

Spieltekttonik

Arbeitsblatt [U3](#): Reaktanz durch Einbindung in ein Spiel überwunden

Ein berühmtes, verwandtes Beispiel in der Literaturgeschichte stellt eine Episode der Figur des Tom Sawyer da. Der Junge, der bei seiner Tante Polly wohnt, stellt allerlei Blödsinn an, und versetzt sie so immer wieder in Angst und Schrecken. Zur Strafe hat er immer wieder leidige Arbeiten zu erledigen, die ihn disziplinieren sollen. Eines Tages wird er an einem wunderschönen Sommertag dazu verdonnert, den Zaun vor dem Haus zu tünchen.

Zunächst wird der Protagonist verspottet; Er muß arbeiten, während seine Freunde schwimmen gehen. Doch unser Held lässt sich davon nicht sonderlich beeindrucken: „*Wer will denn schwimmen, wenn man die Chance bekommt, einen Zaun zu streichen!*“ Mit allem nur möglichen Enthusiasmus vertieft sich Tom Sawyer für die anderen offensichtlich in die Arbeit, trägt hier und da einen Pinselstrich auf, beäugt dort die eine oder andere noch nicht perfekt getünchte Stelle.

Sein Freund Ben guckt zunächst neugierig und etwas ungläubig, später dann zunehmend neidisch zu. Ob er vielleicht auch mal pinseln dürfe? Tom Sawyer schaut ihn skeptisch an: Könne Ben das denn überhaupt gut genug? Seine Tante Polly sei wohl sehr kritisch in solchen Dingen ... Ben wird nun vollends neidisch, möchte auch „priviligiert“ sein. Er habe einen Apfel, den er Tom schenken könne! Tom windet sich zum Schein ein wenig, schließlich willigt er aber dann doch ein. Am Ende des Tages hat er mehrere seiner Freunde davon überzeugt, dass sie nichts lieber wollen, als diesen Zaun zu streichen, sie reißen sich sogar darum.

Aufgabe: Welche archaische Grundprinzipien verhalfen Tom dazu, der Situation die entscheidende Wende zu geben? Bei welchen bekannten Spielen spielt dies eine entscheidende Rolle? Wo überall in Unternehmen wird dieses Prinzip angewandt? Die Einbindung in ein Spiel überwindet „Reaktanz“, bzw. „Unwillen“. Warum?

„Wir ertrinken in Informationen, aber uns dürstet nach Spiel!“

Siehe auch „Umkehrung der Bezahlung“¹, „Akquisition überflüssig!“², sowie „AusgrenzungsdynamikenInGemeinschaften“³

1 <http://www.spieltektionik.de/ab/UmkehrungDerBezahlung.pdf>

2 <http://www.spieltektionik.de/ab/AkquisitionUeberfluessig.pdf>

3 <http://www.spieltektionik.de/ab/AusgrenzungsdynamikenInGemeinschaften.pdf>