

**Arne Gillert: Der Spielfaktor. Warum wir besser arbeiten, wenn wir spielen.
Heyne Verlag 2011.**

Der Schlüssel zur Lösung von den meisten Problemen ist letztendlich das Handeln von Menschen. Es kann sich nur dann etwas ändern, wenn irgendwo irgendwann irgendjemand etwas anderes macht als vorher.

Die herausragende Frage jedes Arbeitens, Führens, Organisierens und jeder Selbstbestimmung ist letztlich die Frage nach der Beeinflussung von Handeln.

Spielen eröffnet eine neue Perspektive, wie man auf andere Art, als nur durch Kontrollmechanismen oder das System von Zuckerbrot und Peitsche (die beide durchaus ihre Daseinsberechtigung als Strategie haben) zu neuem Handeln kommen kann.

Menschen handeln, wie sie handeln, auf der Grundlage all der Dinge, die sie angesichts ihrer Nutzenabwägung, ihrer Emotionalität und ihrer Motivation wollen. Und sie handeln so, wie sie können, also entsprechend dem Repertoire an Strategien, die ihnen zur Verfügung stehen.

Es ist die Haltung, die innere Einstellung mit der eine Aktivität angegangen wird, die sie zum Spielen macht und nicht das Tun an sich. Für den einen ist ein Messempfang harte Arbeit, für den anderen spielerisches Tun. Wenn zwei das Gleiche tun, ist es noch lange nicht dasselbe. „Play is not an activity, it is a state of mind“ schreibt der Spielforscher Stuart Brown.

Jede Aktivität wird zum Spiel, wenn sie in spielerischer Haltung erfolgt.

Spielen interessiert auch die Hirnforscher, die den Zusammenhang zwischen Spielen und Gehirnentwicklung untersuchen. Sie zeigen, dass Spielen ernster zu nehmen ist, als im allgemeinen angenommen wird. Zusammengefasst: wer nicht spielt ist dümmer, als derjenige der regelmäßig spielt.

Durch Spielen lernen wir (lebenslanglich) mit anderen umzugehen und erfahren, was möglich ist und wo Grenzen sind.

Spielen und Handeln sind untrennbar miteinander verbunden. Die durch das Spielen bedingte Leichtigkeit, Freiheit und Lust am aktiven Tun lassen menschliche Hirnzellen in Bewegung geraten und eröffnen damit neue Spielräume für das Handeln.

In einer IB; Studie wurden 2009/2010 1.541 Unternehmenschefs auf 60 Ländern und 33 Branchen gefragt, was die wichtigsten Führungsqualitäten für das erfolgreiche Bestehen in einer immer komplexeren Welt wäre. Nicht etwa globales Denken oder Durchsetzungsfähigkeit, oder Disziplin oder Integrität standen an erster Stelle, sondern die Kreativität. Damit meinten sie just jedes Abweichen von ausgetretenen Pfaden, das Durchbrechen des Status quo sowie die völlige Neudefinition bestehender Regeln, durch die sich Genies auszeichnen. Und wie bitte soll das gehen ohne eine spielerische Komponente?

Die sechs Spielfaktoren

1 Spielen ist immer freiwillig.

Es geschieht nie unter Zwang oder unter Druck. Menschen spielen nicht, weil jemand anderes ihnen sagt, dass sie es müssen, sondern weil das Spielen an sich lohnend ist, weil es Spaß macht. Die Kunst besteht darin, diese Freiwilligkeit zu beeinflussen. Wer im Arbeitskontext etwas auf spielerischem Weg erreichen will, der muss dafür sorgen, dass jene Aktivitäten, die zum Erreichen des Ziels unabdingbar sind, unwiderstehlich attraktiv werden.

Die vier Basiszutaten für die Attraktivität des Spiels:

Spielen macht Spaß.

Spielen berührt die Ästhetik.

Spielen ist spannend.

Spielen stellt eine Verbindung zu anderen Menschen her.

2 Spielen ist Handeln, nicht Planen.

Wenn Menschen etwas ins Handeln umsetzen sollen, so gelingt das am besten, wenn sie es ausprobieren, selbst erfinden, selbst auf die Ideen kommen, sie erarbeiten. Wenn sie die Planungen anderer umsetzen sollen, so finden sie es meist nicht so interessant. Man kann die Wirkung des Effekts, wenn Menschen etwas selbst herausfinden dürfen und können, im Grunde nicht überschätzen.

Es gibt jedoch in der Praxis eine ganze Reihe von Hürden, die zu überwinden sind, um von der Planung ins kreative, spielerische Tun zu kommen.

Die Hürde des Ganz sicher sein Wollens.

Die Hürde der Vollständigkeit.

Die Hürde des Denkens in Gemeinsamkeit/ Gleichheit.

Die Hürde der Hierarchie und damit der Überzeugung, Chefs seien dazu da, für andere zu entscheiden.

Die Hürde des Interesses am Status quo.

Die Annahme, eine Komplettlösung für eine komplexe Fragestellung zu finden, mit der sich wie bei einem chirurgischen Eingriff alle Probleme auf einmal lösen lassen, ist eine Illusion. Dieses Patentrezept gibt es nicht.

3 Mit anderen spielen

Mit anderen zusammen zu spielen, ins kreative Tun zu kommen bedarf der „Ja-und-Strategie“, die auf drei Regeln beruht:

- jeder, der das Wort ergreift, muss zunächst einen Kernpunkt der Aussage seines Vorredners zusammenfassen, um anschließend darauf aufzubauen, und zwar indem er sich auf jenen Teil des fremden Beitrags bezieht, mit dem er übereinstimmt.
- Beiträge und Vorschläge, die einem nicht gefallen, sind zu ignorieren.
- Es gibt keine Rednerliste, vielmehr sollen alle Beteiligten im Gespräch regulieren, wer als Nächstes spricht, und nur darauf achten, dass jeder ausreichend zu Wort kommt.

Spiel ist ein Zustand, in dem man miteinander weiterbaut. Voraussetzung ist allerdings, dass man mit einsteigt in die Verantwortung und Gestaltung bei der Lösung von Problemen. Ein unternehmerisches Denken und Handeln ist angesagt.

4 Spielen fängt im Kopf an.

Das eigene Denken hat eine große, wenn auch teilweise unbewusst Wirkung auf das eigene Handeln und auf die Ergebnisse, die man in einer Situation erzielen kann.

Glaube nicht alles, was du denkst... Viele Begrenzungen liegen im eigenen begrenzten Denken.

Die Keimzelle jeder Innovation liegt in der Fähigkeit, sich etwas anderes vorzustellen. Wer das weiß, kann seine Vorstellungskraft für die unglaublichsten Dinge einsetzen.

5 Spielräume

Im Begriff Spielräume nähern sich Spielen und Arbeiten in der Alltagssprache an. Die meisten Arbeitenden wünschen sich mehr Spielraum – nämlich den Freiraum, in dem sie selbst die Dinge und Aufgaben gestalten können. Spielräume sind auch Räume, in denen man neues Handeln ausprobieren und erfahren kann.

Spielräume sind Räume mit begrenzten Konsequenzen, die entweder physischer oder sozialer Natur sind. Spiel kann nur dann entstehen, wenn die Agierenden keine Angst vor eventuellen negativen Folgen haben.

Leider werden Spielräume – auch wenn sie vorhanden sind – selten genutzt, denn oft verdirbt die Angst vor den möglichen sozialen Konsequenzen das eigene Spiel viel eher, als es diese realistisch betrachtet verdienen. Die irrealen Angst vor sozialen Konsequenzen, vor dem Nicht-Dazugehören, dem Enttäuschen der Erwartungen anderer oder seiner selbst, ist die größte Blockade für Innovationen am Arbeitsplatz. Sie führt zu angepasstem Verhalten, Kleinstschritten anstelle von Fortschritt, dem dauernden Mikado des „Wer-sich-im-Denken-zuerst-bewegt-hat-verloren.“

6 Spielregeln

Spielregeln geben Sicherheit, klare Grenzen und Orientierung. Unbegrenzter Raum ist erschreckend, man braucht gewisse Eingrenzungen und Grenzen, um überhaupt aktiv und kreativ sein zu können. Freilich gehen Innovationen auch immer mit dem Brechen oder Beugen dieser Regeln einher. Am schwierigsten sind oft die ungeschriebenen Regeln zu beugen, die Konventionen und Muster, die einengen.

Arne Gillert

Arne Gillert, Jahrgang 1969, studierte Geschichte, Psychologie und Soziologie in Bonn und Michigan, USA. Er arbeitete mehrere Jahre bei der *Anne-Frank-Stiftung* in Amsterdam, bevor er Berater bei der *Lernkompanie*, einer renommierten Unternehmensberatung, wurde. Sein Merkmal: Es werden nur Projekte angenommen, bei denen er selbst auch etwas hinzulernen kann. Er ist Autor zahlreicher Artikel zum Thema "Spielen, lernen, arbeiten" und Betreiber der websites www.fueledbysomething.com und www.playfulness.eu.

Nachwort des Autors: Die Idee der spielerischen Perspektive und andere Gedanken dieses Buches sind im Grunde alle schon da. Eigentlich wissen wir bereits, wie es geht, und vieles von dem, was ich hier geschrieben habe, ist bereits bekannt. Warum Dinge aufschreiben, die nicht neu sind? Weil es mir nicht in erster Linie um die Vermittlung von Wissen geht, sondern vielmehr um die Hoffnung, mit den geschilderten Erfahrungen, Gedanken und Beispielen Lust darauf zu machen, Dinge einfach auszuprobieren. Zu spielen!