

Interview mit Herrn K., dem Erfinder und Entwickler von QuiPo, über seine Erkrankung, seine Arbeit und was für ihn bei der Entwicklung von QuiPo besonders war.

Welche Arbeiten machen Sie im Rudolf-Sophien-Stift?

Ich arbeite seit 2005 im Rudolf-Sophien-Stift und mache einfache, sich meist wiederholende Montagearbeiten. Das ist sehr gut für mich. Ich habe keine Stückzahlvorgabe und ich muss mich nicht sehr konzentrieren. Dadurch kann ich nebenher denken. Das ist wichtig für mich. Ich leide an Zwangsstörungen und habe ständige Gedankenkreisläufe. Diese werden bei einfachen Arbeiten nicht unterbrochen. Die Kreisläufe können dann fließen. Werden diese Zwangsgedanken mit Gewalt unterbrochen, weil ich mich noch auf was anderes konzentrieren muss, so werden die Zwangsgedanken stärker und das ist sehr anstrengend. Weiterhin habe ich immer körperliche Schmerzen und innere Unruhe, kann weder lange sitzen noch lange stehen oder laufen. Ich muss dies immer abwechselnd tun. In der Montageabteilung ist mir das möglich.

Was sind das zum Beispiel für Gedanken, die sie umtreiben?

Es sind sehr häufig Erinnerungen an alte Vorkommnisse oder Erlebnisse. Die Bilder kommen ins Gehirn und gehen nicht mehr weg. Ein relativ harmloses Beispiel ist ein Streit, bei welchem ich vor circa 20 Jahren sehr schlecht weggekommen. Seither spiele ich immer wieder alle möglichen Situationen durch, um für neue Situationen gewappnet zu sein.

Welche Bedeutung hat dieses Durchdenken für ihr Leben?

Es gibt bei mir allgemein keine Spontanreaktionen. Ich habe alle Situationen und auch mögliche Gespräche vorher durchgedacht und greife dann auf Gedanken-Schubladen zurück. Gibt es keine passende Schublade, fällt es mir sehr schwer angemessen zu reagieren.

Seit wann haben Sie diese Schwierigkeiten?

Ich hatte die Probleme abgeschwächt schon auf dem Gymnasium. Irgendwie hab ich das Abitur trotzdem geschafft. Aber schon damals haben mich Wettbewerbssituationen, wie eine Klassenarbeit, extrem unter Druck gesetzt. In solchen Situationen kommen alle paar Sekunden Zwangsgedanken, ich verliere total den Faden und es geht gar nichts mehr. Es war mir deshalb auch unmöglich eine Ausbildung zu machen. Andererseits war ich immer ehrgeizig und wollte was auf die Beine stellen. Das war aber wegen der Krankheit nicht möglich.

Wie begannen Sie sich dann mit Spielen zu beschäftigen?

Ich selbst bin ja eher kein Spieler. Aber als ich Anfang 20 war, hab ich ein Fahrradrennen im Fernsehen gesehen. Das hat mich zum ersten Spiel inspiriert. Mit diesem Spiel habe ich mich dann mit langen Unterbrechungen über einen Zeitraum von 10 Jahren befasst. Ich habe mich auch im Krankenhaus, als mir die Ergotherapie zu langweilig war, mit dem Spiel beschäftigt und die Regeln des Spiels wieder verändert und es mit den Pflegern ausprobiert. Die positiven Rückmeldungen haben mich bestärkt, dass es da etwas gibt, was ich kann und mir gut tut. Dieses Spiel wurde nie richtig fertig. Aber es war der Anfang.

Warum gerade Spiele?

Zum einen, weil man bei Gesellschaftsspielen was entwickeln und fertig stellen kann, ohne dass man eine Ausbildung braucht. Das war sozusagen meine Idee, warum ich auf Gesellschaftsspiele kam. Zum anderen, weil es zu mir passt. Ich brauche immer eine Struktur sonst bin ich verloren. Ich kann deshalb auch nicht einfach den Fußboden staubsaugen. Der ist

ja völlig unstrukturiert. Ich habe deshalb ein klares Planquadratsystem und der Ablauf ist genau festgelegt beim Saugen.

Jedes Spiel braucht auch eine Struktur und Regeln. Das kommt mir sehr entgegen.

Andererseits braucht man um ein Spiel zu entwickeln auch gute Ideen und

Vorstellungsvermögen. Darin bin ich sehr geübt. Ich stelle mir bei den Zwangsgedanken ja ständig irgendwelche Dinge vor.

Wie kam es dann dazu, dass Sie QuiPo entwickelt haben?

Zunächst: ich habe ja noch verschiedene andere Spiele entwickelt, aber nie ganz zum Abschluss gebracht, weil sie dann in der Herstellung zum Beispiel zu aufwändig waren. Im Rahmen der Besonders-Kollektion im Rudolf-Sophien-Stift wurde mir dann der Vorschlag gemacht, dafür etwas zu entwickeln. Die Vorgaben waren: Die Regeln sollen einfach sein und das Spiel soll so sein, dass es mit den bestehenden Möglichkeiten in den Werkstätten des Stifts komplett hergestellt werden kann.

Ich stürzte mich in die Arbeit, erarbeitete viele Fragen, Zettel um Zettel, verlor auch manchmal die Orientierung. Doch durch die klaren Vorgaben kam ich schnell in Richtung des Ergebnisses. Ich hatte ja schon einen Fundus aus meinen halbentwickelten Spielen, aus dem ich schöpfen konnte. Alleine wäre ich jedoch nie darauf gekommen. Entscheidend war die Vorgabe, dass die Regeln einfach sein müssen – so regulierte sich automatisch mein Hang zur Kompliziertheit - und im Rudolf-Sophien-Stift herzustellen sein muss.

Bei der Entwicklung des Spiels mussten Sie sich doch sehr stark konzentrieren. Wie passt das zusammen mit den Zwangsgedanken?

Theoretisch kann ich mich sehr stark konzentrieren. Ich pumpe mich dann ähnlich auf, wie „ein Maikäfer“, spanne die Muskulatur an und atme nur selten. Das ist sehr anstrengend und geht nur über kurze Zeit. Ich konnte das phasenweise für das Spiel verwenden und es hilft dann gegen das Grübeln. Und denken muss ich sowieso immer. So konnte ich es für das Spiel verwenden.

Außerdem ist es so, dass ich abstrakt langsamer denken kann als der Durchschnitt. Das ist für mich alles ohne Zusammenhang. Zunächst ist ein Spiel ja abstrakt. Wenn ich dann aber ein Regelsystem habe, eines mit dem anderen verknüpft und alles logisch ist - wie es bei einem Spiel ja der Fall ist - kann ich meine Gedanken immer schneller ablaufen lassen, ohne dass ich mich dabei stärker anstrengen muss.

Wie haben Sie die Fertigstellung des Spiels empfunden?

Es war natürlich sehr anstrengend für mich. Aber auch sehr angenehm, dass ich was wirklich Gutes auf die Beine gestellt habe. Ich war riesig froh, als ich die letzte Frage in den Computer getippt hatte. Bis kurz vor Schluss hatte ich Angst, dass ich mir wie so oft selbst noch ein Bein stelle.