

Der Führungs*Spiel*Raum

DIE PRÄMISEN

1. Durch jeden Menschen drückt sich das Menschsein in einer spezifischen Weise aus.
2. Individuelle MenschSeinsAspekte kommen in der Begegnung mit anderen zum Vorschein.
3. Wenn Menschen die Fähigkeit haben mit allen Sinnen wahrzunehmen, können sie auch Verantwortung für die Deutung ihrer inneren Bilder übernehmen.
4. Menschen können sich selber führen.

DIE ABSICHT

> Was wir im Miteinander verlernt haben, wieder im Miteinander lernen: Als **ganzer** Mensch klar und berührbar da zu sein, auch dort wo ich arbeite.

> Menschen dienen, die sich selbst führen wollen, damit sich in Organisationen und Unternehmen stimmige und verantwortliche Führungskulturen entwickeln.

> Möglichkeiten praktizieren wie Beziehung gelingen kann, Gemeinwesen entsteht, wir unsere individuellen Absichten zum Gelingen einer gemeinsamen Absicht synchronisieren

> Jegliche Form von Verantwortung generierender Systemtransformation begleiten, die Entwicklung gesellschaftspolitischer Rahmenbedingungen fördern, die dem Gemeinwohl dienen.

DIE VISION

Eine Kultur mit zu schaffen, in der jeder und jede weiß: Ich bin ein schöpferisches Wesen und mit meinem Sein im Sozialen wirksam; darum übernehme ich Verantwortung für mich selbst, mein familiäres und kollegiales Umfeld, mein Unternehmen, die Gesellschaft und die Erde.

Die Polarität von femininen und maskulinen Qualitäten so fruchtbar zu machen, dass sie auch zu einer seelischen, geistigen und spirituellen Wertvermehrung führt.

In einer Welt zu leben, in der menschliche Fähigkeiten wie Herzensintelligenz, Inspiration, Intuition, bewusste Absicht und authentischer Kontakt derselbe Wert beigemessen wird wie wissenschaftlicher Rationalität.

WISSENSCHAFT – WISSEN & NICHTWISSEN - FORSCHUNG

I. GRENZERERFAHRUNG

Es erscheint uns notwendig, den Geltungsbereich der empirischen Wissenschaft festzulegen, damit Führungsverantwortliche nicht an den Haken von algorithmisch berechneten Scheinklarheiten gehen. Das aktuelle Wissenschaftsparadigma ist charakterisiert durch Objektivität, Rationalität, Mess- und Wiederholbarkeit. Im Führungs*Spiel*Raum erachten wir es als wichtig, die Urteilskraft auszubilden, um die Absichten praktizierter Wissenschaft erkennen und unterscheiden zu können.

Um Bewusstseinsfelder jenseits dieses Paradigmas zu erforschen, brauchen wir die Fähigkeit unsere Aufmerksamkeit bewusst zu lenken, uns spielerisch im Bereich der erweiterten Sinne zu bewegen und bewusst unterschiedliche Qualitäten u.a. Stimmigkeit, Angemessenheit, Resonanz, Schönheit, Wahrhaftigkeit, Humor, Harmonie, Integrität und Authentizität wahrzunehmen und verantwortlich zu deuten.

Dabei erforschen wir gemeinsam und auf Augenhöhe folgende Fragen:

- Wie entsteht eine Kultur, die sich vom Diktat der Rationalität, dem Tabu auf Fühlen, dem Gewinnen-Verlieren Spiel und der Idee von existenzieller Bedrohung aufgrund von Mangel löst?
- Welche Umstände ermöglichen es Menschen ihren Gaben und Herzensanliegen zu folgen?
- Wann arbeiten vollpräsente, fühlende, intuitiv agierende, aus ihrer Berufung und archetypischen Herkunft orientierte Menschen radikal verantwortlich zusammen?
- Was passiert, wenn Menschen ein Miteinander-Lernen, sich entwickeln, persönliche Muster transformieren und Werte gestalten als einen zentralen Teil von Arbeit verstehen?
- Welche anderen Formen der Synchronisation, der Potentialentfaltung und der Synergie sind möglich, wenn Menschen sich bewusst in den Dienst einer Tätigkeit stellen, deren Ziele und Werte sie teilen?

II. GRENZERWEITERUNG

Es geht uns um Leben und Lebendigkeit. Darum interessieren uns genau die Räume, in denen wir uns nicht mehr oder noch nicht auskennen, wo wir hochgradig alarmiert sind, es unakademisch oder scheinbar unmöglich wird. Um uns an dieser Grenze zu bewegen brauchen wir ein Training in bewusstem Fühlen. Was uns bei dieser Arbeit auf einer persönlichen Ebene unterstützt ist unsere immer wieder mit Angstschweiß, Scham und Zweifeln errungene Gefühlsgewissheit, dass wir nur durch dieses komplette „bar jeder zuvor erprobten Methode“ Zugang zu Kräften erhalten, die das 'kleine Ich' nicht für möglich hält. So stellen wir uns als Raumhalter einem offenen Prozess, vertrauend, dass der Mut Möglichkeiten jenseits dessen schafft, was wir bislang für möglich hielten.

SOZIALKUNST & SOZIALKÜNSTLERISCHE FÄHIGKEITEN

Die Fähigkeit an der Grenze zum Unbekannten zu verweilen, mit Nichtwissen transparent und berührbar zu sein ist als Soziale Kunst lernbar. Im Führungs*Spiel*/Raum üben und praktizieren wir wache Fühlfähigkeit und Präsenz. Alle spielerischen Praktiken dienen der Möglichkeit, mit sich in Kontakt zu sein und den Zugang zur „Quelle“ wieder freizulegen. Künstlerische Medien, Formen und Mittel sowie Achtsamkeitsübungen sind dabei eine essentielle Unterstützung. Gelingt der Kontakt zur Quelle, so erhalten wir als Menschen die Fähigkeit des Mitfühlens und des Gefühls der Allverbundenheit. Hellfühliger können wir den evolutionären wie den involutionären Prozess in allem und jedem leichter wahrnehmen, respektieren und daraus handeln.

Der Weg zur Quelle führt über die Bewusstwerdung mentaler Muster, emotionaler Entscheidungen und daraus entstandener Haltungen vergangener Erfahrungen und ihrer Geschichte(n). Die Wachheit anderer Menschen kann uns unterstützen, unterscheiden zu lernen, wann wir in programmierte Verhaltensweisen zurückfallen (Downloading), Berührbarkeit halten (Presencing), leben und gestalten können (Prototyping). Denn die sozialkünstlerische Fähigkeit „aus der Zukunft zu führen“ (Otto Scharmer) ist keine einsame, sondern eine gemeinsame.

Wir erachten es als die zentrale Aufgabe von Führenden, die Potentiale ihrer Mitarbeitenden mit zu entwickeln, so dass diese sich selbst von ihren Gaben (wie auch Herausforderungen) berühren lassen. Voraussetzung für diesen Dialog ist eine Natürlichkeit im Umgang mit Gefühlen. Wenn „Annehmen und Willkommen heißen dessen, was ist“ gelingt, können Menschen ihr gesamtes Potential entfalten und es gemeinsam mit den Fähigkeiten Anderer in den Dienst der anstehenden Herausforderungen stellen.

DIE GRÜNDER

In Abstimmung mit der Hochschulleitung der Hochschule für Künste im Sozialen HKS- Ottersberg sind die Gründer des Führungs*Spiel*/Raums Dr. Marietta Schürholz und Dr. Stefan Ackermann. Ihre Expertise sind Menschenentwicklung, Selbstführung und kreative Medien auf der einen, Erfahrung mit Organisationsentwicklung, Lernen, Beraten und Auditieren auf der anderen Seite. Sie verstehen sich als Weggefährten, Mutmacher, Schwellenschupser und Systemtransformatoren hin zu einer Verantwortung generierender Kultur.

Ihre entscheidenden Qualitäten sind: Im Nichtwissen weiter zu gehen, berührbar zu bleiben und mit Neugierde zu lernen. Sie verpflichteten sich auf Augenhöhe und verstehen sich als Mittänzer in einem allverbundenen Resonanzraum mit gesunder Erdung im Alltag.

ERMÖGLICHUNG

Der Führungs*Spiel*/Raum fördert das individuelle wie das Gemeinwohl und erforscht, was die Voraussetzungen und Bedingungen für „Gemeinnützigkeit“ sind, sodass Unternehmen von Menschen gelingen.

Als Körperschaft für diesen Arbeitsraum wählen wir zunächst den Verein, um Menschen, die sich für die Erforschung von Führungskraft interessieren zu verbinden.

Für unsere Projekte und Forschungsvorhaben nehmen wir die Unterstützung von denjenigen an, welche die Notwendigkeit des Führungs*Spiel*/Raums erkennen und die hier angebotenen Möglichkeiten fördern möchten. Dazu gehören Stiftungen, Spender und öffentliche Gelder. Hinzu kommen die Ermöglichsbeiträge von Teilnehmenden und Studierenden.

Im Sinn dieses Leitbildes verpflichten wir uns über Gelingendes und Misslingendes Rechenschaft abzulegen.

Wir kooperieren mit Hochschulen, Universitäten und Instituten, allen relevanten kulturkreativen Bewegungen die sich den gleichen Fragestellungen widmen: Statt unbewusst den Prinzipien ausbeuterischen Wirtschaftens wie Mangel, Hierarchie, Konkurrenz und Gewinnen-Verlieren-Spiel bewusst Fülle, Heterarchie, Kooperation und Gewinnen geschieht zu dienen, um radikale Verantwortung zu generieren.