

DR. ECKHART ZINZIUS

Für Lesemuffel

EDITION ZENON

präsentiert

Erfolg und Gedeihen in Situationen gegenseitiger Abhängigkeit

Eine Software zum Experimentieren mit Verhaltensweisen

Bei dieser neuartigen Software geht es um den Erfolg beim alltäglichen Geben und Nehmen. Dort vertreten wir unsere Interessen: Aus einem wohlfundierten Eigeninteresse wollen wir dies erfolgreich tun, doch wissen wir herzlich wenig über die Zusammenhänge beim gesellschaftlichen Austauschprozess, beim Gewähren und Verweigern von Diensten und Gefälligkeit. Hier setzt diese Software an. Sie ist aus einer umfassenden Untersuchung des gesellschaftlichen Austauschprozesses entstanden und bietet nach unserem Kenntnisstand die einmalige Gelegenheit, spielend, experimentierend und informierend sich in diesem grundsätzlichen Punkt richtig schlau zu machen.

Die Möglichkeiten der Software

Spielen: Das Königsturnier

Das Königsturnier bildet das alltägliche Geben und Nehmen exemplarisch ab, es geht schlicht um das Gewähren und Verweigern von Diensten und Gefälligkeiten in einer egoistisch geprägten Welt. Wer dies am besten kann, erhält die Hand der Kronprinzessin Salome. Dabei trifft jeder fünf Bewerber auf jeden anderen. Bei einer solchen Partie fallen die beiden Beteiligten Zug für Zug gleichzeitig ihre Entscheidung: Gewähren oder Verweigern. So siegt am Schluss derjenige, der sich darauf am besten versteht.

1. Runde

Die Partie von
M. Hagen und Fürst Peter Kropotkin

Ergebnis des letzten Zuges:

M. Hagen hat das Gewünschte verweigert	+5
Fürst Peter Kropotkin hat das Gewünschte gewährt	+0

Zwischenstand nach dem 34. von 35 Zügen

M. Hagen :112

Fürst Peter Kropotkin :67

Den erwünschten Dienst

Gewähren

Verweigern

?

Beenden

Gewähren bei einem Zug die beiden Beteiligten einander das Erwünschte, stellen sich beide besser, als wenn sie es sich gegenseitig verweigern. Sie erhalten im ersten Fall drei Goldstücke, im zweiten Fall ein Goldstück. Aus der Sicht eines kurzfristig angelegten Egoismus stellt man sich jedoch am besten, wenn der andere das Erwünschte gewährt und man es ihm vorenthält. Ein solches Hereinlegen wird hier fünf Goldstücke einbringen; in diesem Fall geht der Geschädigte leer aus. Wer am Schluss die größte Anzahl an Goldmünzen hat, gewinnt.

Wie hier Herr Hagen treffen Sie nacheinander auf die vier anderen Mitbewerber, die alle auf ihre Weise den Erfolg suchen, alle die gleiche Chance haben, auf die gleichen Bedingungen treffen und siegen wollen.

Das Turnier um die Hand der Kronprinzessin Salome

Es spielen in der 2. Runde

1. Partie:
M. Hagen
Graf Jan Potocki

2. Partie:
Baron Jay Gould
Ritter Waldeck

In dieser Runde ist spielfrei:
Fürst Peter Kropotkin

Ergebnisse der letzten Runde

1. Partie:
M. Hagen 117
Fürst Peter Kropotkin 67

2. Partie:
Graf Jan Potocki 69
Baron Jay Gould 59

Spielfrei war:
Ritter Waldeck

1.	M. HAGEN	117	0	0	0	0	0	117
2.	GRAF JAN POTOCKI	69	0	0	0	0	0	69
3.	FÜRST PETER KROPOTKIN	67	0	0	0	0	0	67
4.	BARON JAY GOULD	59	0	0	0	0	0	59
5.	RITTER WALDECK	0	0	0	0	0	0	0

Runde starten

?

Beenden

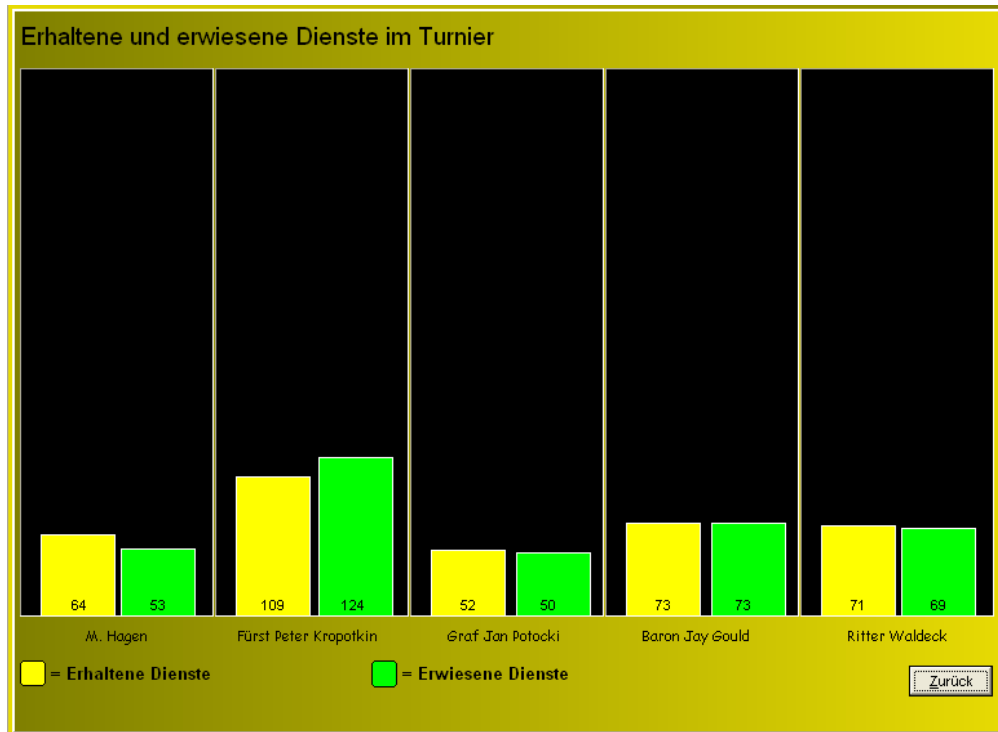
Nach dem Turnier können die Vorgehensweisen der einzelnen Bewerber miteinander verglichen werden. Beispielsweise die Eigenschaften, die sie zeigten:

Die Eigenschaften der Teilnehmer					
	M. Hagen	Fürst Peter Kropotkin	Graf Jan Potocki	Baron Jay Gould	Ritter Waldeck
Versucht stets den möglichen aber nicht vorhandenen Frieden zu schaffen	Nein	Ja	Nein	Nein	Nein
Versucht stets den vorhandenen Frieden zu bewahren	Nein	Ja	Ja	Nein	k.A.
Ist konsensorientiert	Nein	Ja	Ja	Nein	Nein
Verteidigt sich sicher bei Angriffen der Gegenseite	Nein	Nein	Ja	Nein	k.A.
Hat Neigung(en) zum Angreifen	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Hat Neigung(en) zum Ausbeuten	Ja	k.A.	Ja	Ja	Nein
Hat Neigungen zu Überreaktion(en)	Ja	Nein	Ja	Ja	k.A.

Zurück

„k.A.“ heißt, dass darüber keine Aussage gemacht wird oder gemacht werden kann.

Hier können Sie auch vergleichen, wer wie oft angriff, sich verteidigte oder im Frieden mit den anderen war. Oder: Wie viele Dienste dem einzelnen Bewerber gewährt wurden und wie viele er selbst gewährte.



Wer gewinnt? Herr Hagen oder der Graf, die beide unbesiegt aus dem Turnier hervorgehen? Oder etwa der Ritter, der sich nie zu verteidigen hat? Oder der Fürst, der als einziger keine Neigungen zum Angreifen und mehr Dienste gewährt als er erhält? Worauf beruht der Erfolg beim täglichen Miteinander, beim Gewähren und Verweigern von Diensten und Gefälligkeiten in einer egoistisch geprägten Welt? Darum geht es in dieser Software.

Außerdem können Sie einen detaillierten Einblick in Ihr hier gezeigtes Verhalten erhalten. Partie für Partie werden insgesamt dreizehn Punkte beleuchtet:

Die Analyse der einzelnen Partien

Allgemein

Zum Frieden

Den Frieden schaffen

Den Frieden bewahren

Konflikt oder Frieden ?

Zum Angreifen

Allgemeine Übersicht

Das Verhalten direkt nach dem Beginn eines Angriffs

Reaktion auf ein Entgegenkommen von Baron Jay Gould

Der Umgang mit Widerstand

Angriffsende: Nach dem Ausgleich von Baron Jay Gould

Zum Verteidigen

Allgemeine Übersicht

Erste Reaktion nach dem Beginn eines Angriffs von Baron Jay Gould

Neigung zu Arrangements

Im Zentrum des Taifuns: Ausbeutungsversuche von Baron Jay Gould

Nach dem Angriffsende

Zurück

Nach diesen unterschiedlichen Einblicken ist man häufig vorsichtiger und beginnt zu ahnen, dass der Erfolg beim Geben und Nehmen nicht dem einfachen Strickmuster der Bundesliga folgt. Da die Turniersituation dem derzeit weitverbreiteten Konkurrenzdenken auf den Leib geschnitten scheint, wird das simple Geben und Nehmen fast immer falsch eingeschätzt. Zudem erfassen die Einzelnen die jeweilige Situation wie auch die Bedeutung der darauf folgenden Entscheidung nur vage. Hier zeigt sich, dass sehr wenig über die Zusammenhänge beim gesellschaftlichen Austauschprozess bekannt ist. So suchen nach unseren bisherigen Erfahrungen fast alle auf der falschen Fährte weiter.

Experimentieren: Die Herausforderung

Nach dem Königsturnier können Sie – wie hier Herr Hagen – im Menüpunkt **Spieler übernehmen** Ihren Spielertyp anlegen: Mit Bild, Spruch und Sonstigem. Dieser Spielertyp verhält sich in den einzelnen Situationen beim Geben und Nehmen wie Sie beim Königsturnier. Waren Sie während zehn Zügen im Frieden mit der Gegenseite und haben Sie daraufhin acht Mal das Erwünschte gewährt und es zwei Mal verweigert, so macht der Spielertyp das ebenso. Denken Sie nicht, dass Herr Hagen ein extremer Bursche ist: Fast alle, die das Königsturnier zum ersten Mal spielen, zeigen Neigungen zum Angreifen, zum Ausbeuten und lassen sich umgekehrt selbst auch ausbeuten. Wir sind derzeitig so. Deshalb sieht die Welt so aus, wie sie gerade ist. Es sind nicht nur die anderen.

Name:	M. Hagen	Alter:	52	Geschlecht:	M	Nationalität:	Ger
Motto:	Eigentlich bin ich kein Freund vom Hereinlegen.			Beruf:	Händler		
				E-Maß:	0,002		
				Typ:	Typ: 2		
Ist konsensorientiert	Nein			Bild laden Bild entfernen 			
Ist friedlich:	Nein						
Verteidigt sich sicher:	Nein						
Ist geschäftsmäßig ausbeutbar	k.A.						
Zeigt eine Neigung zum Angreifen:	Ja						
Zeigt eine N. zum Ausbeuten:	Ja						
Zeigt eine N. zu Überreaktionen:	Ja			Exportieren Ok Zurück			

Mit dem Spielertyp kann nun experimentiert werden, um dem Geben und Nehmen weiter auf die Spur zu kommen. So können Sie hier eigene Gruppen zusammenstellen, Ihren Freundeskreis oder Ihre Verwandtschaft, wenn Ihnen die entsprechenden Spielertyp zur Verfügung stehen.

Spieler - Persönliche Spieler - Edition Zenon - Dominante Spieler - Besondere Spieler - Versuchsspieler - Typ1 - Typ2 - Typ3 - Typ4 - Typ5 - Typ6 Experimente	Vorhandene Spieler: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Bettina.PLY</td></tr> <tr><td>Charles.PLY</td></tr> <tr><td>Elmar.ply</td></tr> <tr><td>Fürst.Ply</td></tr> <tr><td>M. Hagen.PLY</td></tr> <tr><td>M. Michael.PLY</td></tr> <tr><td>M. Philippe.PLY</td></tr> <tr><td>TitFor2Tat.PLY</td></tr> <tr><td>Unterwerfer2.PLY</td></tr> <tr><td>Unterwerfer3Tribut.PLY</td></tr> </tbody> </table>	Name	Bettina.PLY	Charles.PLY	Elmar.ply	Fürst.Ply	M. Hagen.PLY	M. Michael.PLY	M. Philippe.PLY	TitFor2Tat.PLY	Unterwerfer2.PLY	Unterwerfer3Tribut.PLY	Zur Gruppe gehören: 7 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Bettina.PLY</td></tr> <tr><td>Elmar.ply</td></tr> <tr><td>Fürst.Ply</td></tr> <tr><td>Graf.PLY</td></tr> <tr><td>M. Hagen.PLY</td></tr> <tr><td>M. Philippe.PLY</td></tr> <tr><td>Ritter.Ply</td></tr> </tbody> </table> > >> << < Abbruch Ok	Name	Bettina.PLY	Elmar.ply	Fürst.Ply	Graf.PLY	M. Hagen.PLY	M. Philippe.PLY	Ritter.Ply
Name																					
Bettina.PLY																					
Charles.PLY																					
Elmar.ply																					
Fürst.Ply																					
M. Hagen.PLY																					
M. Michael.PLY																					
M. Philippe.PLY																					
TitFor2Tat.PLY																					
Unterwerfer2.PLY																					
Unterwerfer3Tribut.PLY																					
Name																					
Bettina.PLY																					
Elmar.ply																					
Fürst.Ply																					
Graf.PLY																					
M. Hagen.PLY																					
M. Philippe.PLY																					
Ritter.Ply																					

Hier besteht die Gruppe aus dem Fürsten, dem Graf, dem Ritter, Herrn Hagen und einigen Freunden. Drücken Sie die Taste ‚Ok‘, wird der Austauschprozess in dieser Gruppe nachgebildet: Das Geben und Nehmen wird simuliert und anschließend das berechnet und bestimmt, was von Interesse ist. So die Gruppenzusammensetzung:

Herausforderung

Die einzelnen Partien

Die Endplatzierungen

Die Gruppenzusammensetzung

Die Gruppenergebnisse

Hintergrundmaterial

Neue Gruppe berechnen lassen

Zurück

Von den Gruppenmitgliedern

sind 28,6 % konsensorientiert (greifen nicht als erste an)
sind 14,3 % friedlich
verteidigen sich 28,6 % sicher
erweisen sich 28,6 % unter andauerndem Druck der Gegenseite durch Defektionen als geschäftsmäßig ausbeutbar.

Von den Gruppenmitgliedern haben

85,7 % Neigungen zum Angreifen
71,4 % Neigungen zum Ausbeuten
71,4 % Neigungen zu Überreaktionen

Gruppenmaße

Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 1,49 bei einer Gruppengröße von 7

Zusammensetzung der Gruppe

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
Neigen zum Angreifen, ohne davor angegriffen worden zu sein.	14,3%	57,1%
Neigen zum Angreifen, aber erst wenn sie angegriffen wurden.	14,3%	0,0%
Sind friedlich.	0,0%	14,3%

Natürlich interessiert das individuelle Ergebnis, denn hier bildet sich Erfolg und Misserfolg ab.

Herausforderung

Die einzelnen Partien

Die Endplatzierungen

Die Gruppenzusammensetzung

Die Gruppenergebnisse

Hintergrundmaterial

Neue Gruppe berechnen lassen

Zurück

Platzierung innerhalb der Gruppe

Platz	Spieler	Punkte	
1.	Fürst	7554	Typ6: Ist friedlich; wiederholt ausbeutbar.
2.	M. Hagen	6461	Typ2: Neigt zum unprovzierten Angreifen; ist wiederholt ausbe
3.	Elmar	6236	Typ2: Neigt zum unprovzierten Angreifen; ist wiederholt ausbe
4.	Bettina	6101	Typ2: Neigt zum unprovzierten Angreifen; ist wiederholt ausbe
5.	M. Philippe	5776	Typ2: Neigt zum unprovzierten Angreifen; ist wiederholt ausbe
6.	Graf	5739	Typ3: Ist konsensorientiert; verteidigt sich sicher.
7.	Ritter	5413	Typ1: Neigt zum unprovzierten Angreifen; verteidigt sich siche

Doch ist beim Einschätzen des individuellen Ergebnisses Vorsicht geboten. Es kann der Ärmste einer Gruppe besser dastehen als der Reichste einer anderen. Das kommt häufig vor, auch hier. Hätten alle sieben Gruppenmitglieder konsensorientiert agiert, hätte jeder von ihnen – hier geht jede Partie über 500 Runden – 9000 Punkte erreicht: Weit mehr als der Fürst, der Beste dieser Gruppe. Deshalb ist das kollektive Ergebnis von großer Wichtigkeit:

Herausforderung

Die einzelnen Partien

Die Endplatzierungen

Die Gruppenzusammensetzung

Die Gruppenergebnisse

Hintergrundmaterial

Neue Gruppe berechnen lassen

Zurück

Erste Übersicht

Anzahl aller Züge in dieser Gruppe: 10500
Mit einem Konsens endeten: 3275
Mit einem Hereinlegen endeten: 3060
Mit einem Blockieren endeten: 4165

Soziale Effektivität

Quantitativer Art:
Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt 0,46.
Das heißt: 46 % der erwünschten Dienste oder Gefälligkeiten wurden gewährt.

Qualitativer Art:
Im Frieden endeten 1118 von insgesamt 10500 Zügen. Das sind 11 % aller Züge.
Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt somit 0,11.

Wirtschaftlichkeitsfaktor

Die Gruppe erwirtschaftet ein Ergebnis von: 43282
Zum Vergleich: Das bestmögliche Ergebnis wäre gewesen: 63000
Das schlechteste Ergebnis wäre gewesen: 21000
So erwirtschaftete die Gruppe (bereinigt) 69 % des Möglichen.
Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt 0,53

Ergebnisse der einzelnen Verhaltenstypen

(Durchschnittswerte)	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
Neigen zum Angreifen, ohne davor angegriffen worden zu sein.	5413	6143
Neigen zum Angreifen, aber erst wenn sie angegriffen wurden.	5739	k.A.
Sind friedlich.	k.A.	7554

Weniger als die Hälfte aller erwünschten Dienste werden hier gewährt. Bei etwa vier von zehn Zügen blockieren sich die Beteiligten und bei mehr als drei von zehn Zügen legen sie sich herein. Nur jeder neunte Zug endet im Frieden. Die Mitglieder dieser Gruppe können nicht zufrieden sein; sie verstehen sich nicht gut, denn es wird zu viel misstraut. Eine solche Gruppe wird große Schwierigkeiten haben, anstehende Probleme zu lösen.

Sich informieren: Die Bibliothek

Spielerverwaltung

Spieler ändern

Spieler anzeigen

Spieler übernehmen

Neuen Spieler erstellen

Gruppenverwaltung

Spiele und Experimente

Das Königsturnier

Die Herausforderung

Bibliothek

Glossar

Hintergrundwissen

Standardexperimente

Friedlich evolutionäres Verhalten

Eine erste Einführung

Systemeinstellungen

Beenden

Die Bibliothek bietet, wie ein Blick auf das Hauptmenü verdeutlicht, die Möglichkeit, sich gezielt zu informieren. Im Hintergrundwissen wird die Untersuchung des Gebens und Nehmens, ihre Art, Durchführung und die Ergebnisse dargelegt. Die Protokolle der durchgeführten Experimente

te sind in dem Menüpunkt ‚Standardexperimente‘ zu finden.

Dabei wird deutlich, welche Gruppen zu hohen kollektiven Ergebnissen kommen und welche nicht, welche individuellen Haltungen und Einstellungen dazu förderlich sind und welche nicht. Da heute Gruppen mit einem hohen kollektiven Ergebnis ein Gebot der Stunde sind – nötig sind im 21. Jahrhundert ein effektiver Umgang mit allem Gegebenen und ein starker innerer Zusammenhalt –, steht die Menschheit an dieser Stelle vor einer geschichtlich einzigartigen Herausforderung. Diese Software bietet Ihnen die Möglichkeit, sich unabhängig von vorgefassten Meinungen oder Hergesagtem ein eigenes Urteil zu bilden. Auch über unsere heutige Lage und über den Weg, auf dem nach unseren Erkenntnissen die Chance besteht, die heutigen Herausforderungen zu bestehen: der friedlich-evolutionäre Weg.

Der friedlich-evolutionäre Weg

Den strukturellen Weg heraus aus der Sackgasse der heutigen Zeit beschreiben beim gesellschaftlichen Austauschprozess die friedlich-evolutionären Verhaltensweisen. Sie sind der Ausdruck eines aufgeklärten Egoismus und entsprechen jener Maxime von Song-Tse, einem der sieben großen Strategen des alten Chinas: „Wer fest und dennoch nachgiebig ist, wird sich entwickeln.“ Das Feste drückt sich hier in einem klaren Verständnis, wann ein Konflikt beginnt, wann er endet und wie der Weg zur Beendigung des Konflikts aussieht, aus und manifestiert sich nach Außen in einem festen, sicheren Verhalten. Das Geschmeidige und Nachgiebige verhindert starres Überreagieren oder Vergelten nach dem Ende eines Konflikts. Vielmehr sucht es bei neuen Interessenlagen die darin liegenden Möglichkeiten und Chancen auszuloten und wahrzunehmen. Das Augenmerk gilt nicht mehr dem Vergangenen, sondern verweilt ohne nachzutragen in der Gegenwart mit ihren Möglichkeiten.

Die friedlich-evolutionären Verhaltensweisen stehen für ein friedliches Vorgehen bei den alltäglichen Diensten und Gefälligkeiten, das zugleich die eigenen Interessen bei Übergriffen sicher schützt und dementsprechend Grenzen setzt. Der eigene Vorteil wird mit ihnen nicht auf Kosten anderer wahrgenommen, sondern zusammen mit diesen. Durch ihren Erfolg und ihre Vorgehensweise sind sie für die Einzelnen ein geeignetes Mittel zu ihrer eigenen Weiterentwicklung. Allein die friedlich-evolutionären Verhaltensweisen vermögen die heute so unvereinbar erscheinenden Gegensätze von Individualität und einem hohen Maß an gesellschaftlichem Zusammenhalt aufzulösen. Bereits eine Minderheit derart handelnder Akteure erzeugt lokal eine funktionierende Selbststeuerung; mit zunehmendem Zuspruch des erfolgreichen, friedlich-evolutionären Vorgehens entsteht so in einem modernen Kontext ein funktionsfähiges System der Selbststeuerung.

Somit vermögen sie Außerordentliches. Der friedlich-evolutionäre Weg zur individuellen und kollektiven Weiterentwicklung ist der Schlüssel für die friedliche Weiterentwicklung der heutigen Zivilisation. Allein in diesem Rahmen ist die Menschheit fähig, die großen Herausforderungen unserer Zeit zu bestehen.

Die Umsetzung des friedlich-evolutionären Vorgehens beim alltäglichen Geben und Nehmen ist die erste Stufe des friedlich-evolutionären Weges. In der taoistischen Auffassung stellt das Feste im Inneren das Yang dar, das Geschmeidige nach außen ist Yin. Auf der zweiten Stufe des friedlich-evolutionären Wegs wird das Yang im Inneren und Yin im Äußeren auch in der menschlichen Konstitution realisiert. Mit einer solchen Konstitution können die Einzelnen die vielen Herausforderungen meistern. Mit den Erkenntnissen dieser Stufe wird auch verständlich, warum die derzeit vorherrschenden Denkmuster so leicht in komplexen Zusammenhängen versagen.

Der friedlich-evolutionäre Weg verbindet den Einzelnen mit der Gesellschaft, verbindet östliches und westliches Denken und gibt auf der dritten Stufe auch die Antwort auf das Scheitern der Aufklärung und des Glaubens an den Fortschritt. Jeder Weg heraus aus den Schwierigkeiten unserer Zeit muss aufzeigen, wie verhindert werden kann, dass erneut Fortschritt in Rückschritt umschlägt. Auf der dritten Stufe des friedlich-evolutionären Wegs versteht der Einzelne, was virtuell und was reell ist. Er macht sich auf den Weg zu den tiefsten Erkenntnissen, um die Quintessenz alles Religiösen zu realisieren. So verbindet der friedlich-evolutionäre Weg den Einzelnen mit dem Seienden, dem Göttlichen.

