

# Spieltektonik

## Über Halbversionen von Spielen

Wer Kindern oder jungen Kätzchen beim Spielen zuschaut, entdeckt, dass diese spielerisch die Welt entdecken, wahlfrei mit allem herumspielen, was sich gerade anbietet. Deren Spiel kennt noch keine Regelwerke, auch 'freies Spiel' genannt. Beim freien Spiel ist jedes Wesen völlig vertieft, im Zustand des Flow<sup>1</sup>, wo es sich selber begegnet.

### Einbindung der Umwelt

Interessanterweise binden Kinder (oft unverständene) Fragmente von Logiken, die sie irgendwo aufgeschnappt haben, in ihr eigenes Spiel mit ein. Ebenso ihre Umwelt, alles was sie finden können, wird eingebunden, Puppen werden Rollen zugeordnet – Projektionen.

Je länger wir die Welt beobachten, um so mehr Regelwerke in verschiedensten Kontexten erkennen und verstehen wir, und es macht Spaß, daran teilzunehmen, die Dynamiken selber zu erfahren. Erkenntnis führt zu Ausschüttung von Glückshormonen - eine Sucht nach den körpereigenen Drogen, den Endorphinen.

### Zwänge und Regelwerke

Als Erwachsene, Verantwortung tragend, sind wir an Systeme angeschlossen, die sich durch hohe Komplexität und Verlässlichkeit auszeichnen. Ein ausgefeiltes Methodenrepertoire sorgt dafür, dass Unwägbarkeiten ausgeschlossen werden können, das das System zuverlässig nach innen und aussen funktioniert und stabilisierend auf andere wirkt. Durch die hohe Anzahl von vernetzten Regelwerken werden untereinander verbundene Systeme starr in ihren Dynamiken, so daß sie für das einzelne Individuum unveränderbar erscheinen. Schon Perikles wusste: „*Obgleich nur wenige eine politische Konzeption entwerfen*

*und durchführen können, so sind wir doch alle fähig, sie zu beurteilen“.*

### Tiefe Einblicke in Regelwerke

Um Dynamiken steuern zu können, bedarf es tiefer Einblicke in Auswirkungen von Regelwerken. Welche Regel darf ich verändern, ohne dass ungünstige Dynamiken entstehen? Hier muss man differenzieren, ob man innerhalb fester Regelwerke spielt, oder ob man mit Regelwerken spielt.

So kann man den Abend mit Freunden z.B. gestalten, indem man gemeinsam die Dynamiken eines Spiels mit seinen überschaubaren Regelwerken erfahrbar macht, man selber agiert und reagiert und dabei beobachtet, wie das Gegenüber seine Strategie selegiert.

Spielbäume, Möglichkeitsräume bauen sich auf, Handlungen, Strategien werden durch Aktionen der Mitspieler durchkreuzt, Bündnisse geschlossen, die eigenen Handlungsräume erweitert oder wieder eingengt.

Je grösser die Erfahrung beim Spiel, umso mehr ist man geneigt, selber in Spielregeln einzugreifen, Spiele zu variieren. So existieren viele Varianten von Spielen, wobei kleine Änderungen bereits die Dynamiken, den Charakter eines Spiels völlig verändern können. Dies ist gut bei Kartenspielen zu beobachten, die, obwohl es immer dieselben Karten sind, völlig andere Dynamiken offenbaren, z.B. Skat, Bridge, Doppelkopf.

Die Variation von Bekanntem jedoch ist nur 'reproduzierende Kreativität', keine 'produzierende Kreativität', die Emergenz, Innovationen hervorbringen könnte.

Kreativitätsprozesse, wie Triz, Ariz beschreiben nur Neukombinationen bekannter Eigenschaften. Wichtig jedoch ist es, das Augenmerk auf Prozesse zu legen.

Ein Charakteristikum haben viele einfachen Spiele gemeinsam. Man kann keine neuen Spiele auf diesen Dynamiken aufbauen, ausser Ranglistenspiele, Turniere genannt. Ohne diese Ranglistenspiele wären viele bekannte Spiele völlig langweilig, so z.B. Fussball. Heute neu erfunden, hätten weder Fussball noch Schach überhaupt eine Chance im Markt.

### Halbversionen von Spiel

Denkt man die Forderung nach Erweiterung eines Spiels durch ein darauf aufbauendes Spiel mit Spielregeln zuende, so kann man im Grund gleich ein Spiel spielen, wo man die Spielregeln selber erst entwickeln muss.

Måren Kruse hat daher sog. 'Halbversionen' von Spielen erfunden, in denen klare Ziele gesteckt sind. Was fehlt, sind die Spielregeln. Der Spieler darf selber ein Rahmenwerk von Regelabhängigkeiten erfinden und raten, welche Handlungsregeln die gewünschten Dynamiken hervorbringen könnten, die Menschen bewegen, etwas bestimmtes zu tun. Diese Dynamiken bilden dann selber wiederum Charakteristika aus, die als eigene Regelwerke empfunden werden, Regelwerke 2. Ordnung genannt, siehe [Kybernetik](#). Im Grunde kann man so jedes bestehende Spiel, Ritual, eigene Gewohnheiten, ... dahingehend abändern, dass sich neue Dynamiken ergeben. So z.B. beim Spaghetti-Essen. [Implizite Logik](#) dabei sind, dass jeder sein vor sich stehendes Essen mit eigenem Besteck in seinen eigenen Mund schiebt. Ändert man nur eine der vier hier genannten, oft nur im Unterbewusstsein verankerten Regeln, so erlebt man völlig neue Dynamiken.

Erst mittels der von Derrida erfundenen Dekonstruktion und mittels der mentalen Modelle des modernen [Poststrukturalismus](#) lassen sich diese Dynamiken in Regelwerke bzw. Logiken

<sup>1</sup> Mihaly Csikszentmihalyi - „Flow“

# Spieltektonik

## Über Halbversionen von Spielen

der Kontexte, also z.B. kulturelle Regelwerke, Benimmregelwerke, Regelwerke von Ritualen, Unternehmensregelwerke, Strassenverkehrsregeln, ... und möglichen Handlungslogiken darin aufspalten, womit sich diese dann erstmals sauber analysieren lassen. Eine besondere Art von Regelwerken sind atmosphärische Regelwerke, wo man sich von der Stimmung 'bezaubern' lässt, die Auswirkungen auf den eigenen Spielbaum im Denken hat. Wer Regelwerke und seine Dynamiken verstehen und selber regeln, die Welt verändern lernen will, der darf dann z.B. an [Mären Kruses CreActiveBox™](#) trainieren. Mittels 3 winziger Gegenstände, die man mind. mit einbeziehen muss – aber auch unter Einbeziehung der Umwelt – geht es dann darum, 10 Aufgaben zu lösen, Dynamiken einer bestimmten Art in der Umgebung zu schaffen, in der man sich gerade befindet. Die Lösungen sehen daher an anderen Orten immer anders aus, da jeder situative Kontext seine eigenen, impliziten Logiken besitzt, die mit den Gegenständen und den möglichen Handlungslogiken wechselwirken. Genau genommen existieren unendlich viele Lösungen. Und genau das macht immer wieder den Reiz dieses Spiels aus. Das Spiel beginnt also erst interessant zu werden, wenn man es erfolgreich gelöst hat. Und die Herausforderung wird immer grösser, je öfter man es bereits meint, gelöst zu haben.

Diese neue Art von Spiel, welche von Ravensburger als „zu innovativ“ abgelehnt wurde, ist die Grundlage eines neuen Verständnisses der Welt, einer Welt, in der man nicht Regelwerken einfach folgt oder folgen muss, sondern zu deren Veränderung man dank seiner neu erworbenen Fähigkeiten eingeladen wird. Mensch begegnet sich hierbei selber, tief versunken in

einen Zustand der Trance, der als Flow beschrieben wird – Selbstvergessenheit der eigenen Person, eingebettet in eine Umwelt, die man durch das Spiel erst beginnt, wahrzunehmen.

*„Löse das Problem, indem Du dich von dem Problem löst!“*

Kaum verstanden ist bei Menschen, die gelernt haben, Regelwerken blind zu folgen, **warum** sie nun selber Regelwerke aufstellen, verändern lernen sollen.

Regelwerke steuern keine Dynamiken, sondern sie ermöglichen sie erst. Warum geht man in einen Laden und kauft ein Spiel mit Regelwerken? Nun – klare Antwort – weil man die Dynamik, die in diesen Regelwerken stecken, sinnlich erleben möchte. Langweilige Regeln – langweiliges Spiel! Man legt es einfach beiseite.

Gute, spannende Spiele verfügen über Regelwerke als Gestaltungselemente, die in einer interessanten Wechselbeziehung zueinander stehen und somit einen Möglichkeitsraum, einen Handlungsraum aufspannen, in dem vielerlei Strategien selegiert werden und natürlich von Gegenspielern durchkreuzt werden können. Der Spielbaum der Möglichkeiten muss also nach jedem Zug bzw. jeder Runde immer wieder neu durchdacht werden, bewährte Strategien neu überdacht und Allianzen, Bündnisse neu bedacht werden. Darf man jedoch selber Regelwerke gestalten, so bekommt man langsam ein Gespür dafür, woran man „drehen“ muss oder kann, damit sich Dynamiken in die gewünschte Richtung hin verändern.

Die mathematische Spieltheorie untersucht Dynamiken anhand von Regelwerken in verschiedenen Kontexten, also z.B. bei 2,3 oder mehr Personen. Woher kommt der Spruch: „Drei sind einer zuviel?“. Wann gilt dieser, wann

nicht? Welche dem Menschen innewohnenden Eigenschaften lassen Dynamiken entstehen, oder zum Erliegen kommen?

Wie teilt man einen Kuchen durch zwei? Nun – einer teilt, der andere sucht aus. Was aber, wenn man einen Kuchen durch 3,4,...10 Personen teilen muss? Ist die einfache Regel dann immer noch anwendbar? Welche impliziten Regelwerke enthält diese, die ich variieren könnte?

Letztendlich gibt es sehr wohl Spiele innerhalb klar umgrenzter Regelwerke, jedoch sind Spiele, worin man Regelwerke selber variieren darf, bislang unbekannt.

Wer es mit bekannten Spielen probiert, wird feststellen, dass hier schon bei kleinen Veränderungen völlig neue Dynamiken entstehen.

Die Wissenschaft der Spieltheorie untersucht Dynamiken in bestimmten Regelwerken. Die Wissenschaft der Spieltektonik hingegen kehrt diesen Prozess um: Gegeben ist eine gewünschte Dynamik – erfinde die Regelwerke dazu, die genau diese Dynamik in dem gewünschten situativen Kontext ergeben.

Über diese Fähigkeiten verfügen gute Spielmacher und Führungspersönlichkeiten.

Dieser Beitrag ist unter <http://www.-spieltektonik.de/ab/Spieltektonik-HalbversionVonSpiel.pdf> nachzulesen.

Mit freundlichen Grüßen, Guido Steppen

*„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)