

# Spieltekttonik

## Arbeitsblatt [74](#): „Syntegration, Syntegrity“

Ähnlich, wie die spieltekttonischen Regelwerke „Paradoxe Intervention“<sup>1</sup> oder „Reflecting Team“<sup>®</sup> eine Wirkung in der Psyche zur Beseitigung von (inneren) Konflikten hinterlässt, sorgt ein kybernetisches Verfahren namens Syntegration<sup>®2</sup> dafür, dass Projektplanungszeiten von mehreren Monaten auf wenige Tage verkürzt werden können. Das Malik Institute hat zusammen mit Stafford Beer vor langer Zeit ein einfaches Verfahren entwickelt, das selber nicht geschützt ist:

Alle Beteiligten, unabhängig von Hierarchien und Funktionen versammeln sich in der Kantine, bilden 5er – Gruppen und diskutieren das Projekt. Jede Gruppe diskutiert das Thema unter einem anderen Gesichtspunkt. Eine Person aus der 5er Gruppe wandert, trägt Erkenntnisse in andere 5er – Gruppen weiter, bzw. bringt Erkenntnisse aus anderen Gruppen dann irgendwann wieder mit. Nach einiger Zeit mischen sich die Gruppen dann neu, sodass jeder am Ende mal mit jedem zusammen gegessen hat. Nach 6-7 Runden kann man dann davon ausgehen, dass alle Beteiligten zu 98% über alle Vorgänge informiert sind, bei der Wahl ihrer Handlungsstrategien also für die anderen mitdenken werden, deren Handlungsoptionen in ihr Denken mit einbeziehen, die Strategien der Kollegen bei der Selegierung ihrer Strategien mit berücksichtigen.

Diese Gruppen werden von Moderatoren betreut, die für Disziplin, Einhaltung des Themas bei den Diskutanten sorgen. Das Besondere bei der Syntegration ist das Rotationsprinzip. Jeder sollte mal mit Jedem an einem Tisch gegessen haben. Dafür gibt es einfache Schemata, reine Kombinatorik.

Die exakte Planung, wer mit wem am Tisch gegessen hat, lässt den Durchdringungsgrad von Informationen genau ermesen. Man weiss so genau, welcher Mitarbeiter über welche Fakten, Gründe, Argumentationen informiert ist, und welche er bei seiner Entscheidungsfindung, der Selegierung seiner Handlungsstrategien berücksichtigt hat, bzw. berücksichtigen kann. Füreinander mitdenken. Die Hoffnung dabei ist, dass durch dieses Verfahren, dass Hierarchien ausser Kraft setzt und Informationsabschattungen aus emotionalen Gründen verhindern soll, sich Komplexität viel besser bewältigen lässt. Tatsächlich vermeidet dieses Verfahren einige Nachteile üblicher Entscheidungsfindungsverfahren. Hier spielt die Spieltheorie und die Psychologie, also Spieltekttonik, eine entscheidende Rolle.

Da hier Mitarbeiter aller Hierarchien, also auch Vorstände mit am Tisch sitzen, und ihre Beweggründe für ihre Entscheidungen durchargumentieren müssen, entsteht eine unglaubliche Spannung. Man erfährt hierbei oft erstmalig etwas über die mentalen Modelle, denen Menschen folgen, unter welchen Aspekten sie vorrangig eine Problemstellung betrachten. Auch wenn viele schlechte Schachspieler zusammen keine Chance gegen einen guten Schachspieler haben, so fördert das Verfahren jedoch langfristig die Zusammenarbeit und das Mitdenken eines jeden einzelnen Mitarbeiters, also jetztlich erhöht es die Fähigkeiten aller. Ein ähnliche einfaches Verfahren ist unter dem Namen Flowteam<sup>®3</sup> geschützt worden.

**Aufgabe:** Bestimmen Sie die spieltekttonischen Gestaltungselemente der Syntegration<sup>®</sup>, die Spielbäume der möglichen Kommunikationsstrategien, die einzelne Mitglieder selegieren könnten. Welche anderen Varianten der Syntegration wären auch möglich, bzw. in bestimmten Fällen sogar sinnvoller? Zeigen Sie die Parallele zu XP<sup>®</sup> (Extreme Programming), SCRUM<sup>®</sup> sowie „Extreme Projecting“<sup>4</sup> sowie OpenSpace<sup>®5</sup> auf.

1 <http://www.spieltekttonik.de/ab/ParadoxeIntervention.pdf>

2 <http://www.malik-mzsg.ch/syntegration/>

3 [http://www.concreanet.com/dok/O\\_108\\_D-Gesamt.pdf](http://www.concreanet.com/dok/O_108_D-Gesamt.pdf)

4 <http://www.spieltekttonik.de/ab/ExtremeProjecting.pdf>

5 [http://de.wikipedia.org/wiki/Open\\_Space](http://de.wikipedia.org/wiki/Open_Space)