

mitSPIELtagung 2009 - Bericht

Spielen als Instrumente in Entwicklungs- und Veränderungsprozessen

interdisziplinäres Orientierungs-, Austausch- und Impulstreffen, 30. 10. bis 1. 11. 2009, eine Veranstaltung von wannseeFORUM und Arbeitskreis Spielquadrat

von Synes Ernst

Wer sind die Referentinnen und Referenten? Und wer hatte sich als Teilnehmerin oder Teilnehmer zur mitSPIELtagung 2009 angemeldet? Nach der ersten Pause war der Unterschied nicht mehr auszumachen. Denn es galt das Wort Rainer Bulands, der in seinem Einleitungsreferat gesagt hatte, Veränderungen seien nur nachhaltig und würden Werte schaffen, wenn man selber in den Prozess hineingehe. Wer echte Veränderungen wolle, müsse selber mitten im Spiel stehen und die Verantwortung für das übernehmen, was geschehe.

Es standen also alle, die vom 31. Oktober bis zum 1. November ins wannseeFORUM gekommen waren, mitten im Spiel. Spielbegeisterte, Spielforscher, Beraterinnen und Berater, Kreative, Eventmanager, Personalverantwortliche, Fachleute aus der Gemeinwesen- und Sozialarbeit – so unterschiedlich die Herkunft, so einhellig die Überzeugung: Im Spiel steckt ein ungeheures Potenzial, das man zwar ahnt, das man aber gerade in Entwicklungs- und Veränderungsprozessen noch viel zu wenig nutzt.

Ideales Übungsfeld

Für Veränderungen bietet das Spiel ein ideales Übungsfeld. Dabei wurde an der mitSPIELtagung deutlich, dass Spiel und Spielen in diesem Zusammenhang sehr breit zu fassen sind. Den Rahmen dazu steckte Rainer Buland in seinem Prolog „Zuerst das Spiel und dann die Arbeit“. Mit den Improvisationen des Salzburger Spielforschers erlebten die Teilnehmenden nicht zuletzt auch die befreiende Kraft des musikalischen Spiels.

Das Spiel ist ein kreativer Prozess. Kreativität ist eine Urgewalt – sie zerstört, sie schafft Neues, sie verändert. Wer kreativ ist, muss dieses Risiko der Veränderung akzeptieren, lautete der eindringliche Appell Bulands. Wer verändern will, braucht die Fähigkeit, sich auf Unbekanntes einzulassen, und die Bereitschaft, neue Wege zu gehen. Veränderung ist nötig, weil die Wege, die uns aus Krisen herausführen, nicht die gleichen sein können, die uns in die Krise hineingeführt haben. Unbekanntes macht Angst, die lähmen könnte. Deshalb braucht es Regeln, die von allen akzeptiert werden und dadurch Halt und Sicherheit gewähren.

Das Spiel weckt und reisst aus dem Alltag. Ein kleines Spiel zur Tagungseröffnung, und schon sind alle auf gleicher Augenhöhe, bereit auf dieser Ebene miteinander zu kommunizieren.

Geld stinkt

Der römische Kaiser Vespasian soll einmal gesagt haben: „Non olet.“ Geld stinke nicht, auch wenn es aus den Kassen der öffentlichen Bedürfnisanstalten stamme. Stimmt nicht, das war die einhellige Meinung nach dem Geld-Tausch-Spiel „Haste-mal-10-Cent“ von Christoph Cantzler und Wolfgang Erharter. Geld stinkt zwar schrecklich und am liebsten möchte man die Münzen fortschmeissen, aber interessant: Das geheime Spiel um Neben und Geben schafft intensive Kommunikation unter den Teilnehmenden. Vom Tausch zum Austausch. Man lernt einander kennen, ob schon gegenseitiges Vertrauen entsteht, lässt sich nach der kurzen Zeit noch nicht sagen.

Mit welchen Spielen welche Kompetenzen erworben werden können, demonstrierte Kreativtrainer Eduard G. Kaan anhand der Spiele, die er in seinen Kreativ-Seminaren einsetzt. So fördert das Wort-Domino den aktiven Wortschatz für die anschließende

Denkarbeit. Bewegungsspiele lockern jedes Treffen auf und können ohne grossen Aufwand zur Teambildung beitragen, wie etwa die „Blinde Raupe“, die mit der sinnlichen Erfahrung von Führen und Geführtwerden zu den lang nachwirkenden Erlebnissen der Berliner Tagung gehört.

Geheime Potenziale

Ähnliche Ziele verfolgt Synes Ernst, der Spiele unter anderem in der beruflichen Weiterbildung und zur Förderung der Employability einsetzt. Der Spielekritiker ist überzeugt, dass in jedem Spiel ein geheimes Potenzial steckt. In diesem Sinne ist jedes Spiel ein Lernspiel. Networking etwa lässt sich hervorragend im Brettspiel „Trans America“ üben, während sich zur Teambildung das Kommunikationsspiel „Wie ich die Welt sehe“ besonders eignet.

Spiel ist Austausch von Wissen, Meinung, Erfahrung. Dazu diente an der mitSPIELtagung 09 der von der Wiener Kommunalberaterin Antonia Coffey initiierte open playground. Vertieft und weiterentwickelt wurden vor allem die Themen der Workshops.

Das nützliche Spiel

„Paradoxien des Spiels – Spiel und Arbeit – sind Spiele für die Arbeitswelt nützlich?“ Mit diesen Fragen befasste sich Fritz Böhle, Professor für Sozioökonomie der Arbeits- und Berufswelt an der Universität Augsburg, in seinem Schlussreferat. Die Nützlichkeit des Spiels liegt für Böhle darin, „dass gespielt wird“. Das impliziert die Kritik, dass sich das Spiel heute zu stark der Arbeit angleiche. Wenn die Arbeitswelt vom Spiel profitieren wolle, dann müsse das Spiel zu dem zurückkehren, was es eigentlich sei: Durch das bewusste Ausklinken aus der Realität verschafft das Spiel Freiheit und vermittelt Freude, Spass und Spannung, die den Antrieb dafür darstellen, Neues zu entdecken und mit Engagement an einer Sache zu bleiben.

Was ist Spiel?

Spiel ist ... Denken und HANDEln, Spiel ist Kommunikation, Spiel ist Emotion, Spiel ist Fühlen und HANDEln, Spiel ist Synchronizität – die Künstlerin Ingrid Berger aus Steyr nahm als stille Beobachterin teil und überraschte zum Schluss mit ein paar wenigen Fotos, die sie während der Tagung aufgenommen hatte. Und als sie ihren Schlusssatz an die Wand projiziert hatte, pflichteten ihr alle applaudierend bei: „ Spiel ist künstlerische Freiheit!“

Die mitSPIELtagung 2009 war von Mitgliedern der Arbeitsgruppe Spielquadrat vorbereitet worden. Annette Ullrich, Jugendbildungsreferentin, war für die Organisation in der Berliner Jugendbildungsstätte für politische und kulturelle Bildung, wannseeFORUM, und die dortige Tagungsleitung verantwortlich.