

08.02.18 - Kategorie: Neues von ZEIT FÜR MENSCHEN

Fragen, die das Herz berühren

Workshops beim Kirchberger Dialog bieten Raum für intensives Nachhaken. Führungskräfte aus Wirtschaft und Sozialwirtschaft haben vor allem eines gemeinsam: Ihnen fehlt häufig die Zeit, um Themen und Fragestellungen bis in die letzte Konsequenz zu durchleuchten. Gut also, wenn es Tagungen wie den 13ten Kirchberger Dialog gibt, bei dem kleinere Gruppen in ausgesuchten Workshops, sich intensiv für eine begrenzte Zeitdauer mit einem Thema auseinandersetzen.

Die 90 Teilnehmer des 13ten Kirchberger Dialogs freuten sich, dass sie in vier Workshops mehrer Stunden Zeit hatten, sich intensiv mit einem Thema zu befassen. Die Themen: Workshop I: Mut und Verantwortung – meine persönliche Reaktion in ethischen Dilemmata; Workshop II: Bildung durch Gamification – Werbemasche oder Bildungschance? Workshop III: Warum stehst du morgens auf – Zwischen standardisiertem Mensch und Selbstverantwortung; Workshop IV: Wenn der Puls stimmt – musikalischer Selbstausdruck. Die angebotenen Workshops liefen an beiden Tagungstagen, so dass jeder sich zwei Themenbereichen widmen konnte. Bevor es in die einzelnen Workshops ging, wurde die Thematik insgesamt „Wie künstliche Intelligenz die Welt verändert“, vom Feedbacktheater Jakob Nacken und Mirjam Waggon humoristisch aufgearbeitet. Die beiden Darsteller fassten die Themen der Tagung improvisiert hervorragend zusammen.

Im ersten Workshop führte dann Peter Bartels, Supervisor und Psychodramaleiter die Teilnehmenden des Workshops durch die Betrachtung der Frage, was es braucht, um selbstverantwortlich Handeln und agieren zu können. Dabei wurde der allgegenwärtige Trend des Vernetzens in jedem Bereich unseres Lebens erörtert. Es wurde nachgefragt, warum Vernetzen schwer fällt, und was uns daran hindert, auf relevanten Plattformen aufzutreten. Es wurde definiert, was ein Problem kennzeichnet, und wann ein Dilemma beginnt. Klar wurde dabei, dass es bei der Frage, welche persönliche Rolle nehme ich beim Betrachten ein, sehr stark um eigenen Emotionen geht. Es war die Rede von Überforderung, von Hilflosigkeit und Machtlosigkeit. Das Psychodrama ist eine Aktionsmethode, bei der eine Gruppe von Personen zusammenarbeitet. Der Psychodramaleiter berät diese Arbeit. Ein Gruppenmitglied, der Protagonist, steht im Mittelpunkt. Der Leiter erarbeitet mit ihm seine Geschichte und bittet ihn, diese mittels einer Szene auf einer Bühne vorzustellen. Für dieses Spiel gibt es kein vorgefertigtes Drehbuch. Es entwickelt sich aus der Situation heraus.

Im Workshop zwei machten sich die Teilnehmenden ganz kreativ ans Werk. Sie nahmen sich das bekannte Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ vor, ließen alle bekannten Regeln außer Kraft und entwickelten so völlig neue Spielmöglichkeiten. In Vierer-Teams wurden ganz neue, spannende Ansätze erfunden. Es gibt vier Motivationen, damit Menschen spielen. Die erste beschreibt den „Achiever“, das ist der, der handelt und das Spiel unbedingt gewinnen will. Die zweite Motivation beschreibt den „Explorer“, er ist neugierig. Der „Socializer“, interagiert mit den Mitspielern und genießt das Zusammensein. Eine letzte Motivation beschreibt den „Killer“. Der möchte in dem Spiel einfach nur anderen schaden. Der Moderator dieses Workshops, Florian Prehn, Produktmarketing Volkswagen und Mobile Online-Dienste, plauderte aus dem Nähkästchen: „Sie wollen, dass sich jemand bewegt. Sie bieten ihm dafür einen Kaffee umsonst an. Oder sie sagen ihm, dass er, wenn er sich bewegt, an der ganzen Schlange vorbeidarf, und als erster vorne seinen Kaffee in Empfang nehmen kann, ihn aber selbst bezahlen muss ...was meinen Sie, welche Methode zieht besser?“

Natürlich die, in der ein besonderer Status winkt. Damit hatte Prehn das Prinzip von Gamification gut wiedergegeben: es geht dabei um die bewusste Einbindung von spielähnlichen Erfahrungen in spielfremde Kontexte. So können Zielgruppen nachhaltig zu gewünschtem Verhalten motiviert werden. Was andernfalls große Probleme bereitet geschieht beim Spielen freiwillig: Hindernisse werden überwunden. 21 Prozent der Bevölkerung machen dies regelmäßig, wenn sie spielen. Prehn zeigte sich sicher: „In Zukunft wird es für alle Tätigkeiten Punkte

geben. Das Leben wird ein einziges großes Spiel.“ So gibt es schon heute Spiele, wie „SuperActivist“ mit dem sich Nutzer virtuell und spielerisch im Internet und in sozialen Netzwerken gegen die Armut auf der Welt einsetzen können. „Um die großen Probleme unserer Zeit lösen zu können, müssen wir wöchentlich etwa 21 Milliarden Stunden spielen“, zitiert Prehn die Direktorin für Game Research & Development am Institute for the Future in Palo Alto, Jane McGonigal. Der Gamification Markt wächst wie verrückt. Seine Mechanismen wie Badges und andere Anreize lassen die reale und digitale Welt miteinander verschmelzen.

Der dritte Workshop sprach jeden persönlich an: „Warum stehe ich morgens auf?“ Andreas Günther, Organisationsberater und Führungskräftecoach, führte die Teilnehmenden durch die Stunden. Der Gründe gab es viele, morgens das Bett zu verlassen: Da waren die Macher, die was bewirken wollen; die, die gern mit andere Menschen arbeiten, die Rhythmiker, die einfach nach der Uhr leben oder die, die sich über jeden Tag ihres Lebens freuen. Die Teilnehmenden befassten sich in kleineren Gruppen, die jeweils einer Leitfrage nachgingen, mit Aspekten wie Aufklärung, Selbstbestimmung, Selbstverantwortung und dem Leben im Jetzt und in Achtsamkeit. Sie fragten nach, wie sich der Sinn im Leben finden lässt. Wie sie die Selbstbestimmung erst finden und dann erhalten können, obwohl rings um sie das Leben immer digitaler wird. Nicht jeder erhielt auf seine ganz persönliche Frage die passgenaue Antwort. „Aber ich habe vieles mitgenommen, über das ich nachdenken kann. Ich bin mir sicher, dass sich für mich noch einiges klärt“, sagte einer der Teilnehmer ganz zufrieden,

Der vierte Workshop hatte richtig „Wumm“. Dort wurden unter Anleitung von Helge Rosenbaum, Teamdrummer, alle Teilnehmenden mit Rhythmusinstrumenten und auch Trommeln ausgerüstet. Sie lernten die Signale Rosenbaums zu identifizieren und machten dazu Musik. Eine ganze Sinfonie wurde von ihnen kreiert. Beim Einsatz ihrer Trommeln, Rasseln und Bongos lernten sie, dass eine Sinfonie verlässliche Bausteine braucht, damit sie als solche erkannt und vor allem wiederholt werden kann. „Jeder weiß, was er zu tun hat und wann“, beschrieb es Rosenbaum und „dirigierte“ seine Musiker. Dann machte er ihnen komplexere Vorgaben. Das Orchester schaffte nur wenige Taktsequenzen. Rosenbaums Fazit: „Planungsvolles Handeln kann durch eine Flut von Informationen im Keim erstickt werden.“ Wer alle Informationen, die er erhalte, verarbeiten wolle, der komme nie zu Entscheidungen. Auch Improvisation und Interpretationsfreiheit wurden musikalisch ausgelebt. Klar wurde allen Teilnehmern, dass sich sofort der Takt der Gruppe ändert, sobald ein Einzelner seinen musikalischen Ausdruck wechselt. Fazit: „Wir können im Kleinen was ändern, und so das Große neu gestalten. Wir sind den Veränderungen des Jetzt nicht einfach ausgeliefert.“

Alle Meldungen