



Heinrich Keßler

Spiele. Machtspiele. Was ist das?

Spiele sind immer ganzheitlich. In der Regel versuchen die Spielenden wechselseitig, die Herrschaft über die Dynamik des Spieles und die Auswirkungen zu erhalten, zu behalten oder zu vermeiden.

Das Dokument zeigt eine Gliederung, welche erlaubt, in laufende Spiele einen Zugang und einen solchen Überblick zu erhalten, dass zumindest vorläufige Hypothesen über die aktuelle Dynamik, den Verlauf und Beteiligten zu erhalten.

Jede Beschäftigung mit einem Spiel macht einen selbst sofort zum Mitspieler in einem Spiel, aus welchem es keinen Ausstieg mehr gibt. Einzig Rollenwechsel sind noch möglich.

Leitfragen, die direkt zum Spiel und in das Spiel führen:

1. „Was wird hier (eigentlich) gespielt?“
2. „Worum geht es (eigentlich)?“
3. „Was läuft hier (eigentlich)?“
4. „Was geht hier (eigentlich) vor?“

Das Dokument fußt auf handschriftlichen Notizen des Autors aus dem Jahre 1981, die am 01.07.2017 in die jetzige Form gebracht wurden.

Autor:

Heinrich Keßler
Hornisgrindestraße 1
D-77767 Appenweier

Internet: <https://www.2000ff.de>



Spiele. Machtspiele. Was ist das?

Spielarten

Wettbewerb-Spiele
Kampfspiele
Flirtspiele
Widerstandsspiele
Liebesspiele
Mobbing
Ränkespiele
Glücksspiele
Schauspiele

Spielfeld

Platzspiele
Lotterien
Wetten
(Theater-) Bühne
Markt

Spielrollen

Spielmacher
Märtyrer (Opfer)
Parasit
Taktiker
Partisanen



Spiel-Dimensionen

Individuelle (Ich-Spiele)
Psychologie (Beziehungs-Spiele)
Soziales (soziales Atom)
Organisationsbezogen
Gesellschaftspolitische Spiele
Theologisch Spiele
Theorie-Spiele

Phasen der Organisation der Spiele

Anfangsphase (Anker, Köder)
Explosionsphase (Besetzung mit Energie)
Aufbauphase (Positionierungen, Schaffung von Strukturen)
Expansionsphase (Gefolgschaft, Hintermannschaft, Ausrichtung auf Mitspieler)
Diversifikationsphase (Entwicklung der Spielarten, Anlässe und Abläufe)
Konsolidierungsphase (Gewöhnungen, Routinen, Erstarrungen, „Feste Bahnen“)
Irritationsphase (Neue Anlässe, Rollenänderungen, Änderungen der Interessen)
Stagnationsphase („Mehr vom Selben“, Verlust der Lust am Spiel)
Endphase (Erschöpfung)

Spielinhalte

Mit sich selbst (z.B. Patiencen legen)
Wettkampf (Sport)
Chancen (Wetten)
Verkleidung (Masken, Verleugnen, Verstecken, Schauspiel, Rollenspiel)
Rausch („Kick“)
Unterhaltung (Jahrmarktspiele)
Walzer, Glaube



Spiele zum Aufbau von Macht

Sponsor-Protégé (Günstlinge)-Spiel

Bündnis-Spiel

Reichsgründung-Spiel

Budget-Spiel

Expertenspiel

Dominanzspiel

Spiele zum Bekämpfen von Risiken

Werte gegen Stab-Spiel

Risiko gegen Lager-Spiel

Spiele zur Reduzierung des organisationalen Wandels

Strategische Spiele (Kunden)

Das „Verpfeifen“-Spiel

Das Jungkücken-Spiel (Stabsbereiche)

Kompensationen



Spiel-Zutaten

Spieler

Spielregeln

 Vereinbarte

 Offensichtliche

 Inoffizielle

 Meta-Regeln

Spielmaterial

Spielzeug

Spielsituation

Spiele-Interaktionen

Spielebenen

Spielfeld

Spielbedingungen

Spielziele

Spielrendite

Spielnutzen

 Äußerer

 Innerer

 Sozialer

 Gelegentlicher

Spielgewinne

 Offizielle

 Sekundäre



Spielrollen

Rollenangebote

Rollenerwartungen

Interventionen

Präventive Interventionen:

- | | |
|-----------------|---|
| De-eskalierend: | z.B. Vereinbarung von Spielregeln |
| Eskalierend: | z.B. Gezieltes Ansprechen von Unterstellungen, Ängsten; Konfrontationen |

Kurative Interventionen:

- | | |
|-----------------|--|
| De-eskalierend: | z.B. tabuisierte Spiele über Rollenspiele und Planspiele dramatisch verdeutlichen |
| Eskalierend: | z.B. bewusstes Betrachten positiver und negativer Aspekte bestimmter Einzel-Taktiken |



Kern des Spieles

Beziehung zum Körper

Beziehung zu Eltern (Vorbildern, Personen, von welchen die „frühkindlichen Prägungen ausgehen“, prägenden Personen)

Beziehung zu sich selbst (Angst vor Alleinsein, Begehren und Begehrt-Werden)

Beziehung zu mächtigen Personen und Vertretern der Macht (Abwehr)

Beziehung zur Herkunft (Festhalten)

Beziehung zu Geschwistern, Nachbarn (Abgrenzung, „Gleichheits-Spiel“)

Beziehung zu einer Wirkung (Verantwortung, Kontrolle, Kontrollverlust)

Spielstrategien

Durchsetzung

Einschmeicheln (Unterlaufen)

Rationalität (Bewertungen, „Nur Fakten“)

Sanktionen

Tauschhandel

Die Hierarchie ins Spiel bringen („Ich kann ein gutes Wort für Sie einlegen“)

Blockieren (Drohungen)

Koalitionen

Diffuse Spielstrategien (Zurückhaltung, Ignorieren, Umdeuten)