

Spieltekttonik

Arbeitsblatt [J53](#): Ausgrenzungsdynamiken in Gemeinschaften

Spieltekttonik besteht aus einer Mischung der math. Spieltheorie, verwoben mit Psycho-Logiken, die die Auswahl der inneren Gedankenpfade steuern. Das Individuum kann hierbei geistig „durchspielen“, welchen Auswahlkriterien und Denklogiken es den Vorzug geben möchte, was letztendlich dazu führt, dass in bestimmten Kontexten, (Bezügen, situativen Kontexten, Sachverhalten) bestimmten Strategien der Vorzug gegeben wird. So selektieren manche Individuen ihre Strategien so, als wenn Ressourcen (an Arbeit, Geld) begrenzt wären, was zur Folge hat, dass sie Ausgrenzungsspielchen (z.B. Mobbing) den Vorzug geben. Hier dominiert dann das „Prinzip Agonalität“ - Wettbewerb, unterstützt von einer Inszenierung, der Schaffung „künstlicher“ Wertmaßstäbe.

Ein Beispiel hierzu, z.B. wie und warum Stimmungen in Communities umkippen:

Welche zwei Buchstaben gehören nicht hier hinein?

O C V X A

Sind es O und C, weil sie „rund“ sind, oder O und A, weil sie eine Fläche einschließen, oder sind es V und X, weil sie eine V-förmige Öffnung haben, oder sind es A und C, weil sie in der ersten Hälfte des Alphabets stehen, oder sind es A und O, weil es Vokale sind? Der Möglichkeitsraum ist unendlich.

Ebenso die Möglichkeiten der Selektierung einer persönlichen Kommunikationstrategie. Ein beliebtes Spiel zur Ausgrenzung einzelner aus Gruppen durch gezielte Veränderung der Wertemaßstäbe in der Gruppe, Gruppenzwänge, die Urabsicht von Propaganda. Einige einer Community erfinden einfach einen neuen Wertemaßstab, machen ihn publik. Manche erkennen das Spiel, tun so, als ob sie diesen Wertemaßstab teilen. Andere, die dieses Spiel nicht durchschauen, gehen in die Falle. Sie werden willkürlich dann Opfer dieses Ausgrenzungsspiels, das von einigen wenigen begonnen wurde.

Auf diese Art und Weise dominieren dann die empathischen Mitglieder einer Community über die, die dieser Profil und Charakter, eine Identität geben könnten. Die Community spaltet sich und beginnt bald in Ermangelung von kritischen, polarisierenden, interessanten Themen - Selbstzerfleischung. Gähnende Langeweile, Scheinprobleme werden diskutiert. Kommunikation hat also viel mehr mit math. Spieltheorie und Selektierung aus einer Vielzahl von Kommunikationsstrategien zu tun, als mit Primitiv - Theorien, z.B. von Schulz von Thun.

Aufgabe: Worin liegt der Unterschied in den Spielregeln? Warum geht der Schuss nach hinten los? Analysieren sie die möglichen Gedankenpfade anhand des spieltekttonischen Gestaltungsbaukasten und beschreiben die die Entstehung des inneren Dilemmas, des inneren Konfliktes. Welche langfristigen, psychischen Auswirkungen sind zu erwarten?

Wie man diesen Mechanismen entgegenwirken kann, siehe z.B. hier¹

¹ <http://www.spieltekttonik.de/ab/ReaktanzSpiel.pdf>