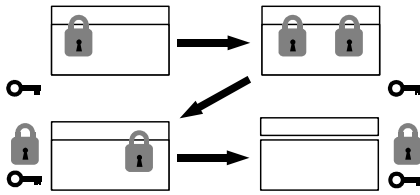


Spieltektonik

Steigerung der Unternehmenserotik – Arbeitsprozesse als Spiel

„Man braucht Visionen, damit die Menschen sich auf dem Weg selber Ziele stecken und sich selber Regelwerke aufgeben“¹



Es gibt zwei verschiedene Wege: Einmal das Denken an Ziele, dann wird es immer mit Regelwerken einher gehen, und der Weg zum Ziel wird vernachlässigt, weil die Menschen sich nur entlang der Regelwerke hangeln werden. Und das erzeugt auch nur „reproduzierendes Denken“.

Visionen aufzustellen bedeutet, den Weg dorthin selbst zu regeln und damit dem produzierenden Denken eine Freiraum zu verschaffen, innerhalb dessen der Mensch sowohl eigene Regelwerke aufstellt, wie auch in FLOW – Erlebnisse² kommt, also in der Hingabe an die Sache selbst sehr stark diszipliniert an der Verwirklichung des grossen Ziels mitarbeitet.

Diejenigen Unternehmen, die sich ausschliesslich auf Ziele, wie Ergebnisse, Erfolg ... konzentrieren, entziehen ihren Mitarbeitern den Sinn von Arbeit, während hingegen diejenigen Unternehmen, die Zukunftsvisionen aufstellen, ihren Mitarbeitern den Spielraum geben, ihre Arbeit sinnvoll auszuführen.

Flow – Erlebnisse beim Spiel, Chirurgie, Hobby ... warum ist es nicht möglich, das auf das Arbeitsleben zu übertragen, war die Kernfrage bei Czmi-hail***

Wie muss man Spiel gestalten, damit es für ein Unternehmen effektiv ist,

also die Mitarbeiter immer wieder immer wieder in Flow- Prozesse hinein kommen?

Flowteam – Gerber und Gruner
Denken soll sich vernetzen
Syntegration Malik Institute
Team Syntegrity Stafford Beer

Openspace

„Reflection Team“

„Paradoxe Intervention“

Bipolares Antriebssystem

Die Natur redet nicht darüber, was sie machen will, und hält keine Sitzungen ab.

Team-Konsens
Ad-hoc-Entscheidungs-Teams
Delegations-Entscheide
Chef-Entscheide
<Diktatur>

Es ist als ob unserer Zivilisation den Anblick des Spielenden nicht mehr ertragen könne, weil sie in seinem zweckfreien Tun eine Form der Freiheit wittert, die ihr Konzept stört (Friedrich Sieburg)

Dissipative Selbstorganisation in komplexen (chaotischen) Systemen Prigogine ...

Icosaeder

Denken soll ich vernetzen

Bauhaus Problem – Form follow function – Function follows form?

Struktur folgt Inhalten – Inhalte folgen Struktur?

Spiel folgt Regelwerken – Regelwerken folgen dem Spiel?

Beim Flow folgt Spiel dem Spiel! Warum? Es lebt seine eigenen Gesetzmäßigkeiten, die bauartbedingt beim Menschen sind. Endorphinausschüttung³ bei Hingabe an das Tun selbst. Das kann man bei kleinen Kindern beobachten, die selbstversunken in Spiel aufgehen, bei Erwachsenen beim Spiel oder sogar bei Tieren (Spiel von Katzen) beobachten.

Kommen Mitarbeiter gerne in 'ihre' Firma und gestalten sie gerne neue Produkte, Dienstleistungen, Angebote, die Kunden, und Mitarbeiter gleichermaßen begeistern mit? Um diese entscheidende Kernfrage dreht sich letztlich alle Führungskunst in Unternehmen.

Beispiel für Unternehmenskultur

„Sell the sizzle, not the steak!“ - Verkaufe das Braten, nicht das Steak!

Dieser Beitrag ist unter <http://www.little-idiot.de/teambuilding/Spieltektonik-Unternehmenserotik.pdf> bzw. <http://www.spieltektonik.de> nachzulesen.

Mit freundlichen Grüßen, Guido Stepken

„Was nicht auf einer einzigen Manuskriptseite zusammengefaßt werden kann, ist weder durchdacht, noch entscheidungsreif.“ (Dwight David Eisenhower, 34. Präsident der USA 1953-1961; *14.10.1890, † 1969)

1 Mären Kruse

2 Cziczenmihaly - „Flow“

3 Josef Zehentbauer - „Körpereigene Drogen“