensnotwendigen ergeben und dem sozialen Leben, das auch nicht vernachlässigt werden will (vgl. Csikszentmihalyi 2014, S.491)?

Csikszentmihalyi beschreibt außerdem zwei widersprüchliche Instruktionsprogramme, mit denen der Mensch ausgestattet ist. Zum einen ist er gekennzeichnet durch eine konservative Tendenz, die auf seinen Selbsterhaltungstrieb, Energiesparen und eine Neigung zur Selbstverherrlichung beruht. Zum anderen ist ihm eine expansive Tendenz angeboren, die sich durch Forscherdrang, Abenteuerlust und Risikofreude zeigt (Csikszentmihalyi 2014, S.24). Laut Csikszentmihalyi sind beide Programme im Menschen aktiv, da beide wichtige Überlebensmechanismen beinhalten. Zum einen garantierte das Erforschen und Erfinden bessere Überlebenschancen um das Bedürfnis nach Sicherheit zu stillen, zum anderen regle die „Kraft der Entropie“ das Bedürfnis sich zu Entspannen und mit den Kräften zu haushalten, um unerwartete Situationen bewältigen zu können. Bei den meisten Menschen sei die Kraft der Entropie stärker ausgeprägt als die Lust nach Herausforderung. Die erste Tendenz setze sich immer von alleine durch, die zweite könne verkümmern wenn sie nicht gefördert wird oder zu wenig Freude und Energie für sie übrig bleibt (vgl. Csikszentmihalyi 2014, S.161). Sowohl unser zunächst kindlich entdeckungsfreudiges Spiel als auch die darin liegende Kreativität schiene mit der Zeit verloren zu gehen oder in Vergessenheit zu geraten.

Auch Winnicott stellt fest, dass der Handlungsbereich des Menschen „im Sinne des dritten Erfahrungsbereiches“ (dem des Kulturerlebens oder des kreativen Spiels) äußerst variabel sein kann: „Dies liegt daran, dass dieser dritte Bereich das Ergebnis von Erfahrungen des einzelnen [...] in der ihn umgebenden Umwelt ist. Die Ausprägung dieses dritten Bereichs kann je nach Ausmaß realer Erfahrungen äußerst gering oder sehr groß sein“ (Winnicott 2006, S.124). So wären sich Winnicott und Csikszentmihalyi, der für die Förderung der Kreativität ein proaktives Umfeld als nötig erachtet, an diesem Punkt nahe, dass Kreativität eben nicht nur ein individuelles Phänomen darstellt, sondern durchaus Einflüsse von außen eine Rolle spielen. Winnicott geht sogar soweit zu sagen, dass die Besonderheit des Ortes (gemeint ist der dritte oder intermediäre Bereich), an dem sich Spiel und Kulturerleben ereignen, existentiell von der lebendigen Erfahrung abhängt und nicht von Anlagefaktoren (vgl. Winnicott 2006, S.126). Zum einen meint Winnicott damit hauptsächlich die positive Mutter-Kind Beziehung, die ein liebevolles und vertrauensvolles Umfeld in der Kindheit schafft (ebd.), er sieht aber auch grundsätzlich die Bedeutung eines Umfeldes, das darauf ausgerichtet ist, selbstbestimmtes, schöpferisches Leben zu ermöglichen und nicht zu unterdrücken. Winnicott meint: „Solche Lebensbedingungen sind die negativen Seiten der Zivilisation. Kreativität wird hier durch Umwelteinflüsse zerstört, die den einzelnen Menschen in einer späten Phase seiner persönlichen Reife treffen“ (Winnicott 2006, S.81).

Zum einen spielen also innere Programme und Anlagen des Menschen eine Rolle, wenn das kreative Potential nicht genutzt wird zum anderen gibt es aber auch reichlich äußere Einflüsse, die die persönliche Kreativität im Laufe der Biografie fördern oder verkümmern lassen. Damit ist zum Ausdruck gebracht, was Csikszentmihalyi zu Beginn seiner Studie formuliert, nämlich dass Kreativität ein lebenslanger Entwicklungs- und Entfaltungsprozess bleibt und somit die Förderung dieses ureigenen Phänomens nicht in einer bestimmten Lebensphase beginnt und endet sondern immer fortschreitet.

Vielleicht erinnert sich so mancher daran, sich selbst als Kind schöpferisch erlebt zu haben, es war erlaubt herum zu spinnen, Dinge zu erfinden, Sachen auszuprobieren, Verrücktes miteinander zu kombinieren. Es war erlaubt sich eine Fantasiewelt zu erschaffen und viele verschiedene Rollen auszuprobieren. Es war erlaubt mit Material zu spielen, mit Farben zu experimentieren, Lieder zu schmettern, Töne zu schreien und Wörter zu würfeln. Natürlich ist es wichtig nicht alles in der Sphäre des Spiels zu belassen, auch das zielgerichtete Schaffen und die Arbeit gehört zum Menschsein. Doch scheint die Zweckmäßigkeit bei den meisten im Laufe des Lebens die Oberhand zu gewinnen. Das eigensinnige Spiel, wie ich es in der

Spielbewegung Playing Arts kennen gelernt habe ist meiner Ansicht nach eine Möglichkeit, sich seiner ursprünglichen Offenheit und Neugier zu besinnen und durch die Verwandtschaft von Spiel und Kreativität mit seinem eigenen persönlichen kreativen Potential wieder neu in Berührung zu kommen.

Das Spiel mit dem Wort ist eine Domäne auf der sich das kreative Potential entfaltet. Die Spielbewegung Playing Arts lässt sich nicht auf eine Richtung des Ausdruckes festlegen, sondern spielt mit sämtlichen Sparten der Kunst. Doch im Spiel mit den vielen verschiedenen Richtungen ist es möglich, ganz wie Csikszentmihalyi es sich wünschen würde, das zu finden, was einen besonders reizt. So konnte ich meine Freude am Spiel mit dem Wort wiederentdecken. Durch diese Freude, die zur Vertiefung und vielleicht sogar zu einem Flow Erleben führen kann, erwächst die Lust und die Neugier auf Mehr. Laut Csikszentmihalyi ist das was die Kreativität fördert, die Freude an der Tätigkeit an sich und der Wunsch mit dieser Tätigkeit schöpferisch umzugehen. Die Spielbewegung Playing Arts unterstützt einen dabei, das individuelle „eigensinnige“ Spiel zu finden, sie bildet ein proaktives Umfeld, in dem es in einem geschützten Rahmen ein Impulsfeld, wie unter 1.4 beschrieben, bildet. Dieses Impulsfeld gibt Anregungen und leitet durch die Erinnerung an die eigene Spielbiografie zurück zum Ursprung. Ist der Weg einmal widerentdeckt ist es leichter, diese Wahrnehmungen des Eigenen in das alltägliche Leben zu transportieren. Und genau hier liegt der Knackpunkt, den auch Csikszentmihalyi in seinem letzten Kapitel beschreibt, wenn es um die Förderung der persönlichen Kreativität geht. Nicht nur das abgeschiedene Kämmerlein garantiert den Geistesblitz oder das Aha Erlebnis, vieles, was um uns herum täglich geschieht, birgt Potential, das oft durch eine beengte Sichtweise übersehen wird. Playing Arts regt durch ein Impulsfeld an, Perspektiven zu verändern und mit der Wahrnehmung zu spielen.

In meinem beobachtenden Protokoll des Seminars Spielfeld Sprache, das im Anhang beigefügt ist, findet sich als Beispiel der Einladungsbrief zum Seminar (vgl. Protokoll Z.9-28). Dieser Einladungsbrief vermittelt einen Eindruck davon, wie die Wahrnehmung schon im Vorfeld des Seminars durch kleine „Spiele“ sensibilisiert wird. Des Weiteren zeigt das Protokoll wie ein Seminar aufgebaut ist, wie sich ein „Impulsfeld“ bildet und was man darunter verstehen kann. Auch in den Interviews finden sich Beispiele für das Generieren eines Impulsfeldes und wie die Teilnehmenden mit demselben „ins Spiel kommen“. Als Beispiel möchte ich hier besonders auf Interview I Zeile 232-254 und 275-303 verweisen. An

dieser Stelle wird beschrieben, wie sich Teilnehmende nur anhand einer Farbe anregen lassen mit dieser und sich selbst als „Untergrund“ zu experimentieren.

Auch Csikszentmihalyi gibt im letzten Kapitel seiner Studie Anregungen wie es gelingen könnte starke Gewohnheiten zu verflüssigen und sich selbst ein proaktives Umfeld, durch eigenes Gestalten zu schaffen. So würden sich Räume ermöglichen, die der Kreativität förderlich sind (vgl. Csikszentmihalyi 2014, S.499ff.).

Somit ist meiner Ansicht nach aus theoretischer Sicht unter Berücksichtigung verschiedener Perspektiven beleuchtet und herausgearbeitet, wie die Phänomene Spiel und Kreativität verstanden werden können und unter welchem Bedeutungshorizont ich die beiden Begriffe in Bezug auf meine Fragestellung verstehe. Hinzu kommt der Aspekt der Förderung und wie sich das eigensinnige Spiel positiv auf die persönliche Kreativität auswirkt. Auch auf diese Frage konnte mit Hilfe der Experten und der Beschreibung der Playing Arts Bewegung dargestellt werden, dass Spiel und Kreativität aus derselben Kraft erwachsen, sich in den strukturellen Merkmalen gleichen und somit Spiel nicht nur kreativitätsfördernd wirkt, sondern laut Winnicott in der frühen Kindheit den Ursprung derselben darstellt. Mit dem Spiel, wie es die Playing Arts Bewegung versteht und praktiziert, ist meiner Ansicht nach ein Weg beschritten, zu seinem eigenen persönlichen kreativen Potential zu finden.

Ausgehend von der Erfahrung in meinem pädagogischen Berufsalltag, indem das Spiel hauptsächlich als Methode zu verstehen und dem damit verbundenen Gefühl, dass das Eigeninteresse und die Selbstbestimmtheit zunehmend abnimmt und somit auch die Entfaltungsräume der persönlichen Kreativität weniger werden bin ich auf das „eigensinnige Spiel“ im Rahmen der Fortbildungsreihe Playing Arts gestoßen. Als Teilnehmerin konnte ich für mich persönlich erleben, wie das Impulsfeld zum schöpferischen Spiel anregte und ich für mich selbst zu mir selbst neue Zugänge gefunden habe. Mit meiner Fragestellung habe ich mich auf den Weg gemacht diese Verbindung von Spiel und Kreativität näher zu erforschen und sie über den reinen Selbsterfahrungswert hinaus zu bestimmen.

Die Spielbewegung Playing Arts stellt eine wiederentdeckte Bedeutungsebene des Spiels in den Vordergrund, die sich näher am Urphänomen orientiert und nicht an der Zweckmäßigkeit bestimmter pädagogischer und anderer Zusammenhänge. Es geht nicht darum eine neue Methode zu erlernen und diese dann im Berufsalltag umzusetzen, sondern durch das Anknüpfen an das eigene kreative Potential selbst Ideen für seinen Beruf und darüber hinaus, für das eigene Leben zu entwickeln. In der Spielbewegung Playing Arts wird die Verbindung

der beiden Phänomene Spiel und Kreativität auch für erwachsene Menschen neu erfahrbar, da sie den natürlichen Zusammenhang im Laufe ihres Lebens leichter zu verlieren scheinen.

Deshalb stellt für mich dieses Konzept einen einzigartigen und neuartigen Weg dar, sich seinem echten individuellen kreativen Potential anzunähern. Dies geschieht, indem man sich auf einen längeren Prozess einlässt, der nicht nur an der Oberfläche kratzt, sondern die Ebenen berührt, die Csikszentmihalyi als notwendig erachtet, um persönlich kreativ zu sein (vgl. 2.1). Dabei geht es nicht darum etwas völlig Neues zu erfinden, sondern etwas für sich persönlich Neues zu finden und zu erfahren und in den Alltag zu integrieren.

Die Domäne des Wortes und der Sprache ist dabei ein Spielfeld auf dem die persönliche Kreativität zum Ausdruck kommen kann.

Die Frage im Titel, wie wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd, zielt von daher nicht nur auf den Zusammenhang der beiden Phänomene, der, so denke ich, durch die aufgeführten Experten deutlich gemacht werden konnte, sondern auch auf die Art der Wirkweise. Diese Art der Wirkweise ist mit Sicherheit für jeden individuell zu betrachten, doch erhoffe ich mir durch die geführten Interviews des empirischen Teils der Arbeit einen Erkenntnisgewinn darüber, ob eine Wirkung, wie ich sie an mir selbst erfahren habe, auch für andere Personen erlebbar war und sie ihrem persönlichen kreativen Potential dadurch näher gekommen sind.

Csikszentmihalyi stützte seine Studie über die Kreativität auf Interviews mit über 90 Personen, die auf dem Gebiet der Kreativität in Wissenschaft und Kunst Großes geleistet haben. Diese Masterarbeit hat nicht so viel Material zur Verfügung und stützt sich auf Gesprächen mit Teilnehmenden und der Seminarleitung der Fortbildungsreihe Playing Arts und auf mein eigenes teilnehmendes Protokoll des Seminars Spielfeld Sprache. Da sich die Spielbewegung nicht „nur“ auf eine Richtung festlegen lässt, sondern sich in der Vielfalt der Künste bewegt, wird in den Interviews nicht nur von der Ausdrucksform des Schreibens die Rede sein. Durch das Beobachtende Protokoll zum Seminar Spielfeld Sprache wird das „Spiel mit dem Wort“ jedoch fokussiert und durch daraus herausgegriffene Beispiele konkretisiert.

4. Qualitative Methodik

Wie finde ich die passende Methode für mein Erkenntnisinteresse?

Ausschlaggebend für das Thema der Masterarbeit ist eine Erfahrung, die ich selbst in dem beschriebenen Playing Arts Seminar zum Thema „Spielfeld Sprache“ gemacht habe. Es geht vorrangig um das Erleben des eigensinnigen Spiels mit seinen Auswirkungen. Von daher liegt eine Vorgehensweise nahe, die diesem echten Erleben Raum gibt. Schon im Methodenseminar zur Masterarbeit im Juni 2014 folgte der Hinweis dass sich für diese Fragestellung Interviews eignen würden. Zunächst war ich von der Aussicht nicht begeistert, da ich mich schon mit den Transkripten kämpfen sah. Je länger ich mich danach jedoch in meinem Erkenntnisinteresse verfestige, desto klarer wurde mir, dass ich dies doch als den richtigen Weg ansehen würde, vor allem da ich die Möglichkeit hätte, das Seminar „Spielfeld Sprache“, wie passend, im Jahr 2014 nochmals zu besuchen. Dort könnte ich ganz praktisch „Feldforschung“ betreiben und dies in einem „beobachtenden Protokoll“ dokumentieren. Zudem hätte ich dort die Möglichkeit Interviewpartner-/innen zu finden, die demselben „Impulsfeld“ ausgesetzt waren und das Wirken desselben und ihr eigenes Erleben schildern könnten.

Aufgrund dieser Voraussetzungen habe ich mich für eine qualitative Methodik entschieden.

Im Folgenden habe ich mich dahingehend mit den verschiedensten Methoden der qualitativen Sozialforschung befasst welche am besten zur Fragestellung und zum Umfang der Arbeit passen könnte.

Zunächst geht es um die Entscheidung, welche Interviewform geeignet ist und schließlich, welche Auswertungsmethode der Arbeit zugrunde gelegt wird.

4.1 Das Problemzentrierte Interview

Das problemzentrierte Interview wurde von Andreas Witzel in den 1980er Jahren entwickelt und trägt dem Paradigmenwechsel in der Sozialforschung Rechnung, nachdem komplexes menschliches Verhalten nicht mit starren Methoden untersucht werden können bzw. diese nur bestimmte Blickwinkel zulassen.

„Vielmehr wird ausgehend von einem relativ offenen theoretischen Konzept, verbunden mit der Fragestellung der Untersuchung, der Forschungsprozess auf die Problemsicht der

Subjekte zentriert: Es gilt die Daten sprechen zu lassen, (sie) möglichst unvoreingenommen [...].“ (Witzel 1985, S.3). Dabei stellt auch der „kommunikative Charakter“ der Datengewinnung eine entscheidende Änderung der Vorgehensweise dar. Weg vom neutralen Beobachter der sich am Idealbild der naturwissenschaftlichen Forschung orientiert, hin zur vertrauensvollen Zusammenarbeit, zur Ermittlung der „eigensinnigen Welt“ der Befragten (vgl. Witzel, 1985, S.4). Das problemzentrierte Interview möchte dabei ein „offenes mit einem theoriegeleiteten Vorgehen“ verbinden. Es handelt sich um eine Methodenkombination, es bedient sich zwar eines Leitfadens, enthält jedoch auch narrative Elemente und orientiert sich an kommunikationswissenschaftlichen und gesprächspsychologischen Überlegungen (vgl. Mey, Vock, Ruppel 2014).

Witzel sagt dazu: „Der Leitfaden hat nicht die Aufgabe, ein Skelett für einen strukturierten Fragebogen abzugeben, sondern soll das Hintergrundwissen des Forschers thematisch organisieren, um zu einer kontrollierten und vergleichbaren Herangehensweise an den Forschungsgegenstand zu kommen.“ (Witzel, 1985, S.11). Der Leitfaden dient dem Forscher als Orientierungshilfe und Unterstützung, um die Erzählsequenzen des Interviewpartners aus zu differenzieren. Dies bedeutet, dass in dieser Art des Interviews detailfördernde Nachfragen erlaubt sind. Die Interviewform gliedert sich in:

- Gesprächseröffnung
- Allgemeine Sondierung
- Spezifische Sondierung
- Ad-hoc Fragen

Zu Beginn sollen die Fragen eine erzählerische Darstellungsform fördern. Im Verlauf sind dann Fragen erlaubt, die z.B. dem tieferen Verständnis des Erzählten dienen, Erklärungen und Sichtweisen verdeutlichen. Zum Schluss können die „ad hoc Fragen“ gestellt werden, die im Leitfaden vorhanden sind und im Verlauf des Gespräches nicht vorgekommen sind aber für das Forschungsinteresse relevant erscheinen (vgl. Mey, Vock, Ruppel 2014).

Insgesamt scheint mir die Beschreibung der Methode des problemzentrierten Interviews mit der Beschreibung des „offenen Leitfadeninterviews“ wie es bei Przyborski und Wohlrab-Sahr dargestellt wird vergleichbar. Sie fassen zusammen, dass das offene Leitfadeninterview für eine begrenzte Fragestellung angebracht ist, beschreibende und argumentierende Darstellungen im Vordergrund stehen und allgemeine Prinzipien der Gesprächsführung zum Einsatz kommen (vgl. Przyborski, Wohlrab-Sahr, 2014, S.126 ff.).

In beiden Interviewformen soll „Leitfadenbürokratie“ vermieden werden, d.h. der offene Charakter des Gesprächs steht im Vordergrund trotzdem sind gewisse Fragen die dem Erkenntnisinteresse dienen erlaubt.

4.1.1 Entwicklung des Leitfadens

Da mich interessierte, wie die Teilnehmenden der Playing Arts Seminare überhaupt auf das Thema Spiel gestoßen sind und ob und wie dies Auswirkungen auf ihre persönliche Kreativität oder andere Lebensbereiche genommen hat, war es mir wichtig in den Interviews Platz für biografisches Erzählen zu haben. Andererseits interessierte mich konkret, wie die Teilnehmenden das Spiel und seine Wirkweise für sich erfahren haben, von daher sollten auch einige zielgerichtete Fragen bezüglich meines Erkenntnisinteresses darin vorkommen. Diese Mischung ist in oben beschriebenen Interviewformen zum Ausdruck gebracht, weshalb ich meinen Interviewleitfaden daran orientiert habe.

Zunächst zielt meine Eingangsfrage also darauf ab, eine längere biografische Schilderung zu ermöglichen, wie das Spiel im Leben der Befragten eine Rolle spielt. Schließlich nehme ich Bezug auf die konkret stattgefundene Fortbildungsreihe Playing Arts und was dort im Rahmen dieses Impulsfeldes für die Befragten erlebt und erfahren wurde. Diese Fragen zielen konkret auf mein Erkenntnisinteresse ob und wie Spiel und Kreativität miteinander in Verbindung stehen und ob dies für den Befragten für die eigene persönliche Entwicklung eine Rolle spielt.

Der Leitfaden ist im Anhang ersichtlich.

4.2 Grounded Theory

„Das Grundanliegen der Methodologie der „Grounded Theory“ ist eine enge Verschränkung von empirischer Forschung und Theoriebildung. Empirische Forschung zielt darauf ab, eine Theorie zu generieren. Die Theorie wiederum wird nicht von „oben her“ entfaltet, sondern soll in eben jener Forschung begründet sein.“ (Przyborski, Wohlrab-Sahr, 2014, S.192). Die Erfinder der „Grounded Theory“, Barney Glaser und Anselm Strauss wollten mit dieser Auswertungsmethode den Graben zwischen formaler Theorie und empirischer Forschung überwinden. Sie waren davon überzeugt, dass sich Theorien aus „frischen“ Daten generieren

sollten und nicht erhobene Daten in bereits bestehende Theorien eingepasst werden sollen. Sie kämpften dafür, dass qualitative Methoden selbst eigenständig und theoriegenerierend sind und nicht lediglich zur Untermauerung von quantitativen Verfahren dienen (vgl. Przyborski, Wohlrab-Sahr, 2014, S.195). Damit waren die beiden Vorreiter, ähnlich wie Witzel mit der Entwicklung des Problemzentrierten Interviews, für einen neuen Blick auf qualitativ gewonnene Daten und den Umgang mit denselben. Kennzeichnend für diesen „neuen Blick“ ist die völlig andere Herangehensweise. Nach dem Motto „all is data“ werden bei Glaser und Strauss ausdrücklich vielfältige Erhebungsformen und völlig unterschiedliche Materialien (Interviews, Transkripte, Feldbeobachtungen, Fragebögen, usw...) zur Datensammlung und -gewinnung genutzt. Schon dadurch wird deutlich, dass der Schwerpunkt nicht auf dem Verfahren selbst liegt, sondern auf dem „Prozess des Samplings“, also des Sammelns von Daten aus den verschiedensten Quellen. Die Auswertung und Bearbeitung der Daten erfolgt unmittelbar und parallel und die Ergebnisse fließen sofort in den weiteren Forschungsprozess mit ein. Dies bedeutet, dass es keinen vorgefertigten, linearen Ablauf gibt, sondern, dass sich aus den gewonnenen Daten eventuell neue Fragestellungen und Abzweigungen ergeben, die dem Ausgangsinteresse neue Richtungen geben können. Sampling und Theoriegenerierung ist in der „grounded theory“ ein eng ineinander verwobener Prozess (vgl. Przyborski, Wohlrab-Sahr, 2014, S.195).

Diese Methode lebt von der Vielfalt verschiedenster Datenquellen und ist gekennzeichnet durch einen sich „voran tastenden Charakter“ (vgl. Przyborski, Wohlrab-Sahr, 2014, S.199).

4.2.1 Kodieren

„Der Vorgang des Überführens von Rohdaten in Konzepte wird „kodieren“ genannt.“ (Przyborski, Wohlrab-Sahr, 2014, S.204). Dieses offene Kodieren ist ein Grundpfeiler der Grounded Theory. Das vorliegende Material, also zum Beispiel ein Transkript eines Interviews wird dahingehend analysiert, ob es inhaltlich thematische Zusammenhänge gibt. Diese Zusammenhänge werden durch eine beschreibende Kategorie benannt. Diese Kategorien werden in einer Tabelle anhand der Zeilennummerierung in den Interviews aufgelistet. Dieses Vorgehen, an dem ich mich für die vorliegende Arbeit orientiere, wird von S. Tiefel als Auswertungsschritt auf Grundlage der Grounded Theory in ihrem Artikel „Die formale und die deskriptive Interviewanalyse und ihre Potentiale für die vergleichende Kodierung offener und teilstandardisierter Interviews“ beschrieben (vgl. Tiefel 2002, S.359f.).

Die Tabellen zu den einzelnen Interviews für die vorliegende Arbeit werden den im Anhang beigelegt.

Durch das Anlegen dieser Tabelle können Kategorien mit dem Interviewleitfaden und den Tabellen und den daraus entstandenen Kategorien der anderen Interviews verglichen und hinsichtlich eines ersichtlich gewordenen Zusammenhangs mit einander in Verbindung gebracht werden.

4.3 Fazit zur Methode

Die Grounded Theory ist eine sehr komplexe Auswertungsmethode, die in ihrer ganzen Tiefe und Ausführlichkeit sicher eher für einen längeren Forschungsprozess geeignet ist.

Das „Offene Kodieren“ bildet lediglich den Anfang. Phänomene werden herausgearbeitet, in Kategorien benannt und in einem weiteren Schritt miteinander verglichen. So bilden sich Kernkategorien. Nach einem ausführlichen, langen „Sampling“ (dem Sammeln der Daten), der Analyse dieser Daten, dem Vergleich derselben und schließlich dem Zusammenführen, wird eine Theorie gebildet, die sich aus den Daten generiert hat. Dies ist ein langer Weg und für den Umfang dieser Arbeit nur bedingt geeignet. Trotzdem möchte ich mich an dieser Verfahrensweise und an der Erstellung der Tabellen wie sie Tiefel beschreibt orientieren, auch wenn sie nicht in voller Ausführlichkeit zum Zuge kommen kann.

Ich werde die gefundenen Phänomene in den Interviews nach Kategorien zusammenfassen und diese in den schon beschriebenen Tabellen darstellen. Diese werde ich mit den weiteren Auswertungen vergleichen und sehen, ob sich übergreifende Zusammenhänge erkennen lassen. Wenn dies der Fall sein sollte, bilden sich daraus Kernkategorien und schließlich der sogenannte „Rote Faden der Geschichte“, wie es Strauss und Corbin nennen würden (vgl. Strauss/Corbin 1996, S.96). Damit ist gemeint, den Blick von den einzelnen Daten wieder auf das Gesamte zu lenken und das Vorhandene miteinander in Zusammenhang zu bringen.

5. Ergebnisse aus den Interviewanalysen

Im ersten Teil der Arbeit wurde aus theoretischer Sicht allgemein zu den Begriffen Spiel und Kreativität geforscht. Da dies die zentralen Begriffe in meiner Fragestellung sind, beziehen sich auch die Fragestellungen der Interviews auf die beiden Begriffe, weshalb ich sie als Kernkategorien im folgenden Ergebnisteil verwenden möchte. Viele weitere Unterkategorien, die zu diesen beiden Phänomenen gehören sind im Theorieteil zur Sprache gekommen. Sind diese auch bei den interviewten Personen zum Erkenntnisinteresse zum Vorschein gekommen und dadurch Zusammenhänge erkennbar geworden? Dazu habe ich Personen für die Interviews angefragt, die das Spiel, wie es in der beschriebenen Spielbewegung Playing Arts praktiziert wird, selbst miterlebt haben. Außerdem die Seminarleitung, die die Fortbildung mitkonzipiert und schon viele Gruppen in diesem Zusammenhang angeleitet und begleitet hat. Besteht wirklich ein Zusammenhang zwischen den beiden Phänomenen und wirkt sich das Spiel, wie ich es in den Playing Arts Seminaren erlebt habe tatsächlich kreativitätsfördernd aus? Welcher rote Faden war in der Auswertung der Interviews erkennbar?

Für mich war es außerdem interessant zu erfahren, ob Prozesse, wie ich sie bei mir selbst als Teilnehmende erfahren habe auch bei anderen angestoßen wurden.

Tatsächlich scheint dies der Fall zu sein, auch wenn die Prozesse natürlich bei allen Befragten sehr individuell geprägt sind. Trotzdem scheint übergreifend erkennbar zu sein, dass das Spiel, wie es in diesem Rahmen erlebt und erfahren wurde etwas auf einer tieferen persönlichen Ebene in Gang setzt. Alle Befragten schilderten dies auf ihre eigene Weise. Voraussetzung dafür ist allerdings eine Offenheit und Neugier, beziehungsweise eine Suchbewegung, die bei allen Beteiligten schon vor dem Besuch der Seminare präsent war.

Kreativität wird mit unterschiedlichen Ausprägungen beschrieben, in einer für sie eigenen Bedeutung, jeder hat die Wirkweise des Spiels individuell erfahren und „sein eigenes Ding“ daraus gemacht und doch gibt es Zusammenhänge die erkennbar werden. Unter anderem die Kategorien offener Prozess, Experimentieren, Gruppe, Flow Erleben, Impulse und Zweckfreiheit begegneten mir in den Gesprächen in Variationen immer wieder. Dies sind zum Teil Begrifflichkeiten, die, wie im Theorieteil dargestellt, mit den Phänomenen Spiel und Kreativität in Verbindung stehen. Somit möchte ich vorausgreifend festhalten, dass in den Gesprächen der Zusammenhang von Spiel und persönlicher Kreativität durchaus zu Tage tritt und die Annahme der Verbindung untermauert wird. Damit das Spiel, zunächst im Rahmen des Seminars gesehen, seine Wirkung entfalten kann, scheint auch das Setting des Seminars

und die Atmosphäre in der Gruppe eine Rolle zu spielen, auch dazu sind in den Gesprächen einige Hinweise zu finden.

5.1. Die Verbindung Spiel und Kreativität

Spiel und Kreativität erwachsen aus derselben Kraft, haben vergleichbare Strukturmerkmale und laut Winnicott ist das frühkindliche Spiel die Voraussetzung für die Schaffung des intermediären Raumes, in dem Kreativität ihren Ausdruck findet (vgl. 3.). Deshalb möchte ich im Ergebnisteil der analysierten Interviews einen Schwerpunkt auf die Kategorien legen in denen die Verbindung, das Wechselseitige beeinflussen oder die Hinweise auf denselben Ursprung der beiden Phänomene zur Sprache kommt. Durch die gefundenen Kategorien wird zudem die Art der Wirkweise des Spiels ersichtlich.

5.1.1 Die Zweckfreiheit

Das Tun, das zunächst keinem Diktat von Sinn und Zweck von außen unterliegt, sondern dem eigenen Interesse folgt und der Freude an der Tätigkeit an sich, bringt den Menschen seiner persönlichen Kreativität näher. Eine formulierte Annahme in dieser Arbeit ist, dass die Zweckfreiheit kreativitätsfördernd wirkt.

Scheuerl nennt die Zweckfreiheit in seinem Moment der Freiheit (vgl.1.1.1) als ein Wesensmerkmal des Urphänomens Spiels. Das Gefühl, dass alles Tun und Hinwirken immer sofort zielgerichtet passieren soll hat mich selbst zum Innehalten und schließlich auf die Spur des Spiels gelockt. Bei den Befragten gab es unterschiedliche Beispiele, wie das „Einfach so“ innerhalb des Spiels entdeckt und erfahren wurde.

Bei Frau M.¹ war der Ausgangspunkt das Spiel mit der Stimme. Sie erzählte von ihrem eigenen freien „SingSingkomponieren“: „Das macht mir Spaß, einfach so“ (Interview II, Z. 94-96). Sie nannte es Stimmungssingen, das sich an keine fertigen Lieder halten würde, sondern einfach so erklänge, wie es gerade aus ihr herauskomme. Hier hatte Fr. M. etwas für sich entdeckt, ein freies Experimentieren, das etwas in ihr in Gang setzte. Sie machte sich auf den Weg und wollte mehr davon erleben. Sie nahm bei einem Improvisationschor teil und bekam über einen Musiker den Hinweis auf die Seminarreihe Playing Arts. „Da dachte ich ja,

¹ Die Namensnennungen in den Interviewtranskriptionen und im Analyse Teil wurden anonymisiert

das klingt gut, weil das spielerische Leichte, Lockere kommt eindeutig zu kurz in meinem Leben“. (Interview II, Z. 71-87).

Das spielerische Leichte und Lockere kommt zu kurz, um mit Huizinga wie unter 1.2 dargestellt zu sprechen, der Ernst ist zu Ernst, er überwiegt im täglichen Leben und hat die Vorherrschaft übernommen. Dem Wunsch aus eher festgelegten Rahmen auszubrechen, ist Fr. M. zuerst für sich durch eigenes Stimmimprovisieren nachgegangen und hat sich schließlich auf einem weiteren Feld der Spielbewegung Playing Arts vertieft.

Herr H. hatte dieses Erleben oder Wiederentdecken der Zweckfreiheit zunächst eher aus seiner beruflichen Ausbildung her entwickelt. Als angehender Jugendreferent gehörte das Spiel fest in das Curriculum der Pädagogik. Das „eigene Spiel“ wieder zu entdecken und nicht lediglich als Methode zu praktizieren, diesen Unterschied hatte Herr H. durch einen Dozenten erlebt, der mehr zum eigenen Spiel anregen wollte und weniger an der Vermittlung von Spielmethode interessiert war. „Und das hat mich durchaus fasziniert [...] in dem Moment hat mich dieses Thema Spiel gepackt und der neue Spieldozent hat es verstanden mich ins Spiel zu locken (Interview I, Z.20-31). Herr H. hatte erlebt dass etwas „anders“ abläuft als erwartet, dass eben nicht der schnelle Zielerfolg im Vordergrund stand, sondern die eigene Person und die Entwicklungen, die sich daraus ergaben.

Faszination und Neugier, das sind auch laut Csikszentmihalyi die wichtigsten Antriebsfedern, die uns unserer persönlichen Kreativität näher bringen, denn es wird sicher schwierig sein, mit etwas schöpferisch umzugehen, das einen überhaupt nicht interessiert. Er sagt dazu: „Wenn Sie einen Funken Interesse verspüren, folgen Sie dem Gefühl“ (Csikszentmihalyi 2014, S.494f). Dabei ist es egal, ob das, was mein Interesse weckt nun gerade in den Plan passt. Ist es eine Blume, ein Lied oder ein Gedanke oder sind es besondere Worte, die mir immer wieder durch den Kopf streichen? Csikszentmihalyi ermutigt seinen inneren Zensor abzuschalten und dem Staunen zu erlauben uns zu führen: „Die Welt geht uns an, welcher Teil am besten zu uns selbst, zu unseren Möglichkeiten passt, können wir nur erfahren, wenn wir den ernsthaften Versuch machen, so viele Aspekte wie möglich kennenzulernen“ (Csikszentmihalyi 2014, S.495). Wie anders könnte dieses Kennenlernen funktionieren, wenn nicht dadurch, ganz eigensinnig der eigenen Spur zu folgen? Und das so zweckfrei wie möglich?

Herr C. beschreibt das Moment der Freiheit für ihn selbst so: „Dass man erst mal ohne Ziel irgendwo mit was los legt. Das war das was sich sehr positiv angefühlt hat“ (Interview III, Z.42f.). Er vergleicht es mit einer Wanderung, auf der nicht der direkte Weg von A nach B

eingeschlagen wird, sondern viele Abzweigungen möglich sind und nicht von vorn herein ein festes Ziel vor Augen steht (Interview III, Z.69ff.).

Wie wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd?

In allen Gesprächen kam das Moment der Zweckfreiheit immer wieder als ein maßgebendes Element zur Sprache, das innerhalb des Phänomens Spiel und der Kreativität erfahren wurde. Das Gefühl, das dadurch ausgelöst wurde, wurde von den Befragten positiv bewertet, es wurde als entlastend und befreiend erfahren und nicht als etwas Sinnloses, das zu nichts führt. Im Gegenteil, die Zweckfreiheit führt, nur anders als gedacht. Ist sie einmal (wieder-) erlebt und von neuem entdeckt worden, ist ein grundlegendes Prinzip des Schöpferischen erkannt.

Ein Aspekt seiner Wirkweise liegt meiner Ansicht nach in diesem Moment der Zweckfreiheit. Warum ist es notwendig sich dabei „erst“ mit dem freien Spiel zu befassen? Sich auf etwas einzulassen, das auf den ersten Blick kindisch oder überflüssig erscheint? Weil sich Erwachsene von sich aus mehr mit dem Ernst und weniger mit dem freien Spiel beschäftigen und es viele Hindernisse auf dem Weg zur persönlichen Kreativität gibt (vgl. 3.1.). Herr C. beschreibt es so: „Spielen war halt eine Beschäftigung, wenn einem nichts besseres einfällt und es hat in der Zwischenzeit doch eine gewisse Wertigkeit gewonnen“ (Interview III, Z.180ff.). Inzwischen darf es bei Herr C. parallel und gleichwertig zum zielgerichteten Vorgehen stehen. Es hat seine individuellen Handlungsspielräume erweitert.

5.1.2 Der Offene Prozess

Das Einlassen auf die Zweckfreiheit bzw. auf das Moment der Freiheit im Spiel führt zu einem weiteren Aspekt, den das freie Spiel und auch die Kreativität kennzeichnet. Dadurch, dass kein vorrangiges Ziel gegeben ist, ist auch der Weg nicht vorgezeichnet. Der Weg ergibt sich durch die Handlung von selbst. Auf den ersten Blick von außen könnte diese Offenheit eher negative Assoziationen wie Orientierungslosigkeit, Chaos und Unordnung auslösen. Das Faszinierende scheint jedoch zu sein, dass der Prozess sich seinen Weg bahnt und für denjenigen, der sich darauf einlässt nichts Beängstigendes mit sich bringt. Wie im frühen kindlichen freien Spiel sich eine Handlung aus der anderen ergibt, so kann sich auch im Laufe eines individuellen Prozesses, der nicht direkt zielgerichtet ist, eine schlüssige

Handlungsweise ergeben. Da es mit Beginn der Schule in vielen Bereichen nicht mehr gefragt ist offen zu agieren, sondern alles innerhalb eines Systems von Regeln und gesetzten Rahmen ab zu laufen hat, werden offene Spielräume selten und der Umgang mit diesen ungewohnt.

Ein kleines Beispiel: Einmal in der Woche veranstalte ich eine Gruppenstunde für Kinder, in der oft Werkangebote im Vordergrund stehen. Zu einer Geschichte, in der das Meer und seine Unterwasserwelt vorkam, gab es das Angebot mit Wachs- und Wasserfarben auf Papier zu gestalten. Zwar war die Technik mit Wachsfarbe zu malen und dann mit Wasserfarbe zu übermalen vorgeschlagen, jedoch nicht als fester Rahmen gesetzt. Die Kinder wollten gerne lieber etwas abmalen oder ausmalen als sich in das unsichere Terrain zu wagen, selbst ihre eigene Wasserwelt zu kreieren. Es gab sogar Abstimmungen darüber, wer zustimmte, dass das eigene Bild hässlich sei. Abgesehen von der eigenen Wertung und dem eigenen Empfinden über das Produkt, war es für die Kinder also schwierig, sich innerhalb des vorsichtig gesetzten Rahmens „frei“ zu fühlen. Ein Kind fühlte sich frei und fing an mit den Wachsfarben auszuprobieren, Farben zu mischen, zu wischen, ineinander und übereinander zu malen. Die anderen empfanden dies als „nicht schön“, da kein ordentlicher Fisch neben einem andern zu sehen war. Offenheit erzeugt auch Unsicherheit und vielleicht ein Ergebnis, das man gelernt hat als „Ziel verfehlt“ einzuordnen. Vielleicht lag es ja auch an dem Angebot selbst, nämlich etwas zu malen, also darzustellen. Das eigene Bild, das als Ergebnis im Kopf festgelegt wird hindert zu experimentieren. Sicher gibt es für mich selbst noch viel zu überlegen, wie die Kinder leichter ins Offene zu locken wären. Für mich war es jedoch trotzdem ein eindrucksvolles Beispiel, wie schnell das Einordnen und Bewerten und das Produzieren eines festgelegten Ergebnisses die Oberhand gewinnt.

Wenn schon bei Kindern dieses Schema so früh verfestigt scheint, wie kann es dann Erwachsenen gelingen sich wieder mehr in offene Prozesse hineinzubegeben bzw. neu ein Gefühl dafür zu finden? Fr. M. schilderte dies als ein tiefgehendes Erlebnis: „Und da war es so, dass ich noch nie so deutlich selber empfunden habe, dass dieses Malen ein Prozess ist. Oder dass es mir überhaupt nicht darauf ankommt, dass jetzt ein schönes Bild herauskommt“ (Interview II, Z.109ff.). Fr. M. hatte es geschafft sich vom vorgefertigten inneren Ziel eines bestimmten Bildes zu lösen und sich einfach in das Tun selbst hineinzubegeben. Dieses Loslassen von etwas, das schon vorbestimmt ist, schilderte Herr C. für sich als überraschend leicht: „Ich glaube dass dieses spielen, dieses sich auf etwas einlassen auch einen Weg offen lassen, dass das glaub ich ganz tief in uns drin ist“ (Interview III, Z.81f.). Allerdings meinte er auch, dass das Loslassen leichter fiel, je weniger das Tun mit seinem Beruf oder seinen sonstigen eigenen gewählten Themen zu tun hatte. Beim Tanz fühlte er sich freier zu spielen

als beim Schreiben das seinen Beruf kennzeichnet (Interview III, Z.89ff.). Anscheinend ist es leichter mit etwas offen umzugehen, dessen Regelsystem nicht verinnerlicht ist und zu dem keine engen Bezugspunkte bestehen. So entsteht weniger das Gefühl, etwas „falsch“ zu machen. Herr C. sagte dazu: „Je mehr ich mich in einem Thema zu Hause gefühlt habe, desto mehr Grenzen habe ich gesehen“ (Interview III, Z.110).

Herr H. nannte das Offene im Spiel: „...eine Hin-und Herbewegung, auch den Ablenkungen, auch der Lust, auch den Fähigkeiten nachzugehen und so im Grunde Wege zu finden, die man vorher nicht bestimmen kann, die man vorher auch nicht kennt“ (Interview I, Z.99ff.).

Die Offenheit ergibt sich daraus sich auf die Zweckfreiheit einlassen zu können.

Herr H. schilderte dies aus seiner Perspektive als Seminarleiter. Einerseits wolle er innerhalb seines Seminars dazu anregen die Teilnehmer auf ihre eigene Spur zu bringen, andererseits hätte er als Seminarleiter doch eine Idee, die er gerne unterbringen möchte. Das Eine schien das Andere aufzuheben. Herr H. schilderte, wie es ihm mit der Zeit immer besser gelang, seinen Plan für die Gruppe loszulassen und den Eigensinn tatsächlich zu fördern und zu unterstützen, auch wenn nicht absehbar schien, wo der Weg enden würde.

Der offene Prozess scheint im Rahmen des Seminars zu Beginn nicht nur für die Teilnehmenden, sondern auch für die Seminarleitung eine Herausforderung zu sein: „Mittlerweile kann ich das aber nicht nur völlig akzeptieren, sondern ich unterstütze es auch, dass Leute wirklich ihren eigenen Weg gehen...“ (Interview I, Z.116ff.).

Den Mut und das Zutrauen das man über den längeren Prozess im Seminar in das Gefühl der Offenheit und Zweckfreiheit entwickelt, kann darüber hinaus Wurzeln schlagen. Fr. M. schilderte hier ein eindrückliches Beispiel, wie sie durch einen Sturz in Früchte eines Maulbeerenbaums zu einem Spiel angeregt wurde. Die Flecken, die die Beeren auf ihrer hellen Hose hinterließen waren für sie plötzlich kein Grund des Ärgernisses, sondern im Gegenteil, die Maulbeerbatik wurde erfunden. Fr. M. erfreute sich an der Farbe der Flecken und an dem zufälligen Muster, das sie hinterließen. Sie kam dann ein anders mal wieder mit der Hose, um diese bewusst mit den Früchten zu bearbeiten, mitten im botanischen Garten. Die Passanten hatten dies etwas befremdend beobachtet und Fr. M. stellte über sich selbst fest: „...weder eine gestandene Geschäftsfrau, noch eine Mathelehrerin macht so was“ (Interview II, Z.188f.).

Voraussetzung für das Spiel mit den Beeren und das, was Fr.M. für sich selbst daraus entwickelt hat war die Offenheit, sich in der Situation frei außerhalb der üblichen Reaktionen zu bewegen und ihrem eigenen inneren Weg zu folgen.

Wie wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd?

Damit ist für mich der zweite wichtige Aspekt der Wirkweise angesprochen. Das Spiel lockt in die Zweckfreiheit, die Zweckfreiheit lässt den offenen Prozess entstehen. Losgelöst von festgelegten, egal ob von außen oder von selbst gesteckten Zielen, entstehen Wege und Entdeckungen, die anders vermutlich nicht entstanden wären. Neues wird erfahren, erlebt und ausprobiert. Obwohl kein Ziel gegeben ist entsteht dennoch ein zielgerichtetes Tun. Csikszentmihalyi beschreibt als Kennzeichen für eine kreative Persönlichkeit die Fähigkeit sich flexibel zwischen Offenheit und Geschlossenheit bewegen zu können (vgl.2.1.). Das Zutrauen Offenheit zuzulassen kann im Spiel wiederentdeckt werden.

5.1.3 Der Eigensinn

Eng verbunden mit den Begriffen der Zweckfreiheit und der Offenheit ist meiner Ansicht nach der Eigensinn. Da der Begriff im Titel der Arbeit und im Zusammenhang mit dem Spiel verwendet wird, möchte ich ihm an dieser Stelle noch einmal etwas Aufmerksamkeit schenken.

Bei den Gesprächen habe ich festgestellt, dass die Befragten unterschiedlich auf den Begriff reagiert haben. Fr. M. ist er zunächst gar nicht in Verbindung mit dem Spiel präsent gewesen und Fr. E. und Fr. G. haben ihn zunächst eher negativ bewertet: Der Eigensinn ließe eher auf ein bockiges Kind schließen, das seinen Kopf durchsetzen möchte und sich nicht einfügen könne (Interview IV, Z.518ff.). Das wird aus Erwachsenenperspektive eher als störend empfunden und vielleicht haben wir da auch noch die eigenen Eltern im Ohr, die dazu ermahnen, sich zu fügen Dies fand ich interessant, da dieser Begriff von Anfang an etwas in mir in Schwingung gebracht hatte. Von daher möchte ich noch einmal überprüfen, ob dieser Begriff, wie er mir begegnet ist, vielleicht eher etwas mit mir persönlich und weniger im gesamten etwas mit dem Phänomen Spiel zu tun hat.

Herr H. beschreibt den Eigensinn aus seiner Sicht so: „Der Eigensinn ist der Teil der wirklich mit jeder Person ganz individuell zu tun hat und auch meine Behauptung wäre, dass ein und derselbe Impuls, egal was das ist, ob das ein Kunstbeispiel oder ein Materialangebot oder eine methodische Idee ist, [...] bei verschiedenen Personen unterschiedlich ankommt, unterschiedliche Wirkung erzielt [...]“ (Interview I, Z.109ff.). Fr. M. bezeichnet es als „sein eigenes Ding“ machen können (Interview II, Z.40). Wenn man in den Gesprächen außerdem

den Beispielen folgt, die als eigenes Spiel oder als eigene Spur beschrieben werden, wird meiner Ansicht nach deutlich, was der „eigensinnige“ Teil des Spieles ausmacht, auch wenn er von den Befragten vielleicht nicht direkt so bezeichnet wird. Herr H. schilderte dies anhand eines Spieles, das er schon über mehrere Jahre immer wieder betreibt: „Dass ich mit einem Material das mich einfach immer noch ziemlich interessiert und fasziniert auch immer mal wieder was Neues versuche, auch immer mal wieder keine Lust habe, auch immer mal wieder verblüffende Entdeckungen mache, auch immer mal wieder sehe dass andere mit dem Material umgehen und Interessantes hervorbringen [...]“ (Interview I, Z.337ff.).

Herr H. verfolgt sein Interesse in Bezug auf das bestimmte Material seit einigen Jahren, mit Höhen und Tiefen, auch mit Pausen, trotzdem ist es etwas, das ihn nicht loslässt und er sich selbst auf den Weg macht, diesem Impuls, diesem Interesse weiter nach zu gehen. Mit Eigensinn ist Selbstbestimmtheit gemeint und die Fähigkeit der eigenen Spur zu folgen und der Entschluss dem eigenen Interesse zu trauen. Wie unter 1.4 beschrieben kann in der Haltung des freien Spiels Selbstbestimmtheit entdeckt und gelebt werden. Der sein eigenes Thema gestaltende Mensch steht im Mittelpunkt.

Auch beim Schreiben wird dieser Unterschied meiner Ansicht nach sehr deutlich. Im Studium biografisches und kreatives Schreiben gab es viele verschiedene Schreibenlässe und Situationen. War es eine Hausarbeit zu einem bestimmten Thema oder durfte ein „freier“ Text, „mein“ Text entstehen? Habe ich mich dabei selbstbestimmt gefühlt oder stark von äußeren Rahmenbedingungen beeinflusst? Habe ich es vielleicht geschafft innerhalb des Rahmens doch ein kleines Stück Eigensinn unter zu bringen? Bei welchen Schreibenlässen habe ich mich „kreativ“ gefühlt, welche habe ich als mühsam und mir auferlegt empfunden?

Selbstbestimmtheit und Eigensinn, nicht immer kommt er im Alltag zum Zuge, manches mal ist er durch Routinen und gegebene Umstände verdeckt. Herr H. beschreibt das sehr eindrücklich als Krisenmomente, in denen er das Gefühl hat: „jetzt geht überhaupt nix mit dem eigenen Spiel, weil alles so geprägt, festgelegt, stressig ist, dass das Spiel irgendwie keinen Platz hat“ (Interview I, Z.335f.). Auch Csikszentmihalyi ist hier Realist, wie unter 3.1 beschrieben gibt es einiges, was hindert, das eigene kreative Potential zu entdecken: „Sie können nur kreativ sein, wenn Sie dem täglichen Verschleiß des Daseins entgegenwirken“ (Csikszentmihalyi 2014, S.510).

Wie wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd?

Durch die Zweckfreiheit und die Offenheit wird es möglich außerhalb von festgesetzten Rahmenbedingungen sein eigenes Interesse zu finden und diesem nachzugehen. In den Playing Arts Seminaren werden in Bezug auf die Künste Räume und Möglichkeiten eröffnet. Im freien Spiel mit Bewegungen oder Instrumenten oder Farben oder auch Worten werden die Teilnehmer angeregt ihren eigenen Impulsen zu folgen, ihren eigenen Ausdruck zu finden, ohne Bewertung des Produktes. So wird es möglich sich seinem selbstbestimmten Willen wieder bewusst zu werden und dafür Freiräume zu finden. In den Gesprächen kamen einige verschiedene „Spiele“ oder Projekte zur Sprache, die auch nach den Seminaren noch weitergeführt wurden (vgl. Interview III, Z.262ff.). Das ist für mich ein Anzeichen dafür, dass der Eigensinn oder die Selbstbestimmtheit, die innerhalb der Spielräume im Seminar erlebt wurden, eine Entdeckung ist, die nachwirkt. Der Eigensinn und die Selbstbestimmtheit ist die Spur, die den Weg zum eigenen kreativen Potential weist. Csikszentmihalyi sagt hier ganz einfach: „Tun Sie mehr von dem was sie lieben und weniger von dem was Sie hassen“ (Csikszentmihalyi 2014, S.509).

5.1.4 Das Impulsfeld

Wie kann der Eigensinn erprobt werden? Wie ist es überhaupt möglich die eigene Spur zu entdecken, auch wenn Offenheit und Zweckfreiheit gegeben sind? Vielleicht führt dies zunächst eher in die Hilflosigkeit, da nicht klar ist, wie mit der Offenheit umgegangen werden kann?

Dazu möchte ich noch einmal an das Gespräch mit Frau M. anknüpfen und zu dem schon erwähnten Spiel mit den Maulbeeren auf ein weiteres Spielfeld in ihrer Erzählung hinweisen, indem sich plötzlich etwas ganz Alltägliches in ein für sie anregendes Impulsfeld verwandelte: „[...] etwas habe ich dann auch da ausprobiert so mit Stoffen und Kleidern. Also zum Beispiel einen Rock wachsen lassen und hier einen Teil stricken und rein tun“ (Interview II, Z.177f.). Später kreiste unser Gespräch nochmals um alte Kleider und wie sie von einer Modemacherin für den Laufsteg umgestaltet wurden. Dies ist für mich ein Beispiel dafür, wie sich die Wahrnehmung für Impulse aus dem direkten Alltag und Umfeld schärfen kann und wie diese als „Anregungspotential“ genutzt werden können.

Diese Wahrnehmung für Impulse zu sensibilisieren ist ein wichtiger Bestandteil innerhalb der Playing Arts Seminare. Wie unter 1.4 beschrieben wird das Impulsfeld zu Beginn für „unerfahrene Spieler“ von einem Mentor unterstützt. Hier ein Beispiel aus dem Gespräch mit der Seminarleitung: „Und Anregungspotential heißt, durch möglichst interessante vielfältige Kunstbeispiele, durch möglichst vielfältiges und anregendes Material [...] den Teilnehmenden erlauben ihre eigene Mischung anzurühren und sich ihrem eigenen Spiel hinzugeben“ (Interview I, Z. 226ff.). Herr H. schilderte, dass er beobachten konnte, wie „den einen dies interessiert und den anderen jenes packt“ und so Momente entstanden, die niemand hätte vorher planen können, die er nie hätte anleiten oder vorgeben können (ebd.).

Die Teilnehmenden haben angeregt durch die vorhandenen Impulse „ihr eigenes Ding“ gemacht. Durch das Anbieten von „Anregungspotential“ wird der Einstieg in die Wahrnehmung und Sensibilisierung für das, was einen locken könnte vereinfacht.

Im Anhang findet sich mein beobachtendes Protokoll vom Seminar Spielfeld Sprache. Im Nachhinein habe ich festgestellt, dass mein Augenmerk mehr darauf lag, was wir gemacht haben und weniger darauf wie die Gruppe interagiert. Dies war für mich selbst fast nicht möglich, da ich ja Teil des Prozesses war und nicht die distanzierte Beobachterin. Deshalb liegt der Fokus im Protokoll auf der Beschreibung der Impulse und wie ich sie selbst empfunden habe. So lässt sich anhand des Protokolls vielleicht weniger über die Gefühle der Teilnehmenden dafür jedoch viel über das generierte „Impulsfeld“ des Seminars und seiner Wirkweise auf mich selbst ablesen. Ich möchte dies deshalb an dieser Stelle einbringen, damit eine konkretere Vorstellung darüber entstehen kann, was „Anregungspotential“ bedeuten könnte. Im Protokoll sind viele kleine Spiele, Interaktionen, Aktionen und Beispiele beschrieben, wie offen und in Variationen mit allem, was zur Sprache gehört gespielt und experimentiert wurde. Es ging dabei nicht sofort darum, einen Text zu schreiben, sondern die Sprache mit all ihren Facetten kam zum Tragen. Es ging um Buchstabenklänge, um Dialoge ohne Worte geführt mit Mimik und Gestik. Es ging um reduzierten Wortschatz und um Impulse von Wortkünstlern, um Hören und eigene Worte finden. Es passierte sehr viel bevor überhaupt ein einziges Wort geschrieben wurde. Für manche, die sowieso schon gerne und viel Schreiben wären es vielleicht überflüssige Umwege, doch ging es eben nicht um das Schreiben an sich, sondern um das Spiel mit allem was sich in dieser Sphäre bewegt. Diese vielfältigen Impulse erstreckten sich etwa über die Hälfte des Seminars und mündeten schließlich in der „Experimentierphase“. In dieser Phase begann der gänzlich offene Prozess, in dem nun wirklich alle ihren eigenen Impulsen folgen konnten und es keine geführte Anregung von außen gab. An dieser Stelle entschied jeder/jede für sich selbst, was aus dem

bisher erlebten Impulsfeld als Anregung verwenden werden sollte oder ob der eigene Weg in eine andere Richtung führen würde. Den Abschluss des Seminars bildete ein Teilhaben dürfen an dem Prozess der anderen. Jeder/Jede hatte zum Schluss die Möglichkeit das individuelle Ergebnis, den eigenen Weg oder das gelebte Spiel mit den anderen zu teilen oder zu präsentieren.

Das dargebotene Impulsfeld wirkt bei jedem individuell. Herr H. bezeichnete dieses Phänomen als Resonanz: „Es gibt keine hart steuerbare Verbindung zwischen den Sendern eines Impulses und dem Empfänger, [...], wie in der Akustik, dass verschiedene Materialien auf verschiedene Art und Weise schwingen“ (Interview I, Z.135ff.). Herr H. sieht in dem Impulsfeld eine Inspirationsquelle für das eigene kreative schöpferische Tun (ebd.).

Dabei ist auch die Möglichkeit gegeben, dass Impulse zunächst „negativ“ ankommen oder nicht angenommen werden.

Fr. M. schilderte zu Beginn des Gespräches Impulse im ersten Seminar mit denen sie zunächst nichts anfangen konnte: „Ich habe sogar mitgemacht am Anfang, aber das hat mich dann doch nur gelangweilt und absolut nicht gelockt“ (Interview II, Z. 51ff.).

Auch das Negativ schärft die Wahrnehmung, sensibilisiert für das, was nicht gewollt wird und führt genauso auf die Spur des Eigenen. Das Erleben, das sich etwas „Sperrig“ anfühlt, hatte Fr. M. für sich genutzt, um zu hinterfragen, ob es nur am Impuls lag, der nicht für sie gepasst hat, oder ob es andere Gründe gab, sich nicht auf den Prozess einlassen zu können. Sie stellte sich diesen Gefühlen ohne sich dem Seminarrahmen anzupassen und fragte sich, ob sie selbst zu unflexibel reagiert hatte (Interview II, Z. 53ff.).

An dieser Stelle möchte ich noch einmal kurz an Csikszentmihalyis Merkmale einer kreativen Persönlichkeit wie unter 2.1 beschrieben anknüpfen. Er nennt die Flexibilität als eine Voraussetzung für die persönliche Kreativität. Fr. M. sah anscheinend im Angesicht der Impulse mit denen sie nichts anfangen konnte ihre eigene Flexibilität in Frage gestellt. Sicher sind nicht alle Impulse die richtigen für einen persönlich, deshalb fordert Csikszentmihalyi ja auch dazu auf, so viel wie möglich auszuprobieren, um das „Passende“ zu finden. So bietet ein reichhaltiges Impulsfeld die Chance dem was passt und nicht passt näher zu kommen.

Wie wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd?

Zur Zweckfreiheit, dem Offenen Prozess und dem Eigensinn tritt ein weiterer Aspekt des vielseitigen Clusters des freien Spiels hinzu. Das Impulsfeld ist innerhalb des Seminars

bewusst generiert und wird von einem Mentor unterstützt als Anregungspotential dargeboten. Dieses Vorgehen scheint Wirkungen zu hinterlassen und die Teilnehmenden auch für das Entdecken eigener Impulsfelder außerhalb des Seminars anzuregen. Herr C. zum Beispiel erzählte sehr viel über das Impulsfeld Bewegung und Tanz, das wohl Spuren hinterlassen hat: „Weil das irgend so ein Feld war dieses Thema Körper, Körpererfahrung. Da hat sich einiges bewegt“ (Interview III, Z. 282f.). Das inszenierte Anregungspotential schärft die eigene Wahrnehmung für das, was in diesem Moment in Bezug auf das Dargebotene lockt und interessiert. Es wirkt, indem es individuelle Erfahrungen ermöglicht, die neu sind. Es fordert heraus, sich mit dem auseinanderzusetzen, was nicht passt und was eventuell hindert das persönliche kreative Potential zu ergründen.

5.1.5 Das Flow Erlebnis

Csikszentmihalyi schildert in seiner Studie zur Kreativität ausführlich was er unter dem „Flow Erlebnis“ versteht (vgl. 2.2). Seine These ist, je mehr Flow im Alltag erlebt wird desto kreativer fühlen wir uns, desto näher sind wir unserer eigenen persönlichen Kreativität. Das Gefühl des Flow bedeutet etwas Fließendes. Ein Strom von positivem Gefühl, der aus einer Tätigkeit heraus entsteht. Getragen von diesem Gefühl, dass das Tun an sich gut und richtig ist, ergeben sich innerhalb der Tätigkeit schlüssige, zielgerichtete Handlungen. Wie im ersten Teil der Arbeit festgestellt, ist dies auch ein Kennzeichen des Spiels, das Eintauchen in eine eigene Welt, in eine Handlung, die sich aus sich selbst heraus ergibt.

In den Gesprächen habe ich nicht dezidiert danach gefragt, ob den Teilnehmern ein „Flow Erlebnis“ zu Teil wurde, dennoch lassen sich meiner Ansicht nach viele Hinweise auf der Gefühlsebene finden, die den Schluss nahe legen, dass innerhalb des schöpferischen Spiels ein Flow Erleben stattgefunden hat. Herr C. schilderte zum Beispiel ein Gefühl der Präsenz: „Das Beeindruckende war einfach sich da reinfallen zu lassen, dieses Fallen lassen und auch dieses zueinander fallen lassen, wenn man sich beim Tanzen dann berührt [...] einfach im Hier und Jetzt zu sein“ (Interview III, Z.205ff.). Er schilderte ein Loslassen und sich dem Prozess hingeben, genau wie Frau M. es in Bezug auf das Malen des Bildes erfahren hat, das ihr „richtig unter die Haut“ gegangen ist und sie sich von der Tätigkeit an sich getragen wusste (Interview II, Z.117). Herr H. erzählte wie Teilnehmende die spannendsten Spielerfahrungen in Situationen gemacht hätten, in denen sie „ganz eingetaucht“ wären und wirklich ihr eigenes Spiel riskiert hätten (Interview I, Z.283ff.).

Fr. E. benannte das Flow Erlebnis für sich selbst sogar wortwörtlich und beschrieb es als unheimlichen Sog. Für sie wäre es ganz viel positive Energie: „Da verselbständigt sich so ein inneres Programm. Dann bin ich nur noch bei mir und das explodiert manchmal [...]“ (Interview VI, Z.158ff.).

Das Eintauchen, das Gefühl ganz im Hier und Jetzt zu sein, sich dem Prozess hinzugeben, sind Merkmale, wie sie Csikszentmihalyi als Kennzeichen des Flow Erlebnis herausgearbeitet hat. Alle Gesprächspartner schilderten auf ihre eigene Art Gefühle und Erlebnisse, die auf ein Flow Erlebnis schließen lassen. Dieses Motiv ist meiner Ansicht ein starker roter Faden, der sich durch die Interviews zieht.

Wie wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd?

Die Aspekte des schöpferischen Spiels, wie sie bisher dargestellt wurden scheinen den Teilnehmenden innerhalb der Playing Arts Seminare Augenblicke des Flow Erleben ermöglicht zu haben.

Csikszentmihalyis Ansicht ist, je mehr Flow Erleben wir in unser Leben bringen, desto näher sind wir unserem eigenen kreativen Potential. Das Flow Erleben erzeugt viel positive Energie und Csikszentmihalyi spricht davon, dass Flow im Alltag kultiviert werden sollte und kein Ausnahmezustand bedeuten muss: „Kreative Menschen müssen morgens nicht aus dem Bett gezerrt werden, sie sind begierig auf den neuen Tag“ (Csikszentmihalyi 2014, S.496). In meinem Ohren klingt es etwas zu überschwänglich, oft gibt es Situationen im täglichen Ablauf, die lieber dazu einladen im Bett zu bleiben. Was ist also damit gemeint? Brodbeck beschreibt es etwas nüchterner: „Die kleine Kreativität des Alltags ist für jeden für uns nicht minder von großer Bedeutung“ (Brodbeck 2010, S. 26). Csikszentmihalyi meint, dass es gelingen kann, auch in alltäglichen Handlungen Flow zu erleben, indem man sich dem Staunen und dem Entdecken von Neuem hingibt, also dem Forscherdrang nachgibt, Brodbeck geht sogar noch einen Schritt weiter und bezeichnet das Leben an sich als kreativ. Täglich vollbringen wir komplexe Tätigkeiten und Leistungen, die wir nur als solche nicht mehr wahrnehmen, da die Situationen des Lebens an sich immer wieder neu sind. Aber auch er beschreibt ähnlich wie Csikszentmihalyi, dass viele Menschen sich nicht als kreativ empfinden, da sie nicht an ihre Fähigkeiten glauben würden (vgl. Brodbeck 2010, S.24ff). Flow wird vielleicht auch ganz unbewusst erlebt, zum Beispiel bei der Ausübung von Gartenarbeit oder im Sport und nicht als Kennzeichen von Kreativität wahrgenommen.

Wahrscheinlich wäre es der logische Schritt gewesen die Gesprächspartner-/innen zu fragen, ob sich diese positiven Gefühle wie sie von ihnen geschildert wurden auch in anderen Bezügen außerhalb des Seminars wiederfinden lassen. Dies habe ich leider versäumt und so bleibt das, was hier in Bezug auf das Flow Gefühl analysiert werden kann hauptsächlich auf den Rahmen des Seminars bezogen, auch wenn alle Befragten weitergehende nachhaltige Wirkungen beschrieben haben.

Vielleicht sollte man eher fragen, warum es im Rahmen des Spiels wohl leichter gelungen ist in ein Flow Gefühl zu kommen, denn offensichtlich ist dies nichts, das sich auf Befehl einstellt, nur weil man es sich eben mal vornimmt. Hier möchte ich Csikszentmihalyis Euphorie etwas in Frage stellen, ob es wirklich so leicht gelingen kann solch ein tiefes Erleben auch auf Tätigkeiten zu übertragen, die uns selbst als anstrengend und wenig interessant erscheinen. Brodbeck sagt dazu: „Kreativität ist ein Erlebnis. [...] Kreativität ist offenbar etwas, das wir nicht einfach machen können“ (Brodbeck 2010, S.22).

Meine Interpretation ist, dass insbesondere der Rahmen des Seminars und im weiteren Sinne das schöpferische Spiel entsprechenden Freiraum bietet um die Voraussetzungen, die für ein Flow Erleben günstig sind, zusammen wirken zu lassen. Zum Beispiel die Zeit und die Möglichkeit seinen eigenen Ideen nachzugehen, sich dem Sog hingeben zu können ohne Druck und Anforderungen, die erfüllt werden sollen. Im Alltag wird uns dieser Freiraum nicht geschenkt sondern in der Regel muss er geschaffen werden. Tatsächlich scheint es im schöpferischen Spiel innerhalb des Seminars günstige „Flow Voraussetzungen“ zu geben und so wirkt es, indem es Flow ermöglicht, kreativitätsfördernd.

5.1.6 Die Gruppe

Bisher lag das Augenmerk sehr stark auf dem Individuum und darauf wie der/die Einzelne die eigene Kreativität oder das Spiel für sich erlebt hat. Es war die Rede von individuellen Gefühlen und Erlebnissen, die die Gesprächspartner-/innen in Bezug auf das freie Spiel und ihren eigenen Umgang damit geschildert haben.

In den Interviews kam die Sprache immer wieder auf die Gruppe und wie sie unterstützend und atmosphärisch maßgeblich zu einem „guten Gefühl“ beigetragen hat.

Dabei möchte ich zwei Aspekte unterscheiden, auf die die Gruppe anscheinend einen wichtigen Einfluss hat. Zum einen wird beschrieben, dass durch den Rückhalt, der in der Gruppe erfahren wird mutiger eigene Aktionen und Vorhaben umgesetzt werden. Frau E.

schätzte es mit „Gleichgesinnten“ unterwegs zu sein: „Dieser geschützte Raum, du wirst nicht ausgelacht, sondern du weißt, hier darfst du das (Interview IV, Z.28). Frau G. hub hervor, das es nicht nur erlaubt sei seiner Neugier, seiner Phantasie zu folgen, sondern sogar gefordert wurde (Interview IV, Z.28ff.). Dieses „spontane Fordern“ schaffte laut Fr. E. kreatives Potential, da der Kopf keine Zeit dazu hatte sich querzustellen.

Dies scheint ein wichtiger Hinweis zu sein. Im Miteinander in der Gruppe gelang es Fr. E. besser sich auf die Spontaneität einzulassen und keinen „Plan des Zweifels“ aufkommen zu lassen. Die spielerische Ebene hatte dazu verholfen, die Interaktion mit der Gruppe mitzugehen und die gedanklichen Hindernisse des Wenn und Aber nicht aufkommen zu lassen (Interview VI, Z.104-119).

Zum anderen ist die Gruppe selbst Teil des Impulsfeldes, das bedeutet, dass durch Interaktionen mit der Gruppe neue Ideen und Handlungen entstehen, auf die man alleine wahrscheinlich nicht gekommen wäre. Zudem bringt jedes Gruppenmitglied wiederum vielfältige Impulse und eigene Resonanzen ein, so dass durch das Wechselspiel mit den anderen eine eigenes Anregungspotential entsteht.

So erzählte Fr. M.: „Und es war schön, sich von den anderen Anregungen zu holen und da war keinerlei ich habe jetzt abgeguckt oder so [...]. Man hat sich eher gegenseitig hochgeschaukelt [...]“ (Interview II, Z.514ff.).

Wie das Impulsfeld durch die Gruppe erweitert wird, ist zum Beispiel am Einladungsbrief zum Seminar Spielfeld Sprache zu erkennen (Protokoll S.1, Z.12). Dort werden die Teilnehmer aufgefordert schon bevor das Seminar beginnt bestimmte Dinge zu sammeln und zum Seminar mitzubringen. Es wurde unter anderem online ein gemeinsamer Wortschatz angelegt, der dann im Laufe des Seminars eine Rolle spielte oder es durfte mitgebracht werden, was zum Spielfeld Sprache „zwischen die Finger geriet“: Texte oder Zeitungen oder Buchstaben oder Wörter oder Dinge. Hier gibt es keine festgelegten Regeln, sondern die Teilnehmenden folgten ihrem eigenen Impuls, der dann im Zusammenspiel mit den anderen zur Verfügung gestellt wurde.

Doch auch die Interaktionen der Gruppe selbst wirken. Im Protokoll sind viele kleine Spiele aufgezeichnet, die meistens im Miteinander in Paaren, Dreiergruppen oder in der gesamten Gruppe gespielt wurden.

Als Beispiel möchte ich genauer auf den Impuls „Textschnipsel“ eingehen, dazu eine kurze Beschreibung des Spiels (Protokoll S.6, Z.176) und einige Bilder², zur Veranschaulichung der beschriebenen Prozesse:



Zunächst werden Wörter gefunden. Als Anregungsmaterial liegen viele verschiedene Zeitungen, Magazine und Werbeprospekte aus. Jeder durfte sich drei bis vier Wörter ausschneiden und diese auf ein weißes Plakat legen, zusätzlich wurden noch einige Wörter als „Fundus“ extra

gesammelt. Mit diesem Wortfundus ging man nun auf Reisen zu einem anderen Plakat und fügte zu den drei schon vorhandenen Worten aus seinem Fundus etwas hinzu. Man wanderte weiter, durfte beim nächsten wieder hinzufügen und die Anordnung verändern. Es wurde ein paarmal gewechselt und zum Schluss war man wieder bei seinem „eigenen“ Plakat, an dem man selbst nun aber nichts mehr verändern konnte. Der in diesem Moment so entstandene Text wurde nun festgeklebt, in dieser Form festgehalten, ob es passte oder nicht. Dieser Text wurde dann der Gruppe vorgetragen.

In diesem Spiel wurde nicht nur Material zum Beispiel in Form von mitgebrachten Texten und Zeitungen von den anderen zur Verfügung gestellt, sondern die Gruppe wirkte sehr stark, sogar überwiegend an dem Entstehen des Textes mit. Es galt auszuhalten, dass der ursprüngliche Plan, der vielleicht beim Ausschneiden der ersten Wörter schon im Kopf Gestalt angenommen hatte so nicht verwirklicht werden konnte, sondern von den anderen umgestaltet wurde. Die Überraschung die einen zum Schluss beim eigenen Plakat erwartete war auf jeden Fall gegeben.

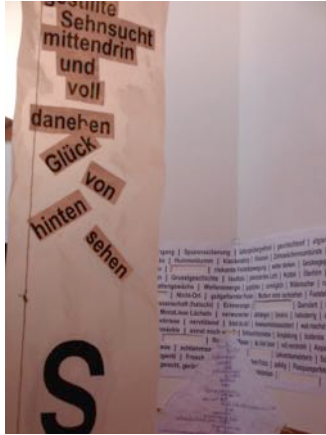


Die Gruppe fungiert als Anregungspotential durch Mitgebrachtes und gemeinsam Erlebtes. Impulse aufzunehmen, auszubauen, zu imitieren und sein Eigenes dazu zu legen ist nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht um miteinander „ins Spiel“ zu kommen. Dadurch, dass andere an das Eigene Hand anlegen kommen neue Sichtweisen hinzu. In diesem Fall, war es die Regel des Spiels und von daher auch gut auszuhalten.

Wie Impulse aus dem gemeinsam Erlebten aufgenommen werden, möchte ich an einem weiteren Beispiel darlegen. Zum Schluss des Seminars folgte, wie schon beschrieben, nach der individuellen Experimentierphase das Teilhaben lassen am eigenen Ergebnis. In diesen

² sämtliche Bildrechte der in dieser Arbeit verwendeten Fotografien liegen bei der Autorin

kleinen Performances oder Darbietungen oder Lesungen spiegelte sich die Vielfalt des gesamten Wochenendes wieder (Protokoll S.7f). Zum Beispiel arbeitete eine Teilnehmerin ausschließlich mit Textschnipseln. Ihr so entstandener Text wurde eventuell inspiriert durch das vorhergehende Spiel. Niemand hat dazu angeleitet, sie ist diesen Weg für sich alleine



gegangen. Andere arbeiteten eher mit der Stimme, es wurden Wortklänge aufgenommen und abgespielt, auch hier wurden vielleicht bewusst oder unbewusst Impulse aus der erlebten gemeinsamen „Klangstimmenverkostung“ verarbeitet (Protokoll S.5, Z.146).

Christoph Riemer der Mitentwickler der Playing Arts Bewegung beschreibt dies so: „Völlig erstaunt erkannten die Teilnehmenden [...] wie sich alles aufeinander bezog, auch wenn dies während des

Tuns nicht bewusst war. Und so ist es auch im Zusammenspiel mit der Gesamtgruppe. Das Gewebe zwischen Handeln und Wahrnehmen entwickelt sich wechselseitig und wird immer stärker“ (Riemer 2002, S.54).

Wie wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd?

Spielt man für sich alleine oder spielt man mit anderen? In der Regel spielt man mit anderen, weil die Gemeinschaft als wohltuend empfunden wird und wir als soziale Wesen das Miteinander und den Austausch genießen.

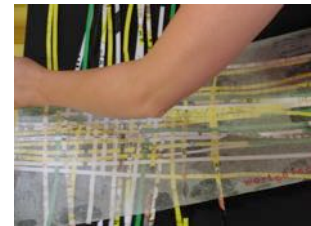
Sicher ist auch das Spiel „für sich“ alleine, mit einem selbst entdeckten und generierten Impulsfeld möglich. Das eigene Interesse und die eigene Neugier kann auch ohne Interaktion mit anderen auf ganz individuelle eigene Wege führen. Die Komponente der Gruppe ist von daher vermutlich keine Grundvoraussetzung, aber nach allem was ich bisher erlebt und gelesen habe scheint sie einen schier unerschöpflichen Reichtum zu bergen. Herr C. schilderte zum Beispiel, wie er sich mit Hilfe der Gruppe aus seinem „Tunnelblick“ befreien konnte: „Also, das Staunen über das, was die anderen gemacht haben war eigentlich das Große, um zu sehen, o.k., das geht auch noch und hat dahin auch schon etwas aufgebrochen“ (Interview III, Z.106ff.).

Csikszentmihalyi beschreibt als Kennzeichen seiner „kreativen Persönlichkeit“ die Fähigkeit sich zwischen Introversion und Extroversion hin und her bewegen zu können. Die Offenheit zum Austausch und zur Vernetzung, um den Blick über den Tellerrand zu garantieren (vgl.

2.1.) oder wie Herr C. es ausdrückte: „[...] man braucht einfach mal so nur ich und mein Spiel und dann braucht man wieder einen Impuls, weil man sonst anfängt sich immer wieder irgendwie um das Gleiche zu drehen“ (Interview III, Z.248ff.). Die Balance zwischen Innen und Außen, zwischen alleine agieren und interagieren fördert die Beweglichkeit im Denken, fördert die Fähigkeit neue Impulse aufzunehmen und für sich zu verarbeiten, fördert die Flexibilität und die Reflexion über das eigene Tun oder die eigenen Ideen und fördert so meiner Ansicht nach die persönliche Kreativität. Im Gegensatz zum Alltag, indem „Mitreiter“ eventuell erst mühsam organisiert werden müssten, ist im Rahmen des Seminars dieses Geschenk der Gruppe dargeboten.

5.1.7 Das Experimentieren

Das Feld des Experimentierens hängt stark mit dem individuellen Eigensinn aber auch mit der Interaktion der Gruppe zusammen. Wie bereits in den vorhergehenden Punkten deutlich wurde kann im Falle des Spiels und der Kreativität nicht von einem linearen Ablauf die Rede sein sondern es ergeben sich vielseitige Wechselwirkungen. Das Experimentieren ereignet sich durch Anregungen von Außen und aus den eigenen Ideen. Das Experimentieren ist somit vielleicht eine Unterkategorie, die sich natürlich, „von sich aus“, aus den anderen Bewegungen herausbildet. Trotzdem möchte ich diesen Aspekt des schöpferischen Spielgeschehens nicht unerwähnt lassen, da vor allem im



beschriebenen Seminarablauf (vgl. Protokoll S.7) die Experimentierphase einen wichtigen Teil ausmacht. Sie verbindet das eigene Wollen und Schaffen mit dem Anregungspotential. Das Schöne an dem Wort „Experiment“ ist, dass es einen offenen Ausgang zulässt, während das Ergebnis oder das Produkt etwas Fertiges suggeriert. Das Experiment darf scheitern, es darf abgebrochen werden oder nur bis zu einem bestimmten Punkt durchgeführt werden. Es kann sich wiederholen, es darf von vorne begonnen oder völlig verworfen werden. Möglicherweise befindet sich das Experiment zwischen Prozess und Produkt und ist auch in seiner abschließenden Darstellung nicht manifest. Riemer sagt dazu: „[...] so pendelt die Abschlusspräsentation das eine mal mehr zu einem Produkt, das andere mal mehr zu Hinweisen auf einen Prozess. Manchmal haben wir nur die Arbeitsplätze gezeigt, so wie sie

waren. Sie spiegelten vieles von den Spielbewegungen wieder und waren damit Spuren durchlebter Freiheit“ (Riemer 2002, S.58).

5.2 Transfer und Nachhaltige Wirkungen

Wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd? Das ist die Frage um die sich die gesamten Ausführungen dieser Arbeit drehen. Dabei waren es nicht nur die unmittelbaren Erlebnisse, die direkt im Seminarverlauf erfahren wurden sondern vor allem auch die „Nachwirkungen“ die mich interessiert haben. Mit Hilfe der vorangegangenen Kategorien konnte dargestellt werden, dass es auf unterschiedlichsten Ebenen seine Wirkung entfaltet. Besonders innerhalb des Seminars wurden intensive Erlebnisse geschildert, die vermutlich sogar Flow Gefühle ausgelöst haben. Das Seminar bietet ein komprimiertes Impulsfeld aus begleiteten Anregungen, Mentoren, Material und dem Austausch in der Gruppe. Doch wie geht es weiter, nach dem die Seminare vorüber sind? Haben sich Spuren fortgesetzt, hat sich an der Haltung gegenüber dem freien Spiel etwas verändert? Sind Wahrnehmungen sensibilisiert worden? Konnte Erfahrenes verwertet werden, haben sich eventuell Auswirkungen auf das private oder berufliche Umfeld ergeben?

Dazu gab es einige Hinweise in den Gesprächen. Anscheinend ist die Spielhaltung, die sich im Laufe der Zeit herausbildet tatsächlich prägend und beeinflusst auch so manches Geschehen nach Ende der Seminarreihe. Es ist nicht „einfach vorbei“, sondern wirkt individuell fort. Mit Spielhaltung ist gemeint, was die Spielbewegung, wie sie beschrieben wurde kennzeichnet: Offenheit, Neugier, Impulse wahrnehmend, veränderte Herangehensweisen, Experimentieren, um nur einige Stichworte zu nennen. Exemplarisch möchte ich einige Passagen aus den Gesprächen herausgreifen, um die Nachwirkungen oder besser Weiterwirkungen zu Wort kommen zu lassen. Herr C. schilderte zum Beispiel wie ihn das Element der Zweckfreiheit maßgeblich beeinflusst hat: „[...] dass man nicht immer ein Ziel braucht, dass es noch viele andere Möglichkeiten gibt. Und das ist das, was ich auch als roter Faden selbst in den beruflichen Alltag hingebe [...] ich bin da durchaus mutiger geworden durch diese Erfahrungen“ (Interview III, Z.151ff.). Er erzählte, wie er Kampagnen anders anpacken würde, sich nicht immer mit dem Offensichtlichen zufrieden gäbe und sich damit die Chancen erhöht hätten an „besseren Ecken“ herauszukommen (Interview III, Z.167ff.).

Vor allem der Mut ausgetretene Pfade zu verlassen und unabhängig eigene neue Ideen zu erforschen scheint zuzunehmen. Fr. G. erzählte: „Ich glaube schon, dass ich mutiger geworden bin. Auch selber einfach Teile rauszupicken, die wir bei Playing Arts kennengelernt haben und mit den Jugendlichen zu machen“ (Interview VI, Z.417ff.).

Fr. E. schilderte wie sich ihre Wahrnehmungen verändert hätten: „Meine Haltung zu vielen Dingen ist komplett eine andere geworden [...] ich guck mir Häuserwände an und finde plötzlich, suche ab, ob da irgendwelche Linien sind [...] bin viel bereiter auch mal was völlig konträres zu machen [...]“ (Interview IV, Z.426ff.).

Die Wahrnehmung für das, was für uns selbst „Anregungspotential“ sein kann scheint sich durch das gemeinsam erlebte schöpferische Spiel ausgeweitet zu haben. Im Seminar war nicht nur ein „mitspielen“ gefragt sondern jeder trug Verantwortung für sein eigenes, selbstbestimmtes Spiel, besonders innerhalb der Experimentierphase und bei der Abschlusspräsentation (vgl. Protokoll S.7f.). Durch dieses selbstbestimmte und verantwortliche Gestalten des eigenen Ausdrucks im geschützten Rahmen konnten neue Herangehensweisen erprobt werden, die im „normalen“ Umfeld entweder gar nicht erst entdeckt oder nicht ausprobiert worden wären.

Herr H. beschrieb, dass er über ein Jahr, in der Zeit solange eine Fortbildungsreihe dauert, deutliche Veränderungen bei den Teilnehmern beobachten konnte. Es würde zunächst auf die Vorhaben innerhalb des Seminars mehr Risikobereitschaft, mehr Mut und mehr Neugier entstehen. Es wäre nicht sofort ein Hinterfragen oder Kritik im Raum die das Eigene im Keim ersticken würde. So würde der Mut zur Entwicklung zum sich „herausrauben“ gefördert. Damit diese Haltung sich nicht sofort wieder verflüchtigen würde spiele der Faktor Zeit eine große Rolle: „Man kann die eigene Spiellust auch im kurzen Moment herauskitzeln, aber man kann sie nachhaltig nur entwickeln, also eine positive Haltung zum Phänomen Spiel einnehmen, wenn man sich ein bisschen mehr Zeit lässt“ (Interview I, Z.190ff.).

Im weiteren Gespräch mit Herrn H. wurde dann deutlich, dass die „Spielhaltung“ nicht nur in einem gesonderten Lebensbereich eingenommen werden könne, sondern sich seine Wirkung durchaus im ganzen Leben entfalten könne: „Das Leben ist ein Spiel heißt für mich, es sind ganz viele Dinge unbestimmbar, unverfügbar im Spiel und im Leben. [...] wenn es einem gelingt sich wieder aus Verhärtungen, aus Verfestigungen raus spielfähiger zu machen [...]. Was durchaus dazu führen kann, dass Menschen, die wieder mehr Spiellust entdeckt haben auch ihre verhärteten und verkrusteten Situationen zum Beispiel in Familie und Partnerschaft hinterfragen [...]“ (Interview I, Z.398ff.).

Wie wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd?

Die Kreativität ist ein genauso lebensumfassendes Phänomen wie das Spiel. An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf Winnicott verweisen, für den Kreativität nicht zuerst das Schaffen bedeutender Kunstwerke bedeutet, sondern die „Tönung der gesamten Haltung gegenüber der äußeren Realität“ (Winnicott 2006, S.78). Nach allem, wie ich selbst das schöpferische Spiel erlebt und durch die Gespräche an den Erfahrungen der anderen Teilnehmenden teilhaben durfte, komme ich zu dem Schluss, dass die Spielbewegung nicht in erster Linie das kreative Potential in Richtung „Kunst“ erwecken möchte, sondern vielmehr das persönliche kreative Potential in all seinen Facetten, in den unterschiedlichsten Lebensbereichen fördert. Es geht eben nicht darum, das schönste Bild oder das wortgewandteste Gedicht zu produzieren sondern darum, sich selbst in seiner Handlung wiederzufinden. Diese Wirkung kann sich daher umso nachhaltiger entfalten, da kein Druck in Richtung Produkt entsteht. Es geht immer darum herauszufinden, was einen selbst interessiert und welcher individuellen Spur nachgegangen werden soll. Herr H. sagte dazu: „Um was geht es eigentlich beim schöpferischen Spiel [...] oder bei Kreativität? Geht es um irgendetwas ganz Neues zu erfinden, was noch nie dagewesen ist oder etwas zu riskieren, [...] was für einen selber neu ist“ (Interview I, Z.360ff.)? So kann die Haltung des Spiels und der Kreativität das ganze Leben berühren und muss nicht auf einen exklusiven Bereich beschränkt bleiben.

Die Schilderungen aus den Gesprächen spiegeln so meiner Ansicht nach wieder, was auch Csikszentmihalyi über die Kreativität aussagt, nämlich, dass sie ein umfassendes Lebensprinzip sein kann, das jedem von uns gegeben und nicht dem einsamen Genie vorbehalten ist (vgl.2.).

5.3 Persönliche Suchbewegungen als Voraussetzung

Wie kommt es überhaupt dazu sich dem auf den ersten Blick etwas verrückt erscheinendem oder schwierig nachvollziehbarem „schöpferischen Spiel“ als Erwachsener hinzugeben? Wieso sollte sich in einem überhaupt der Wunsch regen, sich „kreativer“ fühlen zu wollen? Tatsächlich wird es wohl etwas verrückt erscheinen wenn eine erwachsene Frau in einem öffentlichen Garten eine helle Hose auf den Boden wirft und darauf herumtrampelt (vgl. Interview II, Z.188ff.) oder Teilnehmende sich innerhalb des Seminars nackt machen und mit

blauer Farbe bemalen (vgl. Interview I, Z.292ff.) oder sich durch Schnipseleien Texte bilden. Worin sollte da der Sinn liegen? Riemer sagt dazu: „Kaum beginnt man sich in einer Playing Arts Kitchen aufs Spiel zu setzen und Unbekanntes zu probieren, taucht die Frage nach der Verrücktheit auf“ (Riemer 2002, S.54f.). Er merkt an, dass Bedenken darüber, was andere verrückt finden würden eine Spiegelung der eigenen inneren Selbstzensur sein könne und dass jeder nur für sich selbst die Balance zwischen dem Erproben von Ungewohntem und Gewohntem finden könne (ebd.). Das Gewohnte zu durchbrechen, neue Möglichkeiten auszuloten, Grenzen zu erweitern und Spielräume zu erobern. Das alles sind Gefühlsregungen, die sich gegen das bloße „funktionieren“, gegen das anpassen müssen und die Fremdbestimmung richten.

Möglicherweise sind solche Gefühle der Unzufriedenheit eine erste Antriebsfeder um sich nach Veränderung zu sehnen und sich zu fragen, was oder wie verändert werden könnte. In den Gesprächen begegneten mir unterschiedliche Hinweise die auf eine persönliche Suchbewegung schließen lassen könnten. Fr. M. schilderte dabei äußere wie innere „Verengungen“, in denen sie sich mehr Freiheit zu wünschen schien. Ihr Arbeitsfeld in der Schule empfand sie „wie eine Glocke“ über sich, sie sehnte sich nach mehr Leichtigkeit und sprach von ihrem eigenen Perfektionsanspruch, mit dem sie sich selbst einen engen Rahmen setzte (Interview II, Z.291, 446). Sie schilderte eine Suchbewegung, in der sie schon vor Beginn des Seminars unterwegs war: „Ich denke in dem Prozess, was will ich wirklich war ich eh schon (...) vielleicht ist dieser Prozess tiefer geworden, breiter, ganzheitlicher könnte man auch sagen“ (Interview II, Z.315ff.). Sie erzählte von einem Spielraumtag, an dem sie selbst ein Spiel mit der Gruppe initiiert hatte, in dem es um das Thema „Träume“ ging: „Eigene Träume verwirklichen, es konnten Träume der Nacht sein, oder mein Traumjob, mein Traumhaus (...) oder was ich schon immer mal machen wollte. Weil das einfach auch mein Thema ist“ (Interview II, Z.320ff.). Herr C. beschrieb seine Suchbewegung so: „Es war wohl glaube ich die richtige Phase in meinem Leben, wo ich gesagt habe es muss irgendwie was anders werden“ (Interview III, Z. 293f.). Konkreter bedeutete das für ihn, das weite Ausprobieren und der Freiraum zum Mutig sein (ebd.). Dabei müssen nicht immer für andere irritierende Geschehnisse dabei herauskommen, das kommt ganz auf die eigene Suchbewegung an, manches vollzieht sich vielleicht auch ganz im Stillen. Riemer sagt dazu: „Folgt man schöpferischen Entfaltungsprozessen, entstehen von selbst größere und kleinere Grenzüberschreitungen“ (Riemer 2002, S.55).

Herr H. schilderte wie die Teilnehmenden der Fortbildung mit ganz unterschiedlicher Haltung kämen, manche schon sehr spiellustig wären und andere sich dies erst im Laufe der Zeit

erschließen würden: „[...] und das geht eigentlich nur dadurch, dass sie selbst wenigstens Anfangslust mitbringen“ (Interview I, Z.202f.). Diese Anfangslust, dieses Sehnen nach Veränderung, nach Weite und Freiraum, nach Selbstbestimmtheit ist möglicherweise der Grund sich mit einer gewissen Offenheit auf das „Neuland“ einzulassen. Ohne diese eigene Bereitschaft und die Neugier sich in das weite Impulsfeld des schöpferischen Spiels zu wagen, würden vermutlich eher Abwehrhaltungen entstehen und sich somit keine positiven Wirkungen entfalten. Um einen Sinn in diesem Tun des eigensinnigen, freien Spiels zu finden scheint die Spiellust und die Entwicklung einer solchen oder zumindest eine Anfangsneugier Voraussetzung zu sein.

Wie wirkt das eigensinnige Spiel kreativitätsfördernd?

Das Spiel, wie es von der Spielbewegung Playing Arts verstanden wird, orientiert sich an Scheuerls beschriebenen Wesensmerkmalen. An dieser Stelle möchte ich nochmals auf eines hinweisen: Jedes Spiel ist freiwillig, nur aus innerer Freiheit kann Spiel entstehen. Zwang löst mehr Widerstand und Abwehr aus und führt nicht zur „fließenden Energie selbstgewollten Spiels“ (vgl.1.4). Das eigensinnige Spiel wirkt meiner Ansicht nach auch deshalb nachhaltig, weil es die eigenen Themen der Spieler ernst nimmt. Weil es letztendlich die eigenen Wünsche und Vorstellungen sind, die ins „Spiel“ gebracht werden. Die persönliche Suchbewegung wird vertieft, indem sie zum Ausdruck gebracht werden kann. Dabei scheint es möglich zu sein, sich zunächst auf scheinbar „fremde“ Themenfelder einzulassen und gerade dadurch Entdeckungen für Veränderungen und Weiterentwicklungen zu machen, so wie es Herr C. aufgrund der Erfahrungen mit dem Tanz und seiner Körperwahrnehmung schilderte. Es könnten aber auch latente Themen wiederentdeckt werden und alte Leidenschaften zum Vorschein kommen, so wie mich die Spiellust am Wort gelockt hatte.

5.4 Fazit der Analyse

Durch die Analyse der Transkripte und den Vergleich der in den Tabellen ersichtlichen Kategorien konnten nun einige übergeordnete Themen herausgearbeitet werden. Diese Themen sind hier im Ergebnisteil durch die Überschriften entsprechend benannt. Betrachtet man sie im Überblick, so bilden sie ein Feld, das die Wirkweise des schöpferischen Spiels zum Ausdruck bringt. Vieles scheint im Fluss und sich wechselseitig zu beeinflussen. Gibt es

überhaupt einen Startpunkt und einen Endpunkt? Gibt es eine deutliche Theorie, die sich nun aufgrund der Analysen ergeben hat?

Wie gelangt man von der Benennung der Kategorien zu einer Theorie? Strauss/Corbin fassen zusammen: „In der Grounded Theory sampelt man Ereignisse und Vorfälle, die Indikatoren für theoretische relevante Konzepte sind“ (Strauss, Corbin 1996, S.164). Durch das Abstrahieren der beschriebenen Ereignisse finden sich Konzepte und Kategorien. Die Beziehungen zwischen diesen Konzepten können zu einem weiteren übergeordneten Konzept bzw. zu einer Theorie hinführen (Strauss, Corbin 1996, S.175).

Vieles, was im Theorieteil und vor allem durch die Beschreibung der Spielbewegung Playing Arts zur Verbindung von den Phänomenen Spiel und Kreativität dargestellt wurde, hat meiner Ansicht nach in den Gesprächen einen lebendigen Wiederhall gefunden.

Die daraufhin formulierten Kategorien beschreiben einerseits ausführlich die Art der Wirkweise und Kennzeichen des schöpferischen, eigensinnigen Spiels die der Kreativität förderlich sind, andererseits beschreiben sie individuelle Voraussetzungen für das Spiel und drittens die Auswirkungen auf Beruf und Leben.

So ergeben sich drei Hauptfelder aus den gesammelten Daten der Interviews und des Protokolls:

1. Kennzeichen, die die Verbindung der beiden Phänomene Spiel und Kreativität aus den gesammelten Daten und unter Bezugnahme der verwendeten Literatur heraus allgemein befürworten.
 - 1.1 Zur Konkretisierung des Zusammenhangs ergeben sich aus den Beschreibungen der Spielbewegung Playing Arts Kategorien, die die Wirkweise des Spiels und das Entstehen von Kreativität benennen und die Gemeinsamkeiten und Wechselwirkungen der beiden Phänomene deutlich machen.
2. Rückschlüsse auf individuelle Voraussetzungen, damit schöpferisches Spiel überhaupt stattfinden und positiv wirken kann
3. Nachhaltige Wirkungen, die darauf hinweisen, dass das schöpferische Spiel das eigene kreative Potential zu Tage fördert und sich tiefgreifende Perspektivwechsel vollziehen.

Die Grounded Theory geht davon aus, dass das Sampling so lange fortgeführt werden soll, bis eine „theoretische Sättigung“ der Kategorien erreicht ist (Strauss, Corbin 1996, S.165). Ausgehend von den bisher gewonnen Erkenntnissen, denke ich nicht dass ich dieses Stadium der „Sättigung“ zum jetzigen Zeitpunkt erreicht habe. Vielmehr gäbe es vielfältige

Möglichkeiten, wie Literatur, Erforschung der Spielbewegung Playing Arts und weitere Gespräche um das Themenfeld noch ausgiebiger zu „sampeln“. Dies ist im Anbetracht des zeitlichen Rahmens dieser Masterarbeit nicht möglich. Von daher möchte ich zum Formulieren der Ergebnisse noch nicht von einer handfesten Theorie sprechen. Aber könnten die entwickelten Kategorien zu einer Theorie über das „schöpferische Spiel“ führen? In diesem Falle würde ich den inzwischen für mich weiter gefassten Begriff des „schöpferischen Spiels“ dem des „Eigensinns“ vorziehen, da sich für mich der Begriff mit Schreiben der Arbeit weiterentwickelt hat. Im „Schöpferischen“ scheint die Kreativität schon zu schlummern während der Eigensinn ein Teil des Weges ist.

Eine Theorie entwirft ein Bild über einen spezifischen Ausschnitt der Realität. Diese Ausschnitte der Realität bezüglich des Spiels sind in den Gesprächen und Erlebnissen greifbar geworden, es konnte durch die Kategorien so etwas wie ein gemeinsamer „Roter Faden“ entdeckt werden. Zusammenfassend lässt sich also feststellen, dass das freie Spiel ein Feld von „günstigen Voraussetzungen“ zu generieren scheint, das der Kreativität förderlich ist. Dabei spielen individuelle Suchbewegungen aber auch ein proaktives Umfeld eine Rolle. Dieses proaktive Umfeld wird im schöpferischen Spiel bewusst durch ein Impulsfeld aufgebaut.

Es zeigte sich, dass das freie Spiel und die Kreativität dynamische Prozesse sind. Der Blick dieser Arbeit auf diese Prozesse versucht verschiedene Momentaufnahmen miteinander in Zusammenhang zu bringen. In diesem Fall wären das die drei herausgearbeiteten Hauptfelder, wie ich sie oben beschrieben habe. Prozesse bedeuten Bewegung und so fühle ich mich wie ein Sportfotograf, der durch viele kleine Serienbilder versucht eine große Bewegung in ihren Einzelteilen festzuhalten. Eine Theorie sollte überprüfbar sein. Bei den sehr individuellen Wirkweisen des schöpferischen Spiels scheint dies nur individuell erlebbar zu sein, ob dies einer „Überprüfung“ im Sinne der Theorie gerecht wird? Trotzdem gibt es scheinbar ähnlich Erlebtes, das übergreifend von den Teilnehmern der Seminare beschrieben wird. Das Zusammenspiel bestimmter Elemente lockt tatsächlich das eigene kreative Potential zum Vorschein, diese Grundannahme scheint sich durch die Arbeit zu bestätigen. Vielleicht könnte es eine „offene“ Theorie sein, wenn es denn so etwas gibt. Eine, die weniger einen Wenn – Dann Zusammenhang beschreibt, sondern ein Wirkungsfeld, zu dem bestimmte Elemente gehören? Die Kategorien offener Prozess, Experimentieren, Gruppe, Flow Erleben, Impulse und Zweckfreiheit könnten Elemente dieses Wirkungsfeldes bezeichnen. Vermutlich gibt es noch mehr Elemente, die noch nicht gesampelt und von daher auch noch nicht kategorisiert wurden. Vielleicht könnte man auch sagen, wenn möglichst viele dieser Elemente gegeben

sind, dann kann sich eine positive Wirkung auf das persönliche kreative Potential bemerkbar machen?

Ein möglicher Ansatz für die Formulierung einer „Theorie des schöpferischen Spiels“ könnte heißen: Das Generieren eines proaktiven Wirkungsfeldes fördert das persönliche kreative Potential. Die folgende Abbildung einer Wortwolke zum Themenfeld könnte ein kleiner Vorgeschmack auf das Wirkungsfeld sein.



6. Diskussion

Vor dem abschließenden Kapitel möchte ich dazu einladen die Wortwolke wirken zu lassen. Viele Begrifflichkeiten, die hier in der Arbeit verwendet wurden bergen sich in ihr. Ein Cluster, das zum Ende der Arbeit noch einmal Ausdruck bringen soll, dass sich hinter der Fragestellung kein schwarz oder weiß, kein pro und contra, sondern ein Feld von gegenseitigen Wechselwirkungen eröffnet. Ein weites Spielfeld, indem sich trotz aller Offenheit einige Markierungen festmachen lassen.

Durch die Literatur der Theorie konnte aufgezeigt werden, dass das Spiel und die Kreativität wesensverwandt sind und viele parallele Merkmale besitzen. Der Spielbewegung Playing Arts liegen die Wesensmerkmale des Urphänomens Spiel zugrunde, dies spiegelt sich in der Praxis in der Umsetzung der „Spielhaltung“ und Förderung der eigenen „Spiellust“ wieder. Schließlich konnten mit Hilfe der Interviews einige Kategorien der Art der Wirkweise des freien, eigensinnigen Spiels herausgearbeitet werden. Dabei ist mir aufgefallen, dass die beiden Begriffe bei den Befragten oft in einander übergehen, sich Konturen auflösen, Grenzen verschwimmen und keine scharfe Trennlinie auszumachen ist. Vieles was im Spiel beginnt endet mit einem individuellen kreativen Ausdruck oder andersherum der Ausdruck eines Künstlers regt zu einem eigenen Spiel an. Dafür sind in den Gesprächen und im Protokoll Beispiele zu finden, etwa Herta Müllers Zettelkasten, der spielerisch aufgegriffen wird oder das Spiel mit den Maulbeeren, das zu einer individuellen Batik wird.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal Kirchner zitieren: „In diesem Sinne sind Spiel und Kreativität nicht nur wesensverwandt, sondern ein und dieselbe geistige Kraft“ (Kirchner 2009, S.44).

Was bedeutet dieser Zusammenhang der beiden Phänomene und ihrer gemeinsamen Wesensmerkmale?

Laut Csikszentmihalyi schlummert in jedem von uns ein kreatives Potential. Dieses Potential ist oft überlagert von Routinen oder gänzlich verschüttet oder vergessen. Ist man also kein von Natur aus sehr aktiver, umtriebiger und von Neugier getriebener oder auf einem Gebiet besonders herausragend talentierter Mensch, so kann es sein, dass das kreative Potential brach liegt. Sowohl Csikszentmihalyi als auch die Spielbewegung Playing Arts sprechen davon, dass Kreativität gefördert werden kann bzw. die Spiellust wiederentdeckt werden kann. In den Gesprächen ist zum Ausdruck gekommen, dass es auch Zeiten der „Krisen“ geben kann, in

denen das Gefühl der Festlegungen und Fremdbestimmungen so übermächtig ist, dass selbst jemand, der um die Zusammenhänge weiß, wenig Spielraum für sich selbst erlebt. Spiel und Kreativität ist also nicht auf Knopfdruck verfügbar, sondern es geht immer wieder neu um Bewegung und eigene Motivation sich in den Prozess begeben zu wollen. Um hier den Einstieg zu finden, hilft die Entwicklung einer „Spielhaltung“ wie sie von Playing Arts praktiziert wird. Viele der Begriffe, wie sie in der Wortwolke schweben fließen in das schöpferische Spiel mit ein und ergeben sich daraus. Es entsteht Offenheit, sensible Wahrnehmung für Impulse, ein Gespür für das eigene Wollen, Grenzerweiterungen und Überschreitungen, Faszination, Flow Erleben und vieles mehr was der Kreativität zugeschrieben wird. Der Spielbewegung ist die Nähe der beiden Phänomene bewusst und sie beschreitet den Weg von der „Spielseite“ her. Möglicherweise ist es einfacher sich auf ein Spiel einzulassen, zunächst ohne Zweck, einfach weil es schön ist und man ist überrascht wie sich daraus eine Handlung oder ein plötzlich doch zielgerichtetes Tun entwickelt. Bis es soweit ist wird allerdings zuerst nach Herzenslust gespielt, ausprobiert und experimentiert. Der Weg der „Förderung“ über das Entdecken der Spiellust ist nicht unbedingt schnell, Priorität ist eben auch kein Produkt, sondern zuerst der Prozess beziehungsweise die eigene Spur, die eigene Spielbewegung, das Ergründen des Eigensinns.

In der Einführung zur Spielbewegung Playing Arts wurde gesagt, dass sie sich in einem Dialog zwischen Kunst, Spiel und Bildung entwickelt hat. Vor allem die Selbstbestimmtheit und das Fragen nach dem eigenen Wollen innerhalb des eigensinnigen Spiels führen zu einem weiteren Aspekt, der in dieser Arbeit nicht ausführlich behandelt wurde, den Aspekt der Selbstbildung. Trotzdem möchte ich einige Gedanken in diese Richtung hinzufügen, da sich die Seminare schließlich nicht explizit als „Kreativ Seminare“ verstehen, sondern als Fortbildung im Sinne von Selbstbildung. Sturzenhecker sagt dazu: „Playing Arts steht konzeptionell auf der Seite der emanzipatorischen Bildung“ (Sturzenhecker 2002, S.75). Es wird nicht die Vermittlung von gesellschaftlich funktionalen Qualifikationen angestrebt, sondern die Entwicklung der Fähigkeit sich selbstbestimmt, selbstbewusst und eigenverantwortlich um die selbst gewählten Themen zu kümmern (ebd.). Dabei können ganz unterschiedliche, eben individuelle Wege dabei herauskommen. Das Spiel mit dem Wort im Seminar Spielfeld Sprache hatte mich dazu motiviert mich für das biografische und kreative Schreiben fort zu bilden, Seminarleiter Herr H. hatte das Spiel an sich so fasziniert, dass er sich seit seiner Ausbildung in diese Richtung immer weiter entwickelte und heute selbst Seminare anbietet und als Mentor wirkt. Frau E. konnte ihre beruflichen

Handlungsspielräume um neue Projektideen erweitern und Frau M. hatte die Idee entwickelt sich außerhalb ihres Berufes kreative Spielräume zu erobern.

Aus den Zusammenhängen und gegenseitigen Wechselwirkungen wird demnach aus der Kreativität, die auch bedeutet Neues zu denken und zu wagen, ein Selbstbildungsprozess initiiert. Buland formuliert dies so: „Möge uns das Spiel der Bildung durch Bildung des Spiels gelingen“ (Buland 2002, S.108). Was im Analyseteil unter der Kategorie „Nachhaltige Wirkungen“ beschrieben wurde sind persönliche Suchbewegungen die in Selbstbildungsprozessen münden können.

Das Spiel mit dem Wort

Das Spiel mit den Worten - das Playing Arts Seminar zum Spielfeld Sprache hatte mich dazu geführt mich für den Studiengang „Kreatives und Biografisches Schreiben“ zu bewerben. Aus meiner eigenen Suchbewegung heraus wuchs so der Entschluss zu dieser Weiterbildung.

Im Vorfeld war mir durchaus bewusst dass der Rahmen des Studiums nicht mit dem Rahmen eines experimentellen Seminars zu vergleichen ist. Trotzdem war ich sehr gespannt, ob mir beim „kreativen Schreiben“ und wie es gelehrt werden würde das Spiel begegnen würde. Denn könnte Kreativität ohne Spiel möglich sein? An sich ist der Ausdruck des „Lehrens“ schon ein Widerspruch zum Spiel, das auf eigene Erfahrungsräume zurückgreift und kein vorgegebenes Curriculum bearbeitet. In den Segeberger Briefen Nr.84 lesen sich viele Beiträge zu der Frage: „Was ist kreatives Schreiben?“ Christiane Wachsmann trennt hier das Handwerk vom „Kreativen“. Für sie bedeutet Kreativität aus etwas Vorhandenem etwas Eigenes zu gestalten. Das Eigene von sich zu geben erfordere Vertrauen und Mut. Beim Kreativen Schreiben verbindet sich für sie das Handwerk mit der Kreativität (vgl. Wachsmann 2012, S.37). Christof Zirkel meint kreatives Schreiben wecke die Lust am „freien Verdauen und entspannten Formulieren des Gelebten“. Er weist darauf hin, dass es schwierig wäre, dem Bauch die Kontrolle zu überlassen und dass das kreative Schreiben Anregungen gebe, dem Bauch immer öfter den Vortritt zu lassen (vgl. Zirkel 2012, S.38). Und schließlich Claus Mischon, der sagt, dass kreatives Schreiben immer direkt von persönlichen Erfahrungen, Ideen, Erinnerungen und Fantasien ausgehen würde (vgl. Mischon 2012, S.39). Vieles was die kreativ Schreibenden hier zu der Frage äußern findet sich in den herausgearbeiteten Wesensmerkmalen zu Kreativität und Spiel wieder.

Nach dem sehr freien Raum des schöpferischen Spiels bin ich dem im Vergleich dazu auch handwerklichen kreativen Schreiben begegnet. Immer dann, wenn das „Freie“ erlaubt war, auch wenn es „geführte Schreibanregungen“ waren, fühlte ich mich dem „Kreativen“ nahe. Immer dann, wenn ich das Gefühl hatte bestimmten Regeln oder einer vorgegebenen Form genüge tun zu müssen, zu der ich keinen unmittelbaren Zugang fand, fühlte ich mehr Festes als Flüssiges. Wie kreativ darf eine Masterarbeit im Themenbereich „kreatives Schreiben“ wirklich sein? Folgt man dem Leitfaden zur Erstellung einer Masterarbeit dann ist diese Arbeit sehr strengen Regeln unterworfen. Durfte man sich bei der Bewerbung zum Studiengang noch mit einer „Kreativmappe“ vorstellen, so spielt das „freie Kreative“ beim Abschluss leider keine große Rolle oder ich habe mir selbst den Rahmen zu eng gesteckt. An dieser Stelle möchte ich mir die Frage erlauben, weshalb außer diesem großen Schwerpunkt auf die wissenschaftliche Seite zum Ende einer kreativen Weiterbildung, auch wenn sie sicherlich dem Master geschuldet ist, wohl kein Platz für das reichhaltige kreative Schaffen während des Studiums bleibt. So versucht das Studium „biografisches und kreatives Schreiben“ im Rückblick möglichst viel zu vereinen, das Freie und das Geregelte, die Form und die Fantasie, die Theorie und die Praxis. In manchen Seminaren blitzte das „Spielerische“ hervor. In der Lyrik das Spiel mit den Formen und Rhythmen, mit Klängen und Bildern, beim biografischen Schreiben das Spiel mit vielen Impulsen aus den eigenen Erinnerungen, beim kreativen Schreiben, das Spiel mit verschiedensten Zugängen und Einstiegen aus Assoziationen Texte entstehen zu lassen, beim expressiven Schreiben, das Spiel mit den eigenen Träumen und den Gestalten und Gefühlen, die sie zum Vorschein bringen.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Förderung des „Freien“, sie beschäftigt sich mit dem spielenden Mensch, dem „homo ludens“ und weniger mit der anderen Seite, dem „homo faber“, dem es gelingt in geordneten Bahnen zu arbeiten. Sie beschäftigt sich mit der Frage nach dem Gegenpol der Verzwecklichung, weshalb es mir wichtig war mich im Theorieteil ausführlich mit den „reinen“ Merkmalen der beiden Phänomene Spiel und Kreativität zu beschäftigen.

Gundel Mattenklott sagt zum kreativen Schreiben als Spiel: „Die »Arkadischen Schreibspiele« etablieren eine neue Form literarischer Geselligkeit, die durch folgende Momente charakterisiert wird: Spiel, Spaß, Lust und Heiterkeit. Sie heben die Konkurrenz unter den Menschen auf. Sie sind Spiele ohne Sieger. Sie befriedigen den Wunsch nach Stillstand der Zeit, nach Fest und Aufbruch aus dem Alltag. Sie machen die Teilnehmer zum Subjekt. Sie erweitern die Sprachfähigkeit und die Sprachinspiration. Sie vermitteln den Schreibgenuss und die Erkenntnismöglichkeit der Dichter (vgl. Mattenklott 1979, S.181f.).

In Scheuerls Wesensmerkmalen des Spiels ist ebenfalls von Zeitenthobenheit und vom Ausbruch aus dem Alltag die Rede. Trotzdem scheint mir hier nur ein Teil der beiden großen Phänomene zum tragen zu kommen.

Beim eigensinnigen oder schöpferischen Spiel geht es meiner Ansicht nach nicht nur um die „Geselligkeit“. Es reicht tiefer, möchte nicht nur die Formulierungsfreude fördern, sondern den ganzen Menschen mit seinem ureigenen Wollen in den Mittelpunkt stellen. Csikszentmihalyi spricht in seiner Studie deswegen auch von der kreativen Persönlichkeit und nicht von kreativen Fertigkeiten. Das Potential ist vielschichtig und kann vielfältig ausgelebt werden. Kreativ ist das Schreiben dann, wenn es das Handwerk sprengt. Wenn durch das Handwerk oder auch ohne das Handwerk das Eigene zu erkennen ist. Das eigensinnige Spiel ist ein Weg, der nachhaltig zum Aufspüren des Eigenen führen kann. Und im weiten Feld des Spiels ist es dann auch möglich, dass sich Worte nicht nur mit Papier, sondern mit vielen anderen Ausdrucksmöglichkeiten verbinden.

Im kreativen Schreiben wie ich es kennen gelernt habe hat das Spiel, so scheint es mir, eher die „klassische“ Rolle inne, Inhalte und Übungen spielerisch anzugehen und darüber Zugänge zu mehr Offenheit und der eigenen Fantasie zu finden. Es ist weniger frei und eher zweckgebunden. Allein die breite Palette an Literatur von Praxisbüchern und Schreibanregungen macht dies deutlich. Mischon spricht von der „Grammatik der Fantasie“, die auf innere Bilder, Assoziationen und intuitive Impulse setzt (vgl. Mischon, C. 2012, S. 39). Viele Schreibspiele regen dazu an, für das intuitive Worte zu finden und nicht sofort den Zensor ans Werk gehen zu lassen. Sie können eine Hinführung ins Offene sein. Diese Grammatik der Fantasie scheint mir den Wirkweisen des eigensinnigen Spiels nahe zu sein und lässt sich in der Spielbewegung Playing Arts zum Teil wiederfinden, in der Impulsfelder und die eigenen inneren Bildern eine zentrale Rolle spielen. Anderes, wie der offene Prozess und die Zweckfreiheit ist mir im Setting der Seminare des Studiums eher weniger begegnet. Vieles diene einem Ziel und dem Handwerk des Schreibens. Dies ist natürlich legitim und an dieser Stelle soll auch kein Vergleich zwischen zwei völlig unterschiedlichen Rahmenbedingungen gezogen werden. Doch hat mich das Erleben der beiden Herangehensweisen zu dieser Spurensuche nach dem, was persönliche Kreativität bedeutet und wie sie gefördert werden kann herausgefordert.

Könnten sich das kreative Schreiben und das schöpferische Spiel begegnen?

Erinnert man an die Kategorien offener Prozess, Experimentieren, Gruppe, Flow Erleben, Impulse und Zweckfreiheit so gibt es einige Überschneidungen. Doch liegt dem schöpferischen Spiel der Eigensinn zugrunde und lässt sich nicht in eine „bestimmte“ Form

gießen. Das Schreiben mag für die einen Spielenden passend sein, für die anderen drückt sich das Wort im Klang oder in der Bewegung aus. Für das kreative Schreiben läge das Potential meiner Ansicht nach in der Erweiterung der (Schreib-) Spielräume. Dürfte noch mehr Spiel gewagt werden, über das reine Wortspiel hinaus? Was für Worte könnten sich daraufhin finden?

Mit Sicherheit gibt es viele Schreibwerkstätten, die sich außerhalb des Rahmens eines Studiums viel freier bewegen, da es dort um die reine „Lust am Schreiben“ und nicht um die Metaebene geht. Hoffentlich auch um viel Prozess und weniger Produkt. So kann ich an dieser Stelle lediglich das einbeziehen, was ich selbst und die Interviewten von der „Spielseite“ her erlebt haben. Das Erforschen der Wirkweisen in Schreibwerkstätten hinsichtlich der Kreativität ist ein eigenes Thema.

Insgesamt scheint mir, wenn man die Literatur zum Thema Spiel und Kreativität in den Blick nimmt, die Nähe der beiden Phänomene in ihrer tieferen Bedeutung wenig im Blickpunkt zu sein. Dies mag auch daher rühren, dass die Kreativität als Begriff einen hohen Stellenwert inne hat während man dem freien Spiel seinen Platz in der Kindheit zuweist. Als Erwachsene ziemt es sich nicht etwas „kindisches“ zu tun. Das Spiel wird als solches abgewertet und nicht mit der kindlich-offenen Neugier in Verbindung gebracht. Schiller war diese umfassendere Zugangsweise zum Spiel noch bewusst:

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“.

Diesen Satz formulierte Schiller in einem seiner Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen 1795. Ich finde er hat nichts von seiner Aussagekraft eingebüßt. Im Gegenteil bringt er eine Ganzheitlichkeit des Menschen zum Ausdruck wie sie unter dem Druck der Zweckmäßigkeit oft nicht mehr gelebt werden kann.

In der Einleitung hatte ich beschrieben, wie mich der Eindruck der Verzwecklichung vielen Tuns auch in pädagogischen Zusammenhängen, zur Entdeckung des eigensinnigen Spiels geführt hat. In einem kleinen Beispiel aus einer Kindergruppe habe ich dargestellt, wie schwierig es zu sein scheint, sich dem Offenen anzuvertrauen. Die Förderung des Zutrauens in die eigenen Fähigkeiten ist ein urpädagogisches Ziel, das jedoch nicht immer systemkonform zu sein scheint. Immer dann, wenn etwas auf eine bestimmte Art und Weise zu funktionieren hat, wenn es ein Richtig und Falsch, ein Gut oder Ungenügend gibt, kollidiert das Freie mit dem von außen Festgelegten. Das gilt auch für das Schreiben. Wenn

vorher klar war, dass eine Form von „Wertung“ stattfinden würde oder zumindest bestimmte Erwartungen erfüllt werden sollten, dann konnte dies zur Blockade des „Freien“ führen. Nicht der „ganze“ Mensch mit seinem ureigenen freien Ausdruck war dann gefragt, sondern sein Ausdruck im Vergleich mit einer bestimmten Messlatte. Csikszentmihalyi unterscheidet deswegen die persönliche Kreativität von der kulturellen in der das Produkt und seine Bewertung von „Experten“ der jeweiligen Domäne im Vordergrund steht.

Das kreative Schreiben bewegt sich möglicherweise in einem Zwischenbereich. Oder vielleicht pendelt es auch hin und her. Es darf völlig frei und verrückt zu gehen aber je nach eigenem Anspruch will man doch zu einem „guten“ Produkt kommen. Christine Wachsmann hat dies durch ihren Hinweis auf die Trennung vom Kreativen und vom Handwerk deutlich gemacht. Das „reine“ Spiel, auch das Spiel mit dem Wort, ist frei von Wertung und speist sich aus der Freude am Tun an sich, deswegen ist es aber nicht weniger wertvoll.

Dies alles sind für sich selbst gesehen sicher keine neuen Erkenntnisse. Doch konnte die Arbeit hoffentlich einen Beitrag dazu leisten die Wahrnehmung für den wunderbaren Zusammenhang der beiden Phänomene Spiel und Kreativität zu sensibilisieren. Ist die Nähe und die Verwandtschaft der beiden erkannt, lassen sich daraus Handlungsweisen ableiten, die das persönliche kreative Potential und den eigenen schöpferischen Ausdruck hervorlocken. Die Spielbewegung Playing Arts hat meiner Ansicht nach dabei ein „Setting“ oder besser gesagt, ein Wirkungsfeld entwickelt, das dieses „Hervorlocken“ auf einfühlsame und ganzheitliche Weise ermöglicht.

Aufgrund der kleinen Forschungsreise innerhalb in dieser Arbeit mögen einige Markierungen im Spielfeld/Wirkungsfeld des schöpferischen Spiels benannt und beschrieben worden sein. Die Auswirkungen auf die Spielenden und ihre persönliche Kreativität bleiben ihrem „Eigensinn“ überlassen.

„Der Verlauf eines Spiels hat mit dem Leben eine wichtige Gemeinsamkeit: Es ist unvorhersehbar.“

Max J. Kobbert

Literaturverzeichnis

- Brodbeck, K.-H. (2010). *Entscheidung zur Kreativität, Wege aus dem Labyrinth der Gewohnheiten*. 4. Auflage, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft
- Buland, R. (2002). Playing Arts, Spiel, Pädagogik. In C. Riemer & B. Sturzenhecker (Hrsg.), *Playing Arts*. Gelnhausen: Triga Verlag, S. 108
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow und Kreativität. Wie Sie Ihre Grenzen überwinden und das Unmögliche schaffen*. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag
- Halbey, H. (2012). Pampelmusensalat. In *FROH! Ausgabe 8: Spiel*, S.40
- Höschele, R. (2014). *Experimentelle Bildungsräume. Intro – Playing Arts*. Aufgerufen am 13.12.2014 unter www.ejwblog.de/exbi/playing-arts/intro-2/
- Huizinga, J. (1962). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 5.Aufl., Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag
- Kirchner, C. (2009). Spiel und Kreativität. Parallelen, Analogien und Differenzen. *Kunst + Unterricht Heft 331/332*, S. 44-46
- Kobbert, M. (2012), Wer schiebt, der hat's!. *FROH! Ausgabe 8: Spiel*, S.17-21
- Mattenkloft G. (1979). *Literarische Geselligkeit - Schreiben in der Schule mit Texten von Jugendlichen und Vorschlägen für den Unterricht*. Stuttgart: J.B. Metzler
- Mey, G., Vock, R., Ruppel, P. (2014). *Das problemzentrierte Interview*. Aufgerufen am 03.01.2015 unter www.studi-lektor.de/tipps/qualitative-forschung/problemzentriertes-interview.html
- Mischon, C. (2012). Beiträge – Was ist kreatives Schreiben? *Segeberger Briefe Nr. 84 Jahrgang 29*, S. 37-39
- Przyborski, A. Wohlrab-Sahr, M. (2014). *Qualitative Sozialforschung: ein Arbeitsbuch*. 4. korr. Aufl., München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag
- Riemer, C. (2002). Zur Praxis von Playing Arts. In C. Riemer & B. Sturzenhecker (Hrsg.), *Playing Arts*, Gelnhausen: Triga Verlag, S. 15-69
- Schäfer, A. (2005). Mr. Flow und die Suche nach dem guten Leben. *Psychologie heute 3/2005*, S. 42-48
- Schiller, F. (1975). Spiel und Freiheit – der ästhetische Zustand. In H. Scheuerl (Hrsg.), *Theorien des Spiels*, 10. Aufl., Weinheim und Basel: Beltz Verlag, S. 34-41

Scheuerl, H. (1990). *Das Spiel. Band 1. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. 11. Überarbeitete Neuausgabe, Weinheim und Basel: Beltz Verlag

Strauss A., Corbin J. (1996). *Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union

Sturzenhecker, B. (2002). Playing Arts wird vorgestellt. In C. Riemer & B. Sturzenhecker (Hrsg.), *Playing Arts*, Gelnhausen: Triga Verlag, S. 9-10

Sturzenhecker, B. (2002). Playing Arts und Bildung. In C. Riemer & B. Sturzenhecker (Hrsg.), *Playing Arts*, Gelnhausen: Triga Verlag, S. 71-96

Sturzenhecker, B. (2010). Einführung zu Playing Arts. In C. Riemer & P. Boonpiputtanapong, *Playing Arts in a Thai way: Ergebnisse und Erfahrungen von Playing Arts Workshops in Thailand, Textheft Deutsch*. Aufgerufen am 13.12.2014 unter <http://ejwblog.de/exbi/playing-arts/texte-und-literatur/>

Tiefel, S. (2002). Die formale und die deskriptive Interviewanalyse und ihre Potenziale für die vergleichende Kodierung offener und teilstandardisierter Interviews. In: *Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung* 3, 2, S. 357-364. URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-279700>

Wachsmann, C. (2012). Beiträge – Was ist kreatives Schreiben? *Segeberger Briefe Nr. 84 Jahrgang 29*, S. 37-39

Winnicott, D.W. (2006). *Vom Spiel zur Kreativität*. 11. Auflage, Stuttgart: Klett-Cotta Verlag

Witzel, A. (1985). Das problemzentrierte Interview. In Gerd Jüttemann (Hrsg.), *Qualitative Forschung in der Psychologie: Grundfragen, Verfahrensweisen, Anwendungsfelder* (S. 227–255), Weinheim: Beltz Verlag
<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-5630>

Zirkel, C. (2012). Beiträge – Was ist kreatives Schreiben? *Segeberger Briefe Nr. 84 Jahrgang 29*, S. 37-39

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die Master-Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel und Quellen benutzt habe.

Ich bin einverstanden, dass meine Master-Arbeit in der Bibliothek bereitgestellt wird.

Datum, Unterschrift

Im Anhang

- ❖ Masterlyrik gegen Schreibblockade
- ❖ Interviewleitfaden
- ❖ Tabellen zu den Interviews
- ❖ DANKE

Stein der Weisen

Alles dreht sich im Kreis
Kein Anfang kein Ende
Ohne Fleiß kein Preis

Etwas benennen
in die nächste Ebene befördern

Etwas abstrahieren
Und daraus generieren
Und schließlich subsumieren
Und

Kleinkarieren
Fein marschieren
Rein kaschieren
Raus flanieren
Aus lavieren

Theoretisieren
Geht mir an die Nieren.

Stein der Weisen
Hängt wohl fest
Irgendwo Süd Ost
Nord West

Anja Korthals

Masterarbeit

Ihr Wörter
Ich will spielen

Einfach so

Nichts soll sich in die Reihe rücken
Lieber kringeln vor Entzücken.

Immer soll es schlüssig sein
Logisch und vernünftig fein

Das macht alles keinen Spaß
Verliert es doch das rechte Maß

Ein bißchen ernst ist ja nicht schlecht
Zu viel davon
Ich weiß nicht recht

Da wird mir langsam richtig übel
Fühlt sich an wie Hirngeprügel

Stunden für ein paar Sätze
Oh wie mies
Ich krieg die Krätze

So hab ich mir das nicht gedacht
Wollte flüssig Fließendes
Mit aller Macht

Das hat dann wohl nicht geklappt
Mist
Bin selbst reingetappt

Wollte das Ding ja unbedingt
Jetzt haste den Salat
und Bing

Bing und Bang und Theorie
um das geht's hier
und keine träumerische Melodie

Jetzt ist es so
Was hilfts ihr Wörter
Eins ums andre werdet ihr
So stramm gestimmt wie das Klavier

Keins wird aus der Reihe tanzen
Oh wie tragend schaurig
Wird der Text erklingen

Voller Inbrunst
Ganz seriös
Masterlich und ungraziös.

Anja Korthals

Interviewleitfaden zu: Das Spiel mit den Worten – wie wirkt das eigensinnige Spiel auf die Kreativitätsförderung?

Bedeutung für einen selbst:

- Was bedeutet für dich eigensinniges Spiel? Spielraum?
- Eigensinniges Spiel als Konzept der Selbstbildung, was würdest du darunter verstehen?
- Wie war dein Weg dort hin?
- Wie bist du darauf gestoßen?
- Was hat dich daran gereizt?
- Hat diese Haltung etwas bei dir verändert?
- Wie machte sich die Veränderung bemerkbar?
- Wie hat es sich auf deine Kreativität ausgewirkt?
- In welchen Bereichen?
- Durchdringt es „Alles“ oder nur bestimmte Bereiche
- Hat das Spiel auch heute noch, nach der Fortbildung eine Bedeutung in deinem Leben?

Bedeutung für andere:

- Merken andere eine Veränderung an dir, was würden sie feststellen?
- Was hat sich dadurch in deinem beruflichen Kontext verändert?
- Welche Inhalte konntest du für dich nutzen?
- Wenn das Spiel eine Form des Lernens wäre, was unterscheidet es von dem gängigen Modell?
- Wie erlebst du die Teilnehmer im Laufe der Fortbildungsreihe?
- Ändert sich etwas in ihrer Haltung, in ihrer Kreativität, ihrer Ausdrucksmöglichkeit?
- Was ändert sich?

Metaebene:

Selbstbildungskonzept – Lernen - Innovation -
Auswirkungen im weitesten Sinne – auf Gruppen, Institutionen

Stichworte:

Resonanz – Spuren – Eigensinn – Spiel – Innovation – was mich wirklich interessiert/bei sich sein – Freiraum – Experiment – so tun als ob

Deskriptorentabelle nach S. Tiefel zum Interview I mit dem Seminarleiter Herr H. der Playing Arts Seminare
 Insgesamt 10 Seiten, 431 Zeilen

Zeilen Nummer Hauptthema	Unterthema	Deskriptoren (Konkretisierung und Details)
15-46 Spiel		Spiel , eigensinniges Spiel, was es für Herr H. bedeutet
	16-20 Eigenes Spiel wiederentdecken	für sich selbst, nachdem es seit der Kindheit keine besondere Rolle mehr gespielt hat Vorbild: Durch Erleben eines anderen Umgangs durch Spiellozent
	21-23 33-44 Eigene Fortbildung	Eigene Motivation, sich auf dem Gebiet fortzubilden Seminare und Fortbildung (Theater, Spiel) während Studium und erste Berufsjahre
	24-26 Spiellust fördern	Neuerung: Spiel nicht als Methode , sondern eigene Spiellust fördern
1.Faktor für Spiellustentwicklung Zeit	43-44 Kontinuierlicher Prozess 197-205	Weiterentwicklung/ langer Zeitraum, sich Einlassen auf Prozesse hat Spiellust kontinuierlich weiterentwickelt Fortbildungsangebot geht über ein Jahr Erwachsene müssen sich Zugang zur Spiellust/zum schöpferischen Spiel oft neu erschließen Zeit nehmen, um eigenes Spiel zu entdecken
	45-46	Konsequenz: prägendes Phänomen für das Leben, berufliche Auswirkungen , nun selbst Fortbildungsleiter im Bereich Spiel

<p>53 -103 Playing Arts</p>		<p>Entwicklung neues Fortbildungsmodell Playing Arts, Arbeitsform hat sich verändert, entstanden aus neuer Haltung, eigene Spiellust zu fördern, weniger Methode zu lehren</p>
	<p>66-67 Förderung</p> <p>169-176</p> <p>204-208 Selbstbildung</p>	<p>Fortbildung für die berufliche Tätigkeit, aber nur über das eigene Spiel, keine steuerbare Methode</p> <p>Förderung: Dieses Eigene, das eigene verarbeiten von Impulsen, nicht nur zulassen, sondern aktiv fördern</p> <p>Eigenes Spiel entdecken, im Sinne von Selbstbildung, je nachdem wie viel Neugier ich mitbringe entwickelt sich die Spiellust</p>
	<p>71-74 Eigensinn</p> <p>109-115 Resonanz</p>	<p>Möglichkeiten aus der eigenen Neugier, Lust, Impulsen, Anregungen etwas zu machen</p> <p>Eigensinn, jeder Impuls kommt bei jeder Person unterschiedlich an, Selbstbestimmtheit, Individualität, unterschiedliche, eigenes Ergebnis</p>
	<p>84-103 offener Prozess</p>	<p>Playing Arts:, kein vorgegebenes Ziel</p> <p>Spiel ist eine Hin und Herbewegung, Weg finden, den man nicht vorherbestimmen kann, auf Fortbildungen erst wieder lernen</p>
	<p>131-163 Resonanz/Eigensinn</p>	<p>Jeder ist ein individueller Resonanzkörper, Empfänger von Impulsen macht etwas eigenes daraus, Bsp zu Resonanz am Klangkörper</p>
<p>2.Faktor</p>		<p>Spiel mit anderem im Rahmen einer</p>

<p>geschützter Raum 211-220</p>		<p>festen Gruppe, der man sich vertraut, ohne Kritik und Wertung ermöglicht das Herausstrauen und sich zutrauen</p>
<p>3. Faktor Reizraum 220-231</p>		<p>Reizraum bedeutet großes Anregungspotential, bedeutet Chance auf Entwicklung ist groß, bedeutet bei Playing Arts vielfältige Kunstbeispiele und Material</p> <p>Impulsfeld durch Anregungen</p>
<p>Ideen entstehen Kreativität 252-254</p>	<p>304-320 Impulsfeld</p> <p>360-363 schöpferische Spiel</p> <p>364-378 persönliche Neuentdeckungen</p>	<p>Idee ist entstanden im Feld der Impulse, nie hätte man das anleiten oder vorgeben können, ist aus sich selbst heraus entstanden</p> <p>Kreativität bedeutet eine Hin- und Herbewegung des eigenen Ausprobierens Nicht Nachbasteln, da fehlt der Eigensinn, dort wo Eigensinn eine Rolle spielt Begriff Kreativität oder Spiel möglich</p> <p>Um was geht's bei Kreativität? Drucksituation jetzt kreativ sein zu wollen, müssen und etwas völlig Neues zu erfinden Oder etwas zu riskieren, was für einen selbst neu ist</p> <p>Mittel der Imitation erlaubt, wenn es einen selbst auf neue Spuren bringt, als Auslöser und Anlass für etwas eigenes</p>
<p>Flow Erleben 285-298</p>		<p>Sein eigenes Spiel riskieren, sich ganz hineingeben Spannendste Erfahrung für TNs dort, wo sie ganz eingetaucht sind, wie Kinder die sich in ein Experimentierfeld vertiefen</p>

		Eine für den Spielenden persönlich Tiefe und interessante Erfahrung
Selbsterfahrung/Konsequenz der Spielhaltung/Kreativität für das Leben 390-424	209-210 Persönliche Veränderungen bei TNs	Entwickelte Spielhaltung wirkt sich auf das gesamte Leben aus Das Leben ist ein Spiel, aber auch Spiele können ernste Seiten haben, und wie das Leben Unbestimmbares Sich aus Verhärtungen befreien , sich selbst spielfähiger, flexibler machen, hinterfragen, verflüssigen Dies kann sämtliche Sphären des Lebens durchdringen, von der Partnerschaft bis zum Kochen Im schöpferischen Spiel/Kreativität geht es nicht nur um Lieblichkeit, manchmal auch um Zerstörung von Altem für das Entdecken von etwas Neuem Weiterentwicklungen bei den TNs, TNs werden mutiger

Deskriptorentabelle nach S. Tiefel zum Interview II mit Teilnehmerin Fr. M. der Playing Arts Fortbildungsreihe
 Insgesamt 14 Seiten, 608 Zeilen

Zeilen Nummer Hauptthema	Unterthema	Deskriptoren (Konkretisierung und Details)
Z 27-57 Spiel	<p>Inflexibilität versus Offenheit</p> <p>Neugier/Interesse</p> <p>Ausprobieren /Experimentieren</p>	<p>Spielen ist immer individuell</p> <p>Zunächst durchwachsendes Gefühl, Hinterfragung des Spiels, warum es nicht möglich war, sich auf den Prozess einzulassen</p> <p>aufgrund der Ausschreibung des Improvisationsmusikers Erfahrung von Improvisation im Chor war vorhanden, weckte Lust auf mehr Das spielerisch leichte lockere kommt in meinem Leben zu kurz</p> <p>Bei den Themen Musik/Spiritualität/Malen Voll dabei</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Das Eigene finden, welches Thema reizt mich, wo entwickelt sich Lust auf mehr
	<p>Z27-42 Eigensinn</p> <p>172-174</p>	<p>Sein eigenes Ding machen, seinen eigenen Sinn daraus machen</p> <p>Ich habe mein eigenes Ding daraus gemacht, erstaunlicherweise hatte es etwas mit dem Thema zu tun</p>
	<p>Z 83- 109 Improvisation</p> <p>Offener Prozess</p>	<p>Improvisation Das Improvisieren hat gelockt Das spielende sich aufeinander beziehen</p> <p>Ausprobieren, gemeinsamer Prozess entsteht, Miteinander entwickelt sich im gemeinsamen improvisieren, im gemeinsamen Spiel mit der Musik</p> <p>Individueller Prozess beim Malen Es kommt nicht auf das Ergebnis an,</p>

		sondern auf den Prozess Ich war einfach im Prozess
Z109-118 Flow		Ich war einfach im Prozess, das ist mir richtig unter die Haut gegangen
Z135-147 Selbsterfahrung	Zerstörung/ Erneuerung	Erfahrung über Arbeit am Material Zerstörung von vorhandenem bringt Neues hervor Emotion „schrecklich“: etwas selbst kreierte selbst zu zerstören, um etwas Neues zuzulassen
	Z169-219 Grenzen ausweiten Mutiger werden	„aus dem Rahmen fallen“ so etwas macht eine Geschäftsfrau/Mathelhrerin nicht zum Beispiel mit dem Hosenboden auf Beeren rutschen weil die Farbe gefällt
	262-263	Erweiterung ohne Anstrengung, hat sich natürlich so entwickelt
	283-286 Konfrontation Mit eigenen Gefühlen	Langeweile hindert Einstieg, keine Lust weiterzumachen Konfrontation mit Desinteresse Wie geht man damit um
	291-293 Perfektionsanspruch relativieren	Manches einfach sein lassen können
	446-449 Enge	Schule ist wie eine Glocke
	Weite	Man kann sich nur selbst daraus befreien – innere Freiheit Seminar hat Hoffnung und Zuversicht gegeben, Gestaltungsraum für Freiheit zu suchen, Enge aufzubrechen
315-327 eigene		Biografisch: Prozess: „was will ich eigentlich“ war

<p>Träume/Visionen</p>	<p>323 Bewusstwerdung Das Eigene Thema finden</p> <p>327 Umsetzung im geschützten Rahmen</p>	<p>schon im Gange Vertiefung durch das Seminar Prozess dauert noch an ➤ Nachhaltigkeit</p> <p>Träume verwirklichen zum „Spielthema“ mit der Gruppe gewählt, darauf gestoßen, was der eigene Traum ist</p> <p>Traum für das eigene Tun: andere zum Entdecken ihrer eigene Träume zu führen</p> <p>Z404 Andere zum kreativ sein anregen</p> <p>Dies konnte mit der Seminargruppe ausprobiert werden</p>
<p>338 Playing Arts Seminar</p>	<p>338-344 Rahmen ermöglicht Freiheit</p> <p>348-352 Gruppe Wirkt unterstützend Positives Gemeinschaftsgefühl</p> <p>Gruppendynamik 514-519</p> <p>359-360 Spielraumtage</p> <p>523-542 Seminarleitung Haltung der Offenheit</p>	<p>Keine engen Anleitungen, sondern Anregungen Mich getraut nicht brav zu sein Den Rahmen für sich nutzen</p> <p>Gruppe gehört zum Rahmen, da kam etwas Gutes in Gang, Gruppe ermutigt, unterstützt bei Vorhaben und Umsetzung</p> <p>Von der Gruppe Anregungen holen, gegenseitige Inspiration</p> <p>Kombination aus Seminar und Selbst ausprobieren</p> <p>Leitung fördert offenen Prozess, lässt zu, dass Unerwartetes passiert</p>

		Individuelle feedbacks zu den eigenen Projekten von der Leitung angeregt und begleitet spiegeln die Resonanz wieder
372-417 Kreativität	364-370 Freiräume/Spielräume schaffen Innen nach Außen Muster durchbrechen	Biografisch: Schule ist ein sehr enger Rahmen, bleibt Gefühlt nur das Kochen als Kreativraum Sich selbst schöpferisch zum Ausdruck bringen Mit dem was gerade da ist Eingefahrenes Verhalten hinterfragen, neue Wege ausprobieren Umgang mit Konflikten: situationsgerecht etwas kreatives einfallen lassen
541-567 Resonanz	Offen sein für Anregungen Auslöser	Manches geht vorbei (Bsp. Schirm zu Beginn des Seminars), manches berührt und wirkt nach „Hat etwas mit mir zu tun“, kann man nur im richtigen Rahmen an sich heran lassen Wellenlänge, die etwas in einem zum Schwingen bringt „das was bei mir jetzt dran ist“

Deskriptorentabelle nach S. Tiefel zum Interview III mit Teilnehmer Herr C. der Playing Arts
 Fortbildungsreihe
 Insgesamt 7 Seiten, 301 Zeilen

Zeilen Nummer Hauptthema	Unterthema	Deskriptoren (Konkretisierung und Details)
23-113 Spiel	28-32 Neugierde 42-51 Zweckfreiheit 48-51 Faktor Zeit 46-84 Offener Prozess 75-84 Loslassen/Eintauchen ins Tun 89-94 Muster durchbrechen	etwas Neues ausprobieren beschreibt sich als Kopfmensch, etwas tun, das nichts mit dem bisherigen zu tun hat das man ohne Ziel loslegt ohne Wissen was dabei heraus kommen wird Freiraum , sich ohne Termindruck mit einer Sache zu beschäftigen, deren Ausgang offen bleibt Offen sein für „Abenteuer“, Bsp. Wanderung, neue Abzweigungen nehmen, sich locken lassen Das Eintauchen ins Spiel ist tief in uns drin, wird von täglichen Planungen zugedeckt Einfacher je Neuer das Thema für einen ist, bei „gelernten“ festen Handlungen, z.B. im Beruf ist es schwieriger loszulassen

	<p>84-88, 228-255 Gruppe</p> <p>211-214 Präsenz</p> <p>224-225 Spielräume erobern</p>	<p>Unterstützende Atmosphäre in der Gruppe, ohne Angst vor Blamage, Zutrauen aus sich heraus zu kommen Interaktion gibt neue Impulse und Anregungen</p> <p>Im Spiel ist man im Hier und Jetzt</p> <p>Man kann immer spielen, egal wie</p>
<p>101-143 Kreativität</p>	<p>121-128 Neue Wege gehen</p> <p>135-138 Perspektivwechsel</p> <p>142-143 Offenheit</p> <p>106-113 Staunen</p>	<p>eingefahrene Denkmuster verlassen, neue Wege ausprobieren</p> <p>viele Dimensionen mit einbinden und zulassen Bsp. auf einen Baum klettern</p> <p>Nicht da herauskommen, wo man hinwollte</p> <p>Das Staunen darüber, was andere mit einem Impuls anfangen, ihn eigensinnige aufnehmen, kann eigene Grenzen erweitern</p>
<p>151-184 Selbsterfahrung</p>	<p>151-158 Grenzen ausweiten Mut</p> <p>152-172 Vielfalt statt Einfalt</p>	<p>Ich bin da mutiger geworden, auch mal auf die Nase fallen ist erlaubt</p> <p>Es gibt immer viele andere Möglichkeiten</p>

	<p>179-184</p> <p>Horizontenerweiterung</p> <p>Spiel gewinnt an Wertigkeit</p>	<p>Nicht zufrieden sein, Alternativen ausprobieren</p> <p>Das Gefühl los zulassen, wirklich zu spielen und es neben dem zielgerichteten Vorgehen gleichwertig stehen zu lassen</p>
--	--	---

Deskriptorentabelle nach S. Tiefel zum Interview IV mit zwei Teilnehmerinnen Fr. E. und Fr. G. der Playing Arts Fortbildungsreihe
 Insgesamt 17 Seiten, 846 Zeilen

Hauptthema	Unterthema	Deskriptoren (Konkretisierung und Details)
Spiel	Z18ff Neugier Z518-585 Eigensinn	Neugier lockt ins Spiel Lieber freies Spiel als feste Regeln Begriff wird zunächst negativ bewertet Aspekt: eigensinnig sein dürfen ist auch grenzerweiternd Darf man überhaupt eigensinnig sein? Faszination, wenn man dem Eigenen folgt
Seminar Playing Arts	Z21 Freiraum Z23-31/Z642-732 Gruppe Z35-50	Zeit und Raum wird zur Verfügung gestellt um Fantasie und Neugier zu befriedigen Gleichgesinnte unterstützen das Spiel, miteinander ins Spiel kommen, Gruppe bietet einen geschützten Raum und fordert sogar die eigenen Spiellust heraus Gruppe trägt bei ungewöhnlichen Vorhaben, Beziehungen vertiefen sich, Ungewöhnliches grenzt nach außen hin ab, fördert das Zusammengehörigkeitsgefühl/ Vertrautheit entsteht

	<p>Anregungspotential Impulsfeld</p> <p>Z65-70 Mut/Lust auf Neues</p> <p>Z76-100/ Z.779-819 Leitung</p> <p>Z244-297 Impulsfeld</p> <p>Z325-341 Freiwilligkeit</p> <p>Z389-392 Förderung/ Ressourcenorientierung</p> <p>Z587-638 Resonanz statt feed back</p>	<p>Orientierung an Künstlern, Impulse aus Büchern, Vorstellungen, Videos Impulse aufgreifen und für sich selber umbauen</p> <p>Konfrontation mit „kompletten Neuland“, sich darauf einlassen können</p> <p>Leitung bietet positiven Rahmen Fördert offene Atmosphäre des Ausprobierens ohne Wertung Versteht in die Offenheit zu führen, Selbstvertrauen zu fördern</p> <p>Anregungen von Künstlern für sich selbst verwenden</p> <p>Es wird ohne Zwang agiert, jeder entscheidet selbst, wo die eigenen Grenzen liegen</p> <p>Positive Energie steht im Vordergrund, das Können und Wollen, nicht das Defizit</p> <p>Resonanz berührt das Herz, die Seele, den ganzen Körper, nicht nur den Kopf Hilft sich einzufühlen, zu fragen, was einen berührt</p>
Z104-211 Kreativität	Z104 Spontaneität	Kreatives Potential fördern durch spontane Interaktionen bei denen

		man nicht ins Grübeln kommt, ob man das jetzt kann oder nicht
	Z113 lockeres Spiel	Etwas passiert ohne Plan, ohne Zweifeln, durch Spiel, wo man gerne mitgeht
	Z123 Ausprobieren	Im positiven Sinne ist alles erlaubt ohne ins Extreme zu kommen
	Z139-211 Kreativität bedeutet:	Neugier Freiraum Grenzen neu setzen, erweitern
	Grenzerweiterung	Aus dem Bauch raus Aus dem Herz raus
	Spontaneität	Raus aus dem Kopf
		Vielfalt
	Ausprobieren	Nicht zielorientiert Nicht unbedingt sinnorientiert
	Z158-211 Flow Erleben	158-164 Beschreibung des Flow Gefühls: Sog, alles im Griff haben, Augenblick, Selbstvergessenheit, inneres Programm, Fahrwasser Positive Energie
	Z178-211 Offener Prozess	Es ist nicht wichtig, was am Schluss dabei heraus kommt Kein Ende wissen, Ende hinausschieben, selbst bestimmen
Nachwirkungen	Z215-240 Z417-426 Beruf	Neue Impulse für den Beruf gewonnen Mut andere Wege zu gehen, neues Projekt zu starten

	<p>Z299-317 Ergänzendes Angebot entsteht</p> <p>Z427-494 Im persönlichen Leben</p> <p>Sensibilisierung der Wahrnehmung für Impulse</p> <p>Z459-464 Spiellust entwickelt sich weiter</p>	<p>Neue Sichtweise, nicht das Problem steht im Vordergrund, sondern die eigenen Ressourcen</p> <p>Was vorher alltäglich oder nicht wahrgenommen wurde regt zu Impulsen und Ideen an Bsp. Hände und Einkaufszettel</p> <p>Es brodelt, kommt wieder hoch, Wunsch nach „weitermachen“ entsteht</p>

Ein treuer Freund ist wie ein festes Zelt in der Wüste; wer einen solchen findet, hat einen Schatz gefunden.

Die Bibel: Jesus Sirach 6.14

DANKE

D en lieben Berlinern für ihre Gastfreundschaft die mir ein festes Zelt in der großen Hauptstadt waren.
A llen die sich die Zeit genommen haben mit mir über die Leichtigkeit des Spiels zu sprechen
N atürlich für treue Unterstützerinnen im Geiste und das Wunder der 10 Finger Fertigkeit
K und A und S für das gegenseitige Mut machen und die gemeinsame Wegstrecke
E inem Herzallerliebsten für seine große Geduld

Im Februar 2015

Anja Korthals