

# Spieltektonik

Arbeitsblatt [U52](#): Handel mit Programmierfehlern

Ein Manager möchte Software-Programmierfehler schneller auffinden und beheben lassen.

Er bietet dafür Anreize:

20 Dollar für jeden Fehler, den die Leute von der Qualitätssicherung finden, und 20 Dollar für jeden Fehler, den die Programmierer korrigieren (dieselben Programmierer, die die Fehler verursachen.)

Ergebnis: Es entsteht sofort ein reger Handel mit „Programmierfehlern“.

Der Plan wird nochmals überdacht, als ein Angestellter bereits in der ersten Woche 1700 Dollar einsteckt.

(Adams, S., Das Dilbert-Prinzip. Die endgültige Wahrheit über Chefs, Konferenzen, Manager und andere Martyrien, München 1998, S.19/20)

So zahlt z.B. Donald Knuth jedem, der einen Fehler in seinem Programm TeX findet, eine Belohnung:

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/03/Knuth-check2.png>

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