



Eduard Schäfers (Autor)  
**Die Kreativgesellschaft**  
Eine soziologische Untersuchung zur Zukunft der  
Gesellschaft



<https://cuvillier.de/de/shop/publications/1598>

Copyright:  
Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentzsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen,  
Germany  
Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: [info@cuvillier.de](mailto:info@cuvillier.de), Website: <https://cuvillier.de>

# 1 Grundzüge der Kreativgesellschaft

## 1.1 Zur Notwendigkeit eines neuen Begriffs

Es ist nicht einfach, aktuelle gesellschaftliche Strömungen und Entwicklungen mit einem Schlagwort zu belegen. Dies ist in der Soziologie immer wieder versucht worden, teilweise auch, um gesellschaftliche Entwicklungen zu beschleunigen.

So hatten die Begriffe „Informations- und Wissensgesellschaft“ (Bell 1973) verdeutlicht, dass der eher immaterielle Wissensanteil an Produkten angestiegen ist; der Begriff der „Mediengesellschaft“ (Eaman 1987) verdeutlichte, dass die Medienprodukte selbst stark angestiegen sind; der Begriff der „Netzwerkgesellschaft“ (Castells 1996) verdeutlichte, dass das Denken ein immer mehr vernetztes und globales Denken ist und die gesellschaftlichen Teilbereiche sich immer stärker entgrenzen und zusammenwachsen.

Die gegenwärtige Gesellschaft lässt sich aber mit diesen Begriffen nur noch schwer fassen. Zwar treffen sie durchaus noch zu und viele der laufenden gesellschaftlichen Prozesse sind mit diesen Begriffen treffend beschrieben. Doch die genannten Begriffe beschäftigen sich eher mit Technik, technischer, medialer und universitärer Infrastruktur. Der Begriff der „Kreativgesellschaft“ hingegen beschäftigt sich eher mit dem Immateriellen, mit dem Spiel, mit Emotionen, Intuitionen und mit dem Lernen. Er versucht zu zeigen, dass Kreativität die Grundlage des Wissens ist. Nur durch Kreativität entsteht neues Wissen. Nur durch Kreativität werden Wissens-Netzwerke erweitert. Diese Erweiterung des Wissens-Netzwerkes strahlt häufig auf andere Netzwerke aus, wie die Handelsnetzwerke oder die medialen Netzwerke. Auch für diese Netzwerke gilt: Für jede Erweiterung ist Kreativität erforderlich. Insofern setzt der Begriff „Kreativgesellschaft“ die Begriffe „Wissensgesellschaft“ und „Netzwerkgesellschaft“ voraus.

## 1.2 Grundzüge von Kreativität

Die Kreativität setzt sich aus unterschiedlichen Elementen zusammen. Zwei wichtige Elemente sind das Lernen und das Spiel. Nur mit sehr viel Übung, Fleiß und Erfahrung ist man überhaupt in der Lage, etwas Neues zu erschaffen. Hierzu muss man spielerisch und intuitiv mit seinem Wissen und seiner Erfahrung umgehen können. Nur dann kann Kreativität „frei fließen“. Die Kreativen nutzen auch häufig die Kräfte der Gegensätze, um sich Anregungen und Inspirationen zu holen, um neue Perspektiven zu gewinnen (Förster, Kreuz 2007). Spielerisch lässt sich dann z. B. ein neues, noch fremdes Element in die eigene Wissens- und Lernstruktur einordnen. Wenn es passt, lässt sich so die eigene Wissens- und Lernstruktur erweitern. Häufig bedeutet diese Erweiterung die Lösung für ein Problem und so entsteht etwas Neues.

Bei Friedrich Schiller (1759-1805) heißt es: Der Mensch „ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller 2000: 62f). Ein Spiel ist „jede Tätigkeit, die aus Freude an ihr selbst geschieht und nicht von praktischen Zielsetzungen bestimmt wird“ (Schischkoff 1991). Nur im Spiel ist der Mensch ganz bei sich. Nur hier fließt Kreativität frei. Nur hier wird Gestaltung möglich, kann Neues entstehen. Sei es beim Klavierspielen, beim Entwerfen, beim Malen und in anderen Künsten oder auch bei einem kreativen Spielmacher im Fußball. Das spielerische Element ist von zentraler Bedeutung, wenn man von Gestaltung, Kunst und Kreativität spricht. Deswegen heißt es auch Tonkunst und Klangspiel oder Malkunst und Farbspiel, oder Baukunst als ein Spiel mit Proportionen und Materialien.

Auch frühere Gesellschaften waren kreativ. Auch sie mussten lernen. Aber das Ausmaß ihrer Kreativität und ihres Lernvolumens war viel geringer als das heute der Fall ist. Auch Tiere sind kreativ. Auch Tiere lernen. Und sie verwenden auch Werkzeuge. Aber auch hier gilt: das Volumen ihres Wissens und Lernens ist sehr viel geringer, als das des Menschen.

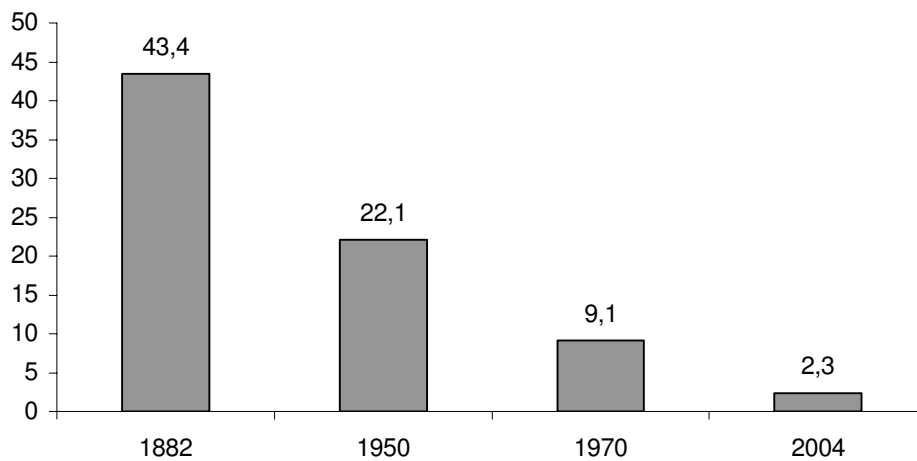
### **1.3 Zur Entwicklung von Kreativität in bisherigen Gesellschaften**

Dichte, Intensität, Schnelligkeit, Qualität, Umfang und Auswirkungen von kreativen Prozessen heute sind mit früheren Zeiten nicht zu vergleichen. In den Frühkulturen lernten die Menschen die Spuren von Tieren zu lesen, um sich vor ihnen schützen zu können und auch, um sie als Beutetiere jagen zu können. Das hat die längste Zeit der bisherigen Menschheitsgeschichte gedauert. In der Agrargesellschaft lernten die Menschen, einfache Werkzeuge herzustellen, wie den Pflug, den Dreschflügel, den Spaten und anderes, und sie lernten, wann die richtige Zeit der Aussaat war. In der Industriegesellschaft, also seit etwa 200 Jahren, lernten die Menschen, Maschinen und Chemie einzusetzen, um die einfachen Güter des täglichen Bedarfs wie Kleider, Heizmaterialien und Lebensmitteln in größeren Mengen und besserer Qualität herzustellen. Und sie lernten, diese Güter über größere Strecken zu transportieren, wie auch sich selbst immer schneller und individueller über große Entfernungen zu bewegen. Sie setzten dieses Wissen auch ein, um die landwirtschaftliche Produktion zu verbessern.

In der Informationsgesellschaft, die seit Ende der 1960er Jahre entsteht, lernten die Menschen, Computer und Netzwerke einzusetzen, um Büro- und Verwaltungsarbeiten, Nachrichtentechniken und ihre Maschinensteuerungen effizienter zu machen. Maschinen und großtechnische Anlagen konnten jetzt immer flexibler und mit immer weniger Menschen gesteuert werden. Die Nachrichtentechnik wurde immer effizienter und konnte nicht nur kurze Nachrichten und Gespräche versenden und ermöglichen, sondern inzwischen ganze Bücher und bald wahrscheinlich sogar komplette, hochauflösende und großformatige Filme über ihr Netzwerk, dem Internet, weltweit in kürzester Zeit versenden. Die Verwaltung von Lagerbeständen irgendwelcher Art hat sich vereinfacht, das Erzeugen von Druckmedien, das Schreiben von Büchern, das Schreiben von Briefen, das Herstellen von Plänen für Maschinen und Anlagen und für Gebäude ist einfacher geworden (zu diesem Innovationsschub und seinen Auswirkungen auf die Gesellschaft vgl. u. a. Bell 1973).

In der Informationsgesellschaft haben die Menschen relativ viel in relativ kurzer Zeit dazu gelernt, vor allem wenn man das Lern- und Wissensvolumen der Informationsgesellschaft zur Agrargesellschaft ins Verhältnis setzt. Die Agrargesellschaft herrschte noch relativ lange auch in Deutschland. Um 1882 waren noch etwa 43 % der Erwerbstätigen in der Landwirtschaft tätig. 1950 waren es noch etwa 22 % und sogar 1970 noch etwa 9 % (Statistisches Bundesamt 2006: 92).

**Abb. 1 Erwerbstätige in der Landwirtschaft in Prozent**



Quelle: Statistisches Bundesamt 2006: 92. 1882: Reichsgebiet; 1950 und 1970 früheres Bundesgebiet; 2004 in Gesamtdeutschland.

Aber erst heute befinden wir uns in einer Kreativgesellschaft. Denn das Wissens- und Lernvolumen ist so groß geworden, dass immer mehr Grenzen aufgehoben werden. Nicht nur die Grenzen von Zeit und Raum, sondern auch immer mehr die Grenzen zwischen gesellschaftlichen Schichten, Kulturen und unterschiedlichen Wissensbereichen. Der Mensch erkennt immer mehr nicht nur die Gesetze der Natur und Materie, sondern auch stärker die Gesetze des Geistes und des Immateriellen.

## **1.4 Zum Stellenwert von Kreativität in der Kreativgesellschaft**

In der Kreativgesellschaft machen die Menschen einen noch viel größeren Sprung, was das Wissens- und Lernvolumen angeht. Denn sie werden sich mit dem Lernen und dem Wissen selbst auseinandersetzen. Ulrich Beck sprach in diesem Zusammenhang vom Reflexwerden des Wissens. Diese Entwicklung ist in Ansätzen schon vorhanden. Im Zuge dieser Entwicklung werden z. B. Fachbücher immer besser, denn sie werden immer vernetzter. Dies entspricht der Konstruktion des menschlichen Gehirns, das in Verknüpfungen und vernetzt denkt und lernt. In der Kreativgesellschaft wird das Lernen immer vernetzter und immer spielerischer sein und dadurch immer effizienter werden.

Das Wissens- und Lernvolumen ist in den letzten 200 Jahren stark angestiegen. Das Leben um 1800 gestaltete sich ganz anders als heute. Man reiste noch mit der Kutsche. Das war die Zeit von Napoleon (1769-1821) und Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832). Eine wahrscheinlich noch größere Veränderung wird das Leben der Menschen in 200 Jahren erfahren. Dann wird das Wissens- und Lernvolumen wahrscheinlich heute nicht vorstellbare Ausmaße angenommen haben. Der Mensch wird nicht nur unbekannte Welten in den tiefen des Weltalls erschließen, er wird auch immer mehr über sich selbst wissen. Er wird nicht nur wissen, wie der Mensch effizienter lernt, sondern auch wie der Mensch durch seine Vorstellungswelt und sein Bewusstsein sein eigenes Leben steuert. Er wird also nicht nur Maschinen effizienter steuern, sondern sein eigenes Leben. Das gilt für alle menschlichen Bereiche wie für die menschliche Gesundheit, die Beziehung zu seiner eigenen Seele, seinem Körper, seinen Emotionen, zu sich selbst und auch für zwischenmenschliche Beziehungen (Hay 2001).

## 1.5 Der Begriff der Kreativität

Der Begriff der Kreativität kommt aus dem Lateinischen und bedeutet „Schöpferkraft“. Schon heute und verstärkt in Zukunft geht es darum, sich vermehrt auf diese Kraft einzustellen, diese Kraft zu „bergen“. Kreativität umfasst verschiedene Bereiche. Immer geht es darum, ein Gefühl für etwas zu entwickeln und diesem Gefühl, dieser Intuition, dieser kreativen und schöpferischen Energie gegenüber offen zu sein. Und es geht darum, die Kräfte der Gegensätze zu nutzen (Förster, Kreuz 2007).

Kreative Menschen nutzen von jeher diese Kraft der Gegensätze, indem sie sowohl Fleiß als auch Muße einsetzen, die Erkenntnisse des Bewusstseins wie auch des Unterbewusstseins gelten lassen, und indem sie sowohl ihre eigene Fachdisziplin beherrschen, sich aber auch Kenntnisse und Perspektiven aus anderen Fachdisziplinen, meist aus ihrem Gebiet völlig entgegengesetzten Disziplinen, angeeignet haben. Als Wissenschaftler wird es wichtig sein, die eigene Fachdisziplin so gut zu beherrschen, dass man spielerisch Elemente aus anderen Fachdisziplinen in seine Wissens- und Lernstruktur einbauen kann, und sehen kann, inwieweit diese die eigene Disziplin voranbringen. Häufig sind solche Erweiterungen nur durch Perspektivwechsel möglich.

Kreativität hat sehr viel mit Lernen und mit Spiel zu tun. Lernen erfolgt immer vernetzt. Das menschliche Gehirn arbeitet in Netzwerken. Je häufiger bestimmte Sachverhalte geübt werden, sei es jetzt Geigespielen, Schachspielen oder die Auseinandersetzung mit einer bestimmten wissenschaftlichen Fachdisziplin, desto ausgeprägter ist das Netzwerk und desto ausgeprägter werden die Neuronenverbindungen im Gehirn. Das bedeutet, dass Informationen schneller, strukturierter und gebündelter weitergegeben werden können. Ein professioneller Geiger muss etwa 10.000 Stunden üben, bis er sein Instrument perfekt beherrscht. Die Qualität des Spiels hängt mit der Übungszeit zusammen. 2.000 Stunden reichen nur für ein amateurhaftes Spiel aus (Spitzer 2007: 67). Diese hohe Übungszeit ist für alle Fachdisziplinen nötig, damit professionelles Arbeiten oder Geigespielen möglich wird. Das Gehirn entwickelt dabei Strukturen, es bildet Cluster und schafft Netzwerke. Die Einordnung von Sachverhalten erfolgt

schneller und präziser, die Informationen werden gebündelt und dadurch reduziert. So bleibt mehr „Rechenleistung“ für das eigentliche Arbeiten oder Problemlösen oder die Konzentration auf das nuancierte Geigenspiel übrig. Ein professioneller Schachspieler z. B. sieht mit einem Blick die Situation auf dem Schachbrett. Er vergleicht die Stellung mit den Meisterpartien aus seinem Erfahrungsschatz und erkennt die vernetzte Situation sofort. Sein Gehirn hat entsprechende Cluster ausgebildet. So kann er Informationen bündeln und sich in aller Tiefe um die wenigen aussichtsreichen Lösungen kümmern. Ein weniger professioneller Schachspieler kümmert sich um mehr Problemlösungen, aber dafür nicht in dieser Tiefe (Ross 2007).

Um ein professionelles Stadium zu erreichen, muss das Lernen Spaß machen. Das Lernen selbst muss zu einem Spiel werden. Das Wesen des Spiels ist die Freude. Nur ein spielerisches Lernen, ein Lernen, das Freude macht, ermöglicht es, so lange sich mit der Disziplin auseinanderzusetzen, bis eine gewisse Meisterschaft erreicht ist. Die Lernstruktur wird durch die lange Auseinandersetzung mit der Disziplin immer wieder erweitert, bis die komplette aktuelle Wissensstruktur eines Faches beherrscht wird. Und erst auf dieser Grundlage wird Kreativität möglich. Sie bedeutet nämlich, den aktuellen Wissensstand einer Disziplin zu erweitern, etwas Neues zu schaffen, die Lern- oder Wissensstruktur der Disziplin zu erweitern. In der Malerei bedeutet es z. B. dass man zuerst die Bildwelten von der Vergangenheit bis zur Gegenwart kennen muss. Dann kann man mit Hilfe von Anregungen aus einer anderen Disziplin, wie z. B. der Philosophie, überlegen, wie sich die Malerei weiter entwickeln lässt. Welche neuen Formen und welche neuen Farben es zu entwickeln gilt.

## **1.6 Von der Informations- zur Kreativgesellschaft**

Schon 1973 erkannte der amerikanische Soziologe Daniel Bell in seinem Buch „Die nachindustrielle Gesellschaft“, dass die Informations- und Kommunikationstechnologien und das Strukturieren und Sammeln von Daten sowie die wissensbasierte