

# Spieltektonik

## Eine kleine Geschichte über die Entstehung der Spieltektonik

*Die entscheidende Erkenntnis, dass die Ausgestaltung der Regelwerke eines Spiels den Spielreiz und Spiel-motivation letztendlich ausmachen, ermöglichte erst die exakte Wissenschaft der Spieltektonik, die entscheidend bei der Ausgestaltung von Arbeits – Produktions- und Verkaufsprozessen neue Möglichkeiten der „spielerischen Arbeitsgestaltung“ bzw. „spielerischen Kundenbindung“ offenbart. Spieltektonik bietet die analytischen Werkzeuge, solche Spieldynamiken selber „konstruieren“ zu können, indem sie die Dynamiken innerhalb des Denkens und die Art der sinnlich/prozessual/logischen Verkopplung der Individuen miteinander berücksichtigt. Herausgekommen ist eine Theorie, ein Modell das sich selber dauernd verändert, eine Art „liquid theory“. Arbeitsblätter mit Beispielen einer Auswahl von ca. 250, siehe [hier](#).*

Wer sich die Auswahl der Fälle zur Spieltektonik anschaut, wird feststellen, dass hier sehr viel persönliche Erfahrungen aufgezeichnet sind. Fast alle meine Beispiele (mit wenigen Ausnahmen, angezeigt) habe ich persönlich erlebt, beobachtet, ausgetestet. Durch mein Studium der Physik bin ich durch viele Unternehmen und Abteilungen, Kulturen gekommen, konnte die teilweise „brodelnden“ Konflikte selber miterleben. Glücklicherweise waren auch Unternehmen darunter, die reibungslos funktionierten, wo Mitarbeiter keine inneren Konflikte, nicht kontraproduktiv gegen die Geschäftsführung arbeiteten. Sensibilisiert durch meine persönliche Erfahrungen, sagen wir durch die Liebe zu nicht ganz unkomplizierten Frau(en), habe ich dann seit dem Alter von 24 mir Gruppendynamiken unter tiefenpsychologischen Aspekten betrachtet. Durch meine Erfindung, der „graphical Firewall“, einer Firewall, die auf rein grafischer Basis arbeitet, also Pixel hin und Maus – und Tastaturklicks zurück überträgt, bin ich auf hoher Ebene bei der Absicherung vieler Unternehmen und Organisationen gegen Hacker aus dem Internet beratend beteiligt gewesen. Meine Kenntnisse von ca. 21 Programmiersprachen und Führungskennntnisse von Programmiererteams (siehe [hier](#)) boten mir neue Tätigkeitsfelder, in denen ich dann hochvernetzte Softwareteams führte. Später dann veränderten sich meine Tätigkeitsbereiche Richtung Trainings und dann wieder mehr in Richtung beratender Tätigkeit auf struktureller Ebene großer Unternehmen. Durch die aus dem Anschluss an das Internet resultierenden Kontakte zu Entscheidern auf hoher Ebene und meinen genauen Kenntnissen der Kommunikations – und Informationsströme wurde ich dann beratend tätig, „community structures“ in grossen Unternehmen zu visualisieren, was durch anonyme Auswertung der Telefon – und Mailserver-Daten mittels Girvan-Newman Algorithmus geschah, sehr zur Überraschung der staunenden Führungskadres, die plötzlich auf 6m<sup>2</sup>, mit Beamer hochauflösend an die Wand geworfen zum ersten Mal „ihr“ Unternehmen vor sich sahen. Nicht ein Fall, wo ich nicht gefragt wurde, ob ich die Strukturen nicht erfunden hätte. Sie erkannten ihr Unternehmen einfach nicht wieder.

Zahlreiche Untersuchungen in Unternehmen vor – und nach Firmenfusionen (Mergern) folgten und gaben mir immer tiefere Einblicke in moderne Unternehmensführung, siehe [hier](#). Unzählige, sehr interessante Gespräche mit Führungspersönlichkeiten in grossen und kleinen Unternehmen machten mir bewusst, dass es da etwas in den Tiefen der Psychologie und Unternehmensführung gab, was kaum greifbar war, auch nach Lesen der Bücher von Drucker, Weick, Iacocca, Welch nicht ... Erst der Kontakt zu Mären Kruse, Spieleentwicklerin und Namensgeberin der „Spieltektonik“, sowie Jens – Peter Schliemann, Spieleentwickler, machten mir klar, dass der Schlüssel im Grunde nicht nur in der modernen Spieltheorie (Axelrod ...) zu suchen war, sondern hier es eines Bindegliedes zwischen mathematischer Spieltheorie und Psychologie bedurfte. Ein Studium der Philosophie, genauer der Poststrukturalisten der Kybernetiker und zahlreiche Diskussionen mit Philosophen machten mir weiterhin klar, dass hier in unseren Kulturen noch verschiedenste, tradierte, mentale Modelle existierten, denen Menschen folgen. Durch die gemeinsame Er-

findung der Tektogramme durch Mären Kruse und mich, war es nun möglich, zumindest schematisch diese mentalen Modelle zu visualisieren bzw. deren Bedeutung für die Probleme bei Umstellungen von Firmenstrukturen zu ermessen bzw. zu verdeutlichen.

Eine Reihe von Untersuchungen folgten, ob denn anhand dieser Vielzahl von mentalen Modellen sich die problematischen Dynamiken, die sich z.B. bei der Fusion zweier Firmenkulturen ergaben, erklären ließen. Nun, Erklärungen sind Erfindungen, und Modelle sind nur Theorie. Erst dann, wenn sich Ereignisse reproduzierbar exakt vorhersagen lassen, kann man annehmen, dass die dahinter liegenden Modelle stimmen.

Und sie lassen sich vorhersagen. Nur leider kam dabei kein Modell, keine Theorie heraus. Was vielmehr bei meinen Untersuchungen herausgekommen ist, dass es da eine „Praxis“ gibt, mit der man auf jeden Fall individuell ein Modell konstruieren kann, welches dann auch anwendbar ist und zuverlässige Vorhersagen ermöglicht. Eine Modelltheorie der Modelltheorie? Genaugenommen ein Baukasten, wo Muster auf Muster auf Muster und Muster der Wechselwirkungen der Muster der Muster untereinander nochmals Wechselwirkungen auf Muster ausüben, die dann mit anderen Mustern wechselwirken und eine ungeheure Dynamik freisetzen, erstens im Menschen selber und zweitens in deren möglichen Wechselwirkungen. Spieltektonik halt. Spieltektonik folgt keiner einzigen bekannten Theorie mehr, keinem mentalen Modell, sondern es sind vielmehr Modelle von auf sich selber wirkenden, sich selber ständig verändernden Modellen oder - anders ausgedrückt - sich selber zerstörenden Theorien, sobald aufgestellt.

Für ein normales Hirn ist das kaum noch zu verstehen. Dennoch bin ich bei meinen Untersuchungen und Diskussionen auf eine Vielzahl von Menschen gestoßen, die so etwas locker denken können. Kybernetiker mit ihren rekursiven Denkstrukturen („Um Sprache zu verstehen muss man Sprache verstanden haben“) kommen der Spieltektonik schon recht nahe, systemisch ausgebildete Psychologen und Gestalttherapeuten auch. Strukturen im Chaos zu suchen, und diese steuern zu wollen, erfordert schon so einiges an Irrsinn und ausgefuchsten Methoden, die leider weniger der Mathematik mit ihrem „Tertium Non Datur“, dem „Satz vom ausgeschlossenen Dritten“ nahestehen, als vielmehr der PCL, der polykontextualen Logik von Gotthard Günther. Intuitiv haben es sehr viele Menschen verstanden. Jedoch so halbwegs erklärbar geworden ist es erst durch die Entwicklung der Spieltektonik, einer Art „amorphen Theorie“ oder auch „fließender Theorie“, „liquid theory“, einer Theorie ohne klare Strukturen.

Unzählige Experimente in Unternehmen, die von Führungspersönlichkeiten nach anregender Diskussion in deren Unternehmen durchgeführt wurden, in Diskussionsforen (insbesondere in XING) und meine eigenen in der Wirklichkeit haben gezeigt, dass die Dynamiken tatsächlich so eingetreten sind, wie vorhergesehen. Mit einer Einschränkung: Sobald ein Muster, eine Dynamik von allen Mitgliedern einer Community verstanden ist, entsteht eine darauf aufbauende Dynamik, die garantiert die ursprüngliche Vorhersage wieder zerstört, Reaktanz. Sobald Mensch ein Spiel durchschaut hat, ist er daran einfach nicht mehr interessiert. Man muss sich daher ständig neue Spiele ausdenken, um Menschen weiter anregen, motivieren zu können. Dank des Gestaltungsbaukastens der Spieltektonik ist dies nun eher ein Kinderspiel. Dennoch bleibt es eine Herausforderung für Spielmacher und Planer grosser Communities, die erst einmal die Muster in den Dynamiken analysieren müssen, und zwar denjenigen, die gerade gespielt werden und die gespielt wurden. Nur so kann man neue Regelwerke „bauen“, die auf diesen Mustern neu aufsetzen, Communities wieder steuerbar, moderierbar machen, Mitglieder begeistert neue Spiele spielen lassen.

Ich möchte an dieser Stelle hier besonders den vielen Persönlichkeiten danken, die auf mich „wirkten“ und mir bei der Entwicklung der Spieltektonik persönlich beistanden:

*Alexa, Andreas, Andreas, Andreas, Anett, Anna, Beate, Bernd, Buddy, Claudia, Conny, Dagmar, Dimitri, Elisabeth, Elisabeth, Elohim, Ester, Georgia, Harald, Heike, Helmut, Helmut, Jimmy, Johannes, Jamil, Klaus, Klaus, Mären, Marita, Martin, Norbert, Olga, Olli, Peter, Petra, Philippa, Renate, Rodrigo, Sabine, Thomas, Uschi, Uli, Uli, Werner; ....*

Und auch danken möchte ich den unzähligen Helfern, die dadurch, dass sie krampfhaft „ihr“ mentales Modell entgegen dem Strom der sich dauernd verändernden Wirklichkeit versuchen, (besonders in Diskussionen) aufrecht zu erhalten, indem sie alles und jedes torpedieren, was eine Veränderung in ihrer Eintönigkeit des Lebens herbeiführen könnte, mir klar gemacht haben, welche Bedeutung diese Denke in dieser Welt hat. Durch deren „geistige Trägheit“ letztendlich läuft die Welt langsamer und vorhersagbarer. Dächte jeder so schnell, hätte sie kaum noch wirkliche Strukturen.

Mit freundlichen Grüßen, Guido Stepken