

Spiel und Kreativität Parallelen, Analogien und Differenzen

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.

CONSTANZE KIRCHNER

Ein genauerer Blick auf beide Phänomene zeigt, dass die genannten Gemeinsamkeiten nur unter anthropologischer Perspektive Gültigkeit besitzen. Denn wenn das Hervorbringen einer spezifischen Kulturleistung – etwa der Erfindung der Zentralperspektive oder des Impressionismus' – zum Maßstab für Kreativität erhoben wird, bleibt das spielerische Tun lediglich als kindliche Verhaltensweise interessant, der kein kulturbildender Wert innewohnt.

Gesellschaftlich relevante Leistungen, die von Originalität und neuer kultureller Errungenschaft zeugen, basieren auf der genauen Kenntnis eines Sachgebiets und bedürfen gesellschaftlicher Anerkennung. Eine kreative Person vermag mit ihren Leistungen Kultur zu verändern und weiter zu entwickeln, so der Kreativitätsforscher Mihaly Csikszentmihalyi (1997). Diese kulturelle Kreativität sieht Csikszentmihalyi als Gegenstück zur biologischen Evolution.

Solche Leistungen können im Spiel nicht hervorgebracht werden. Wendet man den Blick jedoch auf die anthropologisch bedingten Funktionen spielerischen und kreativen Handelns, existieren gleichwohl deutliche Parallelen, die sich u.a. in bestimmten Strukturmerkmalen von Spiel und Kreativität zeigen.

Ursprünge von Spiel und Kreativität

Unter Bezug auf Johan Huizinga (1956), der im Spiel jeglichen Ursprung von Kultur sieht, bezeichnet der Spielexperte Hans Scheuerl (1979/1994, S.111) das Spiel als ein „Urphänomen, [...] das sich nicht mehr aus anderen Erscheinungen ableiten oder erklären lässt.“ Vor diesem Hintergrund begreift Scheuerl das Spiel als eine geistige Erscheinung, die ebenso wie die Kreativität zur Kulturentwicklung beiträgt. In diesem Sinne sind Spiel und Kreativität nicht nur wesensverwandt, sondern ein und dieselbe geistige Kraft.

Diese Ansicht wird aus psychoanalytischer Perspektive von Donald W. Winnicott bestärkt. Er beschreibt das Spiel als Vorstufe des kreativen Tuns, das schließlich zu kulturellen Errungenschaften führt (vgl. Winnicott 1971/1995). Exemplarisch schildert Winnicott den Beginn des spielerischen Handelns als kreativen Akt mit kompensatorischem Ursprung: Das Kind empfindet sich auch nach der Geburt noch mit der Mutter identisch. Erst allmählich lernt es, dass es sich die Welt eigenständig erschließen muss. Um die Trennung von der Mutter zu kompensieren, schafft es sich ein „Übergangsobjekt“ – einen Bettdeckenzipfel, einen Teddy usw. – als imaginiertes Ersatzobjekt. Dies kennzeichnet den Beginn einer eigenen Vorstellungswelt. Sich etwas vorzustellen ist die Grundlage der Symbolbildung (Winnicott 1984, S.66). Die Grenze zwischen dem Innen und dem Außen wird von Winnicott als „intermediärer Raum“ bezeichnet (ebd., S.65). Die Beschäftigung mit dem Übergangsobjekt wird als Vorform des Spielens charakterisiert. Das Vertieft-Sein in diesen Prozess stellt Winnicott als Begleiterscheinung von spielerischem und kreativem

Tun dar (ebd., S.63). Symbolbildung, Fantasie und Spiel übernehmen eine Vermittlungsfunktion zwischen innerer Erlebniswelt und der äußeren Wirklichkeit. Im intermediären Raum fließen Fantasie und Wirklichkeit zusammen. Hier wird die aktive Teilnahme am Lebensgeschehen ermöglicht und Kreativität entwickelt. In dem kreativen Akt, ein Übergangsobjekt zu nutzen, sieht Winnicott den Ursprung des Spiels und der Kreativität.

Das Entwickeln symbolischer Vorstellungen sowie deren fantasievolle Umgestaltung und Neukonstitution sinnstiftender Imaginationen sind Voraussetzung des Spiels und der Kreativität. Denn: Sich eine Sache anders vorstellen zu können, bedarf der Imaginationsfähigkeit sowie der Flexibilität im Denken. Die Assoziationsfähigkeit basiert auf flüssigem Vorstellungsvermögen und Spontaneität. Für das Entwickeln des Möglichkeitssinns, der wiederum Basis kreativen Vermögens ist, sind sowohl die Symbolbildung – wie das spielerische So-tun-als-ob – als auch die genannten Merkmale kreativen Verhaltens von besonderer Bedeutung. Als ein Merkmal des Spiels nennt Hans Scheuerl (1979/1994) die Scheinhaftigkeit, die – ähnlich wie bei Winnicott – die sensible Verbindung zur Wirklichkeit kennzeichnet: Zwar bildet das Spiel einen autonomen Erlebensbereich, zugleich ist dieser jedoch durchdrungen von Wirklichkeitselementen.

Merkmale spielerischen und kreativen Verhaltens

Insbesondere das kreative bildnerische Tun (*lat. creare = hervorbringen*) stellt eine Brücke zwischen dem Innen – der inneren Vorstellungs-, Fantasie- und Traumwelt – und dem Außen her. In diesem Prozess

Abbildungen aus urheberrechtlichen Gründen entfernt

1 | Bill Watterson (*1958) *Calvin und Hobbes*, aus: *Calvin und Hobbes*. Das Jubiläumsalbum. Frankfurt/M. 1999, S.19

wird geordnet, strukturiert und gegliedert, um zu einer Form zu finden. Und innerhalb dieses Formfindungsprozesses wird das Erlebte verarbeitet – in der Auseinandersetzung mit dem Selbst und dem Anderen. Eine Vorstellung geordnet – mit Begriffen oder zeichnerisch – auf das Papier zu bringen, zu modellieren oder körperlich darzustellen, ist ein vielschichtiger kreativer Akt. Im Spiel wie im Produktionsprozess beobachten wir oftmals Versunkenheit und Konzentration, weil der ganze Mensch einbezogen und die volle Aufmerksamkeit gebunden ist. Der Kreativitätsforscher Mihaly Csikszentmihalyi (1997) stellt dieses Verhalten als Merkmal im kreativen Prozess fest: Als „Flow“ bezeichnet er die Freude im Arbeitsprozess, die Aufmerksamkeit und die Konzentration für die Sache sowie die Selbstvergessenheit und das Empfinden von Zeitlosigkeit. Die Aktivität wird – wie im Spiel – zum Selbstzweck. Das Flow-Erleben kann sich im kreativen Prozess als ein Glücksgefühl einstellen und die Arbeit in entscheidendem Maße beflügeln. Csikszentmihalyi (1997, S.158ff.) beschreibt dieses Moment als dauerhafte Begleitung kreativen Tuns: Das Selbst ist im Gleichgewicht, es gibt keine Ablenkungen, keine Ängste, das Zeitgefühl ist aufgehoben, die Aktivität wird zweckfrei, um ihrer selbst willen getan (genossen).

Die Zweckfreiheit – verknüpft mit dem Moment der Freiheit – ist ebenfalls eines der entscheidenden Merkmale, die Hans Scheuerl (1979/1994) dem Spiel zuweist: Das „Spiel verfolgt keinen außerhalb seiner selbst liegenden Zweck“ (ebd. S.67). Der Freiheit des Spiels steht gegenüber, dass es bestimmte Gesetzmäßigkeiten und Regeln gibt, die die Gestalt des Spiels konstituieren. Im Spiel sind keine ernsthaften Folgen und Konsequenzen für eine gespielte Handlung zu befürchten; inner-

halb des Spielgeschehens wird absolute Ernsthaftigkeit vorausgesetzt.

Die von Scheuerl genannte Ernsthaftigkeit des Spiels wird von den Kreativitätsforschern Siegfried Preiser und Nicola Buchholz (2004) für das kreative Verhalten herangezogen: Sie nennen als Voraussetzung für kreative Prozesse eine „spielerische Haltung“, die von fließenden Übergängen zwischen Spiel und Arbeit geprägt sein sollte, Freiräume für Naivität und Fantasie erlauben sowie Intuition und Träume aktivieren sollte – zugleich jedoch von Ernsthaftigkeit und offenem Denken für neue Perspektiven getragen sein muss (ebd., S.72). Hans Scheuerl spricht in diesem Zusammenhang von dem Moment der lebendigen, zeitlosen Gegenwärtigkeit. Das Spiel ist an den Augenblick gebunden, verfolgt kein Ziel, benötigt aber feste Regeln (Scheuerl 1994, S.101).

Eine weitere Analogie zwischen Kreativität und Spiel stellt das von Spiel- wie auch von Kreativitätsforschern immer wieder in verschiedenen Kontexten genannte Moment der Ambivalenz dar. Scheuerl beschreibt es in Bezug auf das Spiel folgendermaßen: Die Ambivalenz versucht, eine Dynamik im Spielgeschehen zu fassen, die von Überraschung und Vertrautem, Berechenbarem und Experimentellem gespeist wird und die das Spiel in einem „Schwebezustand“ hält (Scheuerl 1994, S.88). Csikszentmihalyi (1997, S.86ff.) betont, dass die kreative Person vielerlei Gegensätze in sich vereinen müsse: Intelligenz wie Naivität, konvergentes wie divergentes Denken, Disziplin und Spieltrieb, Fantasie und Realitätssinn, Bescheidenheit wie Stolz, Leidenschaft wie Objektivität, und die kreative Person muss konservativ sowie rebellisch zugleich sein. Darüber hinaus zählt er zu den wichtigsten Merkmalen der kreativen Person

Neugier und Offenheit, sowie Ausdauer und Beharrlichkeit. Ein weiterer Begriff aus der Kreativitätsforschung ist die sogenannte *Ambiguitätstoleranz*, womit meist das Aushalten unterschiedlicher, ambivalenter Denkweisen, Meinungen, Ansätze, Frustrationen usw. gemeint ist. Preiser und Buchholz (2004) verstehen unter Ambiguitätstoleranz die Fähigkeit, mit dem Zwispältigen umzugehen, Ambivalentes durch Umstrukturierung und Frustrationstoleranz auszuhalten oder zusammenzuführen.

Spiel und Kreativität im Kunstunterricht

Als Rahmen, der kreative wie spielerische Prozesse positiv beeinflusst, werden von Spiel- und Kreativitätsexperten analoge Bedingungen genannt. Dies ist insbesondere für die Ausgestaltung des Kunstunterrichts wichtig: Hans Scheuerl (1994, S.182f.) verweist auf die Notwendigkeit, Spielräume zu geben, eine entspannte Atmosphäre herzustellen, Material bereitzustellen, Freiraum zu schaffen, um ungerichteten Impulsen nachzugehen, freies Entfalten der Kräfte zu ermöglichen und die Flexibilität der spielerischen Bewegungen zu unterstützen. Freiräume für divergentes, flüssiges und flexibles Entwickeln von Ideen und Problemlösungen – ohne Termindruck – bestätigen auch die Kreativitätsforscher.

Unterschiedlich diskutiert wird der Aspekt des Experimentierens im Kunstunterricht als Teil des angestrebten kreativen Prozesses, den es bei den Schülerinnen und Schülern zu initiieren gilt. Hans Scheuerl meint, das Experimentieren setze eine Fragestellung voraus, könne sich jedoch auch aus dem freien Spiel heraus entwickeln (Scheuerl 1994, S.193f.).

Voraussetzung für den kreativen Akt beim Übergang vom planlosen Spiel zum Experiment ist ein entspanntes Feld, in dem sich ein Problem figuriert, betont der Kunstpädagoge Wilhelm Ebert: „Man könnte [...] sagen, dass [ein] Rückfall ins Spielverhalten während des Experimentierens jenen entspannten Zustand bewirkt, in dem Einfälle leichter aufblitzen als im Zustand angespannter Erwartung oder intensiver Bemühung“ (Ebert 1973, S. 77). In seinem Bemühen, die Kreativitätstheorien für die Kunstpädagogik fruchtbar zu machen, lotet Ebert das Experimentieren als methodische Variante aus. Er sieht das Experimentieren als Gegensatz zum Spiel, weil das Experiment ein Problem lösen könne, Spiel hingegen nicht auf Gewinn von Einsicht hin angelegt sei und auf keinen sachlichen Zusammenhang ziele (Ebert 1973, S. 76). Dazwischen stehe das Probierverhalten, in dem Verknüpfungen spielerisch hergestellt werden und vielleicht auch zufällig zur Problemlösung führen können. Dagegen hat „Experimentieren [...] Züge des Forschens und damit ein Konzept“ (ebd., S. 77). Ebert präferiert das Probieren im Kunstunterricht, da es zufällige Entdeckungen aufnehmen kann, und – ebenso wie das Spiel – richtungslos, ungesteuert, zweckfrei und problemoffen ist. „Problemoffenheit wird von allen Kreativitätstheoretikern als eine wesentliche Voraussetzung für das Zustandekommen kreativer Akte angesehen“ (ebd., S. 77).

Die Neugierde und Offenheit, den Forscherdrang sowie die Aufnahmebereitschaft und Beweglichkeit der Schülerinnen und Schüler zu fördern, ist für Ebert wesentliches Ziel – entspricht dies doch den Merkmalen der kreativen Person, die sich durch flüssiges und flexibles Denken auszeichnet, die Zufälle spontan nutzen kann, über hohe Problemsensitivität verfügt und die eine fantasievolle Imaginationsfähigkeit besitzt. Die kreative Person benötigt Flexibilität im Denken für den Transfer – z. B. um Analogien von der Natur zu technischen Entwicklungen herzustellen – und Kombinationsfähigkeit, um Dinge, die nicht zusammengehören, zusammen zu denken. Davon kann die Qualität der Ideen profitieren. Voraussetzung hierfür ist die

Durchdringung eines Problems, das Erfassen seiner Komplexität und Vielschichtigkeit. Originalität entsteht, wenn man unkonventionelle und innovative Lösungen findet. In diesen zuletzt genannten Aspekten erweisen sich allerdings gravierende Unterschiede zum spielerischen Tun: Die Ausarbeitung einer Idee mit hoher *Elaborationsfähigkeit*, die dazu führt, dass Komplexes durchdrungen und Originelles erkannt wird, kann von Kindern im Spiel nicht geleistet werden. Denn dahinter verbergen sich genaue Sachkenntnis, Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen, oftmals über viele zähe Jahre hinweg, um ein Ziel zu erreichen.

Kreativität und Spiel zeigen sich nicht nur im gestalterischen Produktionsprozess, sondern auch im Rezeptionsprozess. Das Spiel im Rezeptionsprozess charakterisiert Hans-Georg Gadamer mit dem „Hin und Her einer Bewegung, die sich ständig wiederholt“ (Gadamer 1977, S. 29). Diese Bewegung geschieht aus eigenen Antrieb und ist allein mit der „Freiheit von Zweckbindungen“ möglich (ebd., S. 30). In der Ernsthaftigkeit des Spiels erweise sich der Verstand, denn die selbst auferlegten Regeln zeigen, wie der Mensch die Spielbewegungen ordne, als ob da Zwecke wären (ebd.). Gadamer hebt hervor, dass die Spieltätigkeit nicht beliebig ist, sondern dass eine bestimmte Spielbewegung zum Ausdruck kommunikativer Spieltätigkeit wird, der eine Bedeutung innewohnt. Die Ambivalenz von Freiheit und verstandesmäßigen Regeln, in der sich das Hin und Her der Bewegung vollzieht, und das Moment der Kommunikation konstituieren den Rezeptionsprozess.

Versteht man das Kunstwerk als kreatives Produkt, so lassen sich auch diesbezüglich Analogien herstellen, die wiederum einen gemeinsamen Aspekt von Spiel und Kreativität hervorheben: Das Moment der Ambivalenz zeigt sich auch in den Kunstwerken. Sie sind in der Regel vielschichtig und bieten diverse Auslegungs- und Interpretationspotenziale. Die Mehrdeutigkeit vieler Werke kann als Merkmal von Kunst festgehalten werden, entzieht sich doch das Kunstwerk – wie das Spiel – einer eindeutigen Bestimmung. Hinzu kommt das

Moment der Offenheit, das sich im Spiel trotz Regelverbindlichkeit durch einen offenen Handlungsverlauf erweist, und das in der Kunst durch die Offenheit in der möglichen Bedeutungskonstitution zum Ausdruck kommt.

Begreift man die Spielfähigkeit von Kindern als ein Vermögen, das sich durch Offenheit, Spontaneität, Neugierde, Flexibilität, veränderbare Regeln usw. auszeichnet, kann unter der Perspektive struktureller Analogien von Spiel und Kreativität festgestellt werden, dass Kinder zunächst grundsätzlich als kreativ zu bezeichnen sind. Der gestalterische Produktions- wie der Rezeptionsprozess ist von dem Hin und Her der Bewegung, von Freiheit und Offenheit, dem Wechseln verschiedener Ebenen, von Ambivalenz und Ernsthaftigkeit gekennzeichnet.

Literatur

- Anweiler, Oskar (Hg.): Kreativitätspädagogik. Köln 2003.
- Backerra, Hendrik/Malorny, Christian/Schwarz, Wolfgang: Kreativitätstechniken. Kreative Prozesse anstoßen, Innovationen fördern, die sieben Kreativitätswerkzeuge. München/Wien 2002.
- Baer, Ulrich: Kreativität für alle. Fantasieanregende Ideen für die pädagogische Arbeit. Seelze (Velber) 2001.
- Beitz, Lars-Eric: Schlüsselqualifikation Kreativität. Hamburg 1996.
- Berka, Walter/Brix Emil/Smekal, Christian (Hg.): Woher kommt das Neue? Kreativität in Wissenschaft und Kunst. Wien/Köln/Weimar 2003.
- Csikszentmihalyi, Mihaly: Kreativität. (Originalausgabe: Creativity. Flow and the Psychology of Discovery and Invention. New York 1996). Stuttgart 1997.
- Daucher, Hans/Seitz, Rudolf: Didaktik der bildenden Kunst. München 1975.
- Ebert, Wilhelm: Kreativität und Kunstpädagogik. Düsseldorf 1973.
- Gadamer, Hans-Georg: Die Aktualität des Schönen. Stuttgart 1977.
- Gardner, Howard: Kreative Intelligenz. (Originalausgabe: Extraordinary Minds, New York 1997). New York/Frankfurt/M. 1999.
- Hemmer-Junk, Karin: Kreativität. Weg und Ziel. Frankfurt/M. 1996.
- Krieger, Verena: Was ist ein Künstler?. Genie – Heilsbringer – Antikünstler. Eine Ideen- und Kunstgeschichte des Schöpferischen. Köln 2007.
- Preiser, Siegfried/Buchholz, Nicola: Kreativität. Ein Trainingsprogramm für Alltag und Beruf. Heidelberg 2004.
- Scheuerl, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Bd. 1. (1. Aufl. 1979). Weinheim/Basel 1994.
- Seitz, Rudolf: Phantasie und Kreativität. Ein Spiel-, Nachdenk- und Anregungsbuch. München 1998.
- Stocker, Thomas: Die Kreativität und das Schöpferische. Frankfurt/M. 1988.
- Winnicott, Donald W.: Kreativität und ihre Wurzeln – Das Konzept der Kreativität. In: Kraft, Hartmut (Hg.): Psychoanalyse, Kunst und Kreativität heute. Die Entwicklung der analytischen Kunstpsychologie seit Freud. Köln 1984.
- Ders.: Vom Spiel zur Kreativität. (Originalausgabe: Playing and Reality, London 1971). Stuttgart 1995.