

Halbversionen von Spielen

Wer Kindern oder jungen Kätzchen beim Spielen zuschaut, entdeckt, dass diese spielerisch die Welt entdecken und mit allem herumspielen, was sich gerade anbietet. Deren Spiel kennt noch keine Regelwerke, auch 'freies Spiel' genannt. Interessanterweise binden Kinder (oft unverstandene) Fragmente von Logiken, die sie von Anderen abgeschaut haben, in ihr eigenes Spiel mit ein. Puppen werden z.B. Rollen zugeordnet. 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. Als Erwachsene, Verantwortung tragend, sind wir Systemen anschlossen, die sich durch hohe Komplexität und Verlässlichkeit auszeichnen. Ein ausgefeiltes Methodenrepertoire sorgt dafür, dass Unwägbarkeiten ausgeschlossen werden können, das System zuverlässig nach innen und aussen funktioniert und stabilisierend auf andere wirkt. Durch die hohe Anzahl von vernetzten Regelwerken werden untereinander verbundene Systeme scheinbar starr in ihren Dynamiken, die dem einzelnen 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*“. 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 festen Regelwerken erfährt und dabei entdeckt, wie sich der eigene Spielbaum, also der Möglichkeitsraum der eigenen Zugmöglichkeiten in Abhängigkeit der möglichen Spielbäume der Mitspieler verändert, wenn z.B. die eigenen Spielzüge, Strategien, Synergien durch die anderen Mitspieler durchkreuzt werden. Je grösser die eigene 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 völlig verändern können. Dies jedoch ist nur 'reproduzierende Kreativität', keine 'produzierende Kreativität', die Innovationen hervorbringen könnte.

Daher hat Måren Kruse sog. 'Halbversionen' von Spielen erfunden, in denen klare Ziele gesteckt sind. Was fehlt, sind die Spielregeln. Sie dürfen selber ein Rahmenwerk von Regelabhängigkeiten erfinden raten, welche Handlungsregeln darin die gewünschten Dynamiken hervorbringen könnten, die Menschen „bewegen“, etwas 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 Logiken](#) 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 (von ca. 60 ungeschriebenen, viel Spass beim Rätseln, welche dies sind!), oft nur im Unterbewusstsein verankerten Regeln, so erlebt man völlig neue Dynamiken. (Schürzen bitte nicht vergessen!)

Erst mittels der von Derrida erfundenen Dekonstruktion und mittels der mentalen Modelle des modernen [Post-strukturalismus](#) lassen sich diese Dynamiken in Regelwerke bzw. Logiken 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, z.B. mittels der '[Psychodynamischen Gesetze](#)'. 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 [Måren Kruses](#) **CreActiveBox™** trainieren. Mittels 3 winziger Gegenstände unter Einbeziehung der Umwelt geht es darum 10 Aufgaben zu lösen, Dynamiken einer bestimmten Art in der Umgebung zu schaffen, die einen umgibt. Die Lösungen sehen daher immer anders aus, es existieren unendlich viele. 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.

Dieser Beitrag ist unter <http://www.little-idiot.de/teambuilding/HalbversionSpiel.pdf> nachzulesen.

Mit freundlichen Grüßen, Guido Stepken

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