

Spieltekttonik

Mären Kruse im Gespräch zur Spieltekttonik

Wie ist der Name „Spieltekttonik“ entstanden?

M.K.: Es ist entstanden im Grunde genommen dadurch, dass ich überlegt habe, wie man die einzelnen Elemente des Spiels beliebig miteinander kombinieren kann, um damit Spielwelten zu bauen. Und es war an der Zeit, neben der Spieltheorie für die Praxis etwas Anwendbares zu finden.

Wie unterscheidet sich die Spieltekttonik von der Spieltheorie?

M.K.: Die Spieltekttonik beschäftigt sich tatsächlich mit dem Greifbarmachen und dem mehrwertigen Zusammenfügen der einzelnen Spielelemente, deren innewohnenden Logiken und der Anwendbarkeit auf die Praxis in n-te Variation. Damit geht sie den umgekehrten Weg der Spieltheorie, deren Ziel darin besteht, anhand der Regelwerke auf die Dynamiken zu schließen.

Gibt es Gemeinsamkeiten mit der klassischen Spieltheorie?

M.K.: Ja, natürlich. Es gibt die Analysen der verschiedenen Spiele, die auch für die Spieltekttonik relevant sind. Man muss ein Verständnis haben für die einzelnen Wertigkeiten der Spiele, in sofern als das man ein Verständnis haben muss über die Komplexität, mit denen sich Spielbäume entfalten.

Worin liegt der Wert des Spiels?

M.K.: Für die Spieltekttonik liegt der Wert darin, einen Mehrwert durch Mehrweg zu schaffen, sog. Mehrsummenspiele durch einen integrativ – kooperativen Ansatz in Unternehmensprozessen, bei der Mitarbeiterführung, Produkten und Dienstleistungen zu generieren. Spiel im allgemeinen ist etwas, was Verbindungen schafft, was den Menschen in Bezug nimmt, was Gestaltungsfreiräume innerhalb des Spieles freigibt, was Möglichkeitsräume innerhalb des Denkens schafft und was Handlungsoptionen für die Praxis offeriert

Wo sind da die Verbindungsmöglichkeiten zwischen Theorie der Spieltekttonik und Praxis?

M.K.: Dadurch, das Spiele generell an Erleben gekoppelt sind, Erkenntnisse hinzuge-

wonnen werden, neues Lernen erlebt wird, können sich mentale Modelle verändern und nachhaltig auf das Handeln wirken. Das andere ist, dass wir uns im Spiel freiwillig den Zwängen unterwerfen, somit alle eine gleiche Ausgangsbasis haben, auf der jeder einzelne innerhalb des Spiels seinen eigenen Gestaltungsfreiraum zwischen den Grenzen der Regeln finden kann.

Ist Spiel mit Erleben von Freiheit verbunden?

M.K.: Ja, paradoxerweise ist das so. Und zwar weil wir hier einen größeren Gestaltungsfreiraum in den Möglichkeitsräumen wahrnehmen, als wir ihn durch aufgesetzte Regelwerke von Außen, die uns in den Handlungsräumen einengen, erleben. Im Spiel begegnet der Mensch sich selbst, und deswegen fühlt er sich frei.

Sind es die Regelwerke, die uns im Leben einengen?

Es gibt unterschiedliche Grade von Regelwerken. Solche die wir freiwillig anerkennen, weil wir wissen, das sie das Miteinander menschlicher gestalten, uns also eine größere Freiheit auf unsere Rechte als Mensch und unsere Individualität ermöglichen, und solche, die aufgesetzt werden, um uns der Regel nach zu verpflichten, bestimmte Ziele, z.B. im Sinne von Unternehmenszielen, zu erreichen.

Was kann ich erwarten, wenn ich Spiel im Unternehmen einführe?

Ein ungeahntes Entfaltungspotential ihrer Mitarbeiter, Spiel des Spiels willen, Freude, die Sinnhaftigkeit von Arbeit zurück gewinnen.

Worin liegt der Unterschied zwischen sinnvollem Arbeiten und Arbeiten?

Beim sinnvollen Arbeiten weiß der Mitarbeiter um die Visionen des Unternehmens und kann diese mittragen, d.h. er kann sich eher damit identifizieren, weil es ihm Freude bereitet, für das Unternehmen, seine Kunden, seine Produkte zu arbeiten. Er trägt aus sich selbst heraus die Verantwortung für seinen Arbeitsbereich und motiviert sich gleichermaßen zum Unternehmenserfolg beizutragen. Beim „nur Arbei-

ten“ geht der Mitarbeiter in das Unternehmen, ist aber durch die Tätigkeit in keiner Weise an die Tätigkeit gebunden, sondern er verrichtet diese Tätigkeit, weil er weiß, dass am Ende die Summe X auf seinem Konto sein wird, d.h. er betrachtet es als notwendiges Übel, dabei wäre es völlig egal, welche Arbeit er hier verrichtet.

Wie kann Spieltekttonik in Unternehmen wirken?

Spieltekttonik hat sich als Aufgabe gesetzt, Mehrsummenspiele zu entwickeln, die förderliche Dynamiken freisetzen, die über das Spiel hinausgehen und einen Spielertag auf unterschiedlichen Ebene ergeben.

Gibt es ein Beispiel zur Anwendung von Spieltekttonik in Unternehmen?

Dazu gibt es eine Reihe von Beispielen auf der Homepage. Schaut man sich Apple, Google, 3M, Nokia an, so wird das spieltektionische Prinzip in Ansätzen deutlich. Im Produktbereich schauen Sie sich die mit dem RED-DOT-AWARD ausgezeichnete UNIT-Bottle¹ an, deren Prinzip darauf beruht, dass sich hier Mehrsummenspiele durch die Art der Flaschenkonzeption ergeben, die den Kunden dazu einladen, tektonisch mit dieser Flasche zu spielen. (Häuserbau, Architektur).

Worin liegt das Besondere dieser Flasche?

Das Besondere liegt darin, dass sie wie ein Puzzle gestaltet ist, sodass man beim Aneinanderfügen etwas komplettieren kann, dass im Gestaltungsraum der Möglichkeiten jedes einzelnen Spielers liegt.

Wie sieht das dann in der Praxis aus?

Sie kann einerseits den Durst löschen, andererseits auch mit unterschiedlichen Materialien (Federn, Sand, Wasser, Luft, ...) befüllt werden, die dann z.B. für Häuserbau geeignet sind. Interessanterweise las ich gestern ein Interview in der WAMS mit Mohammad Yunus², dem Nobelpreis-

1 <http://www-red-dot.sg/concept/portfolio/06/07ha/B017UB.html>

2 <http://www.youtube.com/watch?v=4cxPD-vM7D0>



Spieltekttonik

Mären Kruse im Gespräch zur Spieltekttonik

träger für Wirtschaft (dem „Bankier der Armen“), in dem er unter spieltekttonischen Gesichtspunkten dafür plädierte, den Mehrweg durch Mehrwert in Form von essbaren Yoghurtbechern zu gehen, um die Müllproblematik in Bangladesch erst gar nicht aufkommen zu lassen. Er erwähnte, dass die Kunden den Becher bezahlt haben, in also auch benutzen sollen. Außerdem plädierte er für dezentrale Yoghurt-Herstellung um das Kühlproblem gänzlich zu umgehen.

Wie entwickelt man solche mehrwertigen Spiele, z.B. der UNIT-BOTTLE?

Ich denke, dass den Erfindern der UNIT-BOTTLE die spieltekttonischen Prinzipien gar nicht bewusst waren, sondern dass diese Erfindung eher der Ökobilanz, den immer knapper werdenden Ressourcen und der Wiederverwertbarkeit von Materialien geschuldet ist. Generell, um mehrwertige Spiele entwickeln zu können, braucht es ein Verständnis und ein „in Bezug nehmen“ der verschiedenen Logiken, die Menschen und Dingen innewohnen.

Welche Logiken sind das?

Das sind zum Einen die Logiken der mentalen Muster, und andererseits die Verwobenheit mit den emotionalen Eigenheiten.

Also die Aufhebung der Trennung zwischen Emotion und Logik?

Sagen wir so: Die förderliche Kanalisierung und Integration von Emotionen in Handlungen. Ich spreche in diesem Zusammenhang auch von Trieberrhöhung, von Erotik des Menschen, bzw. von Unternehmenserotik. Um das zu konkretisieren: Lust statt Frust!

Jack Welch sagte einmal, dass man aus seinem Unternehmen den aufregendsten Ort der Welt machen sollte.

Für die Mitarbeiter oder für die Kunden?

Sowohl als auch! Aufregende Mitarbeiter ziehen heiße Kunden an, und heiße Kunden spornen Mitarbeiter an. Es ist im Grunde eine Wechselbeziehung. Hier binden Kunden Mitarbeiter ein und Mitarbeiter Kunden, was wiederum dem Unternehmenserfolg zu Gute kommt. Beispiel: Ein Bäcker, der nicht nur Brötchen verkauft, sondern dessen Mitarbeiter auch darin ge-

schult sind, z.B. während des Verkaufsprozesses Oma's Rezepte zu rezitieren oder, Gedichte aufzusagen oder beizulegen, alte Sprüche zu erinnern, z.B. von Wilhelm Busch, Bauernweisheiten zum Besten zu geben. Der Verkaufsprozess gestaltet sich dann als Reim – dadurch bindet dieser seine Kunden in ein Spiel ein und bietet damit sehr viel mehr, als ein Bäcker, der eben nur Brötchen verkauft.

Ein Rechtsanwalt, der seine Mandantschaft durch Paragraphen in Reimform³ besticht, wird mehr Zulauf haben, als ein RA, der sich nur an der Sachlage orientiert.

Welche Spiele werden in Zukunft vermehrt gespielt werden?

Ganz klar: Zum einen die Mehrsummenspiele mit dem integrativ-kooperativen Ansatz und zum anderen sog. Halbversionen⁴ von Spielen. Das bedeutet, dass lediglich Materialien und einige Fragestellungen beigegeben werden, die die Spieler durch die Schaffung eigener Regelwerke in ihren Möglichkeitsräumen komplettieren.

Also zurück zum Sandkastenspiel?

Auf jeden Fall unter Inbezugnahme aller Dinge, die uns umgeben, also auch von Sand, z.B. in der UNIT-Bottle. Es gibt aber Success-Stories, wie z.B. Eishotels in Alaska oder die Sandburgen-Welten in Berlin und Holland. Mein erstes Spiel, was ich entwickelt habe, war ein Memory – Spiel unter Sand, AR-CHAOS genannt. Es belegte aber damals nur den 2. Platz. Es war bis dato die Einführung eines komplett neuen Materials in die traditionelle Brettspielbranche.

Ist Spieltekttonik nun nur etwas für Freaks oder kann das jeder lernen?

Es kann jeder für seinen Bereich im Leben anwenden, sicher. Ebenso, wie Yunis in seinem Interview gesagt hat, erlebe ich, dass die Umdenkprozesse insbesondere in Führungsetagen viel mehr Mut und Rückgrat erfordern, als das bloße sich Festhalten an altbewährten Regeln und Standards.

3 <http://www.spieltekttonik.de/ab/Paragraphenreiter.pdf>

4 <http://www.spieltekttonik.de/ab/Spieltekttonik-HalbversionVonSpiel.pdf>

Dennoch bin ich der Meinung, dass ein sich befreien aus den vorgegebenen Denkwängen ein Gewinn auf allen Seiten darstellt und zur Lust am Neuentdecken⁵ führt.

Wie kann ein Entscheider wissen, ob seine Mitarbeiter mitziehen im Umdenkprozess, dass es ein Gewinn wird, auch finanziell?

M.K.: Reinhard K. Sprenger stellt in seinem Buch: „Gut aufgestellt“ die These auf, dass der Gewinn im Spiel selbst liegt und zu höheren Unternehmenserträgen führt, vor allem, was Kundenbindung angeht. Er schreibt, dass das Spiel im Grunde erst die Zuschauer durch das emotionale Aufladen machen. Lässt man die Zuschauer mal weg, so ist der Fussball wertlos. Im Unternehmen, wo der Sinn für Arbeit fehlt, beginnt man, über Motivation nachzudenken. Und da, wo nur Ergebnisse zählen, die Hürde der Arbeit übersprungen werden muss, um einem Ziel gerecht zu werden, da konzentriert man sich nicht mehr auf die Arbeit, sondern nur auf das Ergebnis. Der Prozess die Sinnhaftigkeit der Arbeit geht verloren.

Woher weiß ich, ob ich eine gute Führungskraft bin?

Sind Sie Führungskraft, so fragen Sie ihre Mitarbeiter, ob sie bei gleichem Gehalt auch zu Hause bleiben würden. Wenn Sie Verkäufer sind, fragen Sie ihre Kunden, ob diese unter Berücksichtigung der gleichen 'Hardskills' (Produkteigenschaften) das Produkt auch bei einem anderen Verkäufer / Unternehmen kaufen würden. Lautet die Antwort: „Ja!“, so haben Sie dringenden, spieltekttonischen Handlungsbedarf.

Lautet die Antwort: „Nein!“, so gratuliere ich Ihnen, und hätte gerne ihre 'Success-Story' schriftlich mitgeteilt bekommen.

kruse@spieltekttonik.de

Mären Kruse, Spieleentwicklerin, Texterin, Autorin, Kreativpädagogin

5 <http://www.spieltekttonik.de/ab/Backpulver.pdf>