

## Erfolg und Gedeihen in Situationen gegenseitiger Abhängigkeit

### Eine Software zum Experimentieren mit Verhaltensweisen

Bei dieser 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 Gefälligkeiten. Hier setzt diese Software an. Sie bietet nach unserem Kenntnisstand die einmalige Gelegenheit, spielend, experimentierend und informierend sich in diesem grundsätzlichen Punkt richtig schlau zu machen.

#### 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:**

<b>M. Hagen hat das Gewünschte verweigert</b>	<b>+5</b>
<b>Fürst Peter Kropotkin hat das Gewünschte gewährt</b>	<b>+0</b>

**Zwischenstand nach dem 34. von 35 Zügen**

M. Hagen :112

Fürst Peter Kropotkin :67

**Den erwünschten Dienst**

<input type="button" value="Gewähren"/>	<input type="button" value="Verweigern"/>	<input style="width: 100%;" type="button" value="?"/>
		<input type="button" value="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 stellen Sie sich jedoch am besten, wenn die Gegenseite das Erwünschte gewährt und Sie es ihr vorenthalten. Ein solches Hereinlegen wird Ihnen 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

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

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

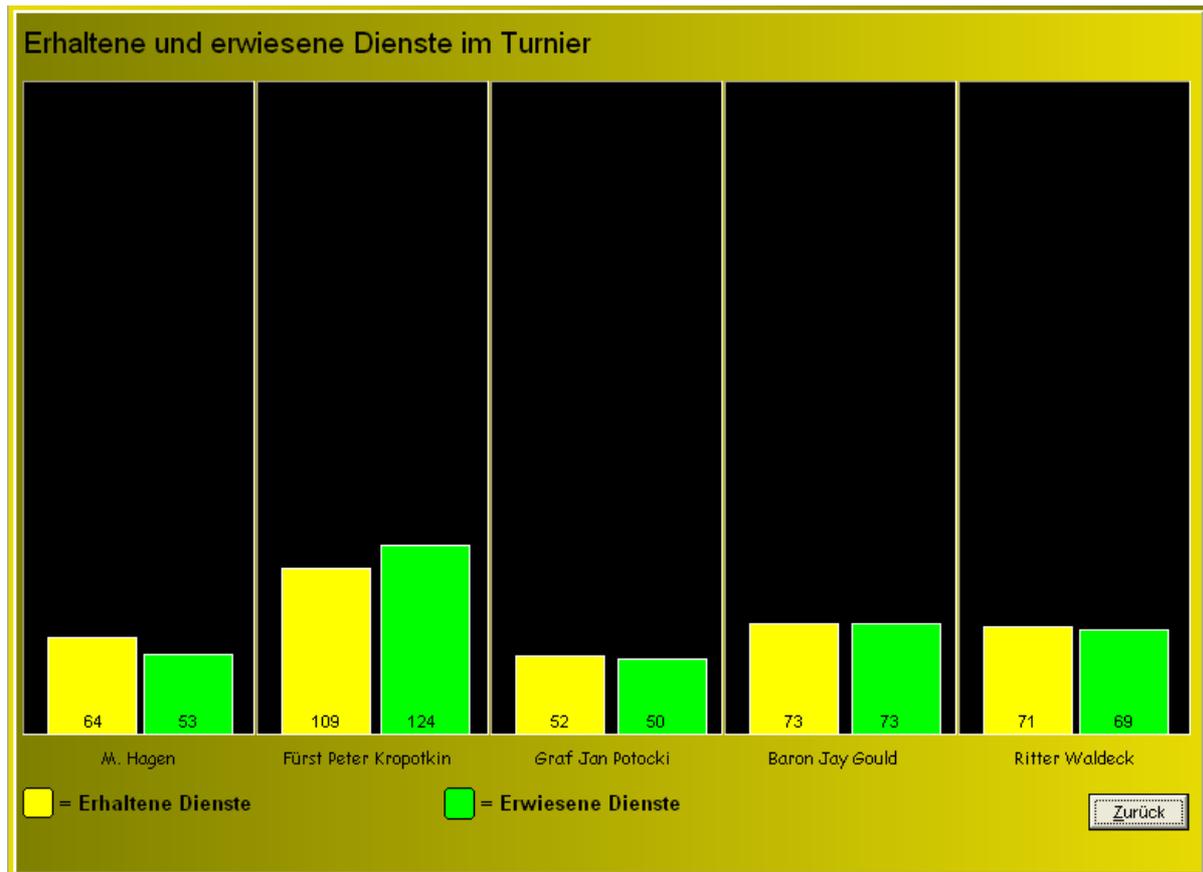
## Die Eigenschaften der Teilnehmer

	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 hat 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 Arragements
Im Zentrum des Taifuns: Ausbeutungsversuche von Baron Jay Gould
Nach dem Angriffsende

Zurück

Nach diesen Einblicken ist der Einzelne häufig vorsichtiger und beginnt zu ahnen, dass der Erfolg nicht wie in Fußballligen erreicht wird: Die komplexe Situation gegenseitiger Abhängigkeit beim Geben und Nehmen wird meist falsch eingeschätzt. Hier zeigt sich, dass sehr wenig über die Zusammenhänge beim gesellschaftlichen Austauschprozess bekannt ist. Nach unseren bisherigen Erfahrungen suchen dennoch viele auf der falschen Fährte weiter; die Turniersituation spricht offenbar das derzeit weitverbreitete Konkurrenzdenken unmittelbar an.

### 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 derzeit so. Deshalb sieht die Welt so aus, wie sie gerade ist. Es sind nicht nur die Anderen.

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

Mit dem Spielertyp kann nun experimentiert werden, um das Geben und Nehmen besser verstehen zu lernen. So können Sie hier eigene Gruppen aus Ihrem Freundes- oder Familienkreis zusammenstellen, wenn Ihnen die entsprechenden Spielertypen zur Verfügung stehen.

<p><b>Spieler</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Persönliche Spieler <ul style="list-style-type: none"> <li>- Edition Zenon</li> <li>- Dominante Spieler</li> <li>- Besondere Spieler</li> </ul> </li> <li>- Versuchsspieler <ul style="list-style-type: none"> <li>- Typ1</li> <li>- Typ2</li> <li>- Typ3</li> <li>- Typ4</li> <li>- Typ5</li> <li>- Typ6</li> </ul> </li> </ul> <p>Experimente</p>	<p>Vorhandene Spieler:</p> <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	<p>Zur Gruppe gehören: <b>7</b></p> <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>	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																					
	<p>&gt;</p> <p>&gt;&gt;</p> <p>&lt;&lt;</p> <p>&lt;</p>																				
		<p>Abbruch</p> <p>Ok</p>																			

Hier besteht die Gruppe aus dem Fürsten, dem Graf, dem Ritter, Herrn Hagen und einigen Freunden. Drücken Sie die Taste ,Ok', so wird der Austauschprozess in dieser Gruppe nach-

gebildet: Das Geben und Nehmen wird simuliert und anschließend wird das berechnet und bestimmt, was von Interesse ist. So die Gruppenzusammensetzung:

### Die Herausforderung

Die einzelnen Parteien | Die Endplatzierungen | **Die Gruppenzusammensetzung** | Die Gruppenergebnisse | Erhaltene und erwiesene Dienste

**Von den Gruppenmitgliedern:**  
 sind 42,9% konsensorientiert (greifen nicht als erste an)  
 sind 36,8% friedlich  
 verteidigen sich 36,8% sicher  
 erweisen sich 0,0% unter andauerndem Druck der Gegenseite durch Defektionen als geschäftsmäßig ausbeutbar.

**Von den Gruppenmitgliedern haben:**  
 71,4% Neigungen zum Angreifen.  
 57,1% Neigungen zum Ausbeuten.  
 57,1% Neigungen zu Überreaktionen.

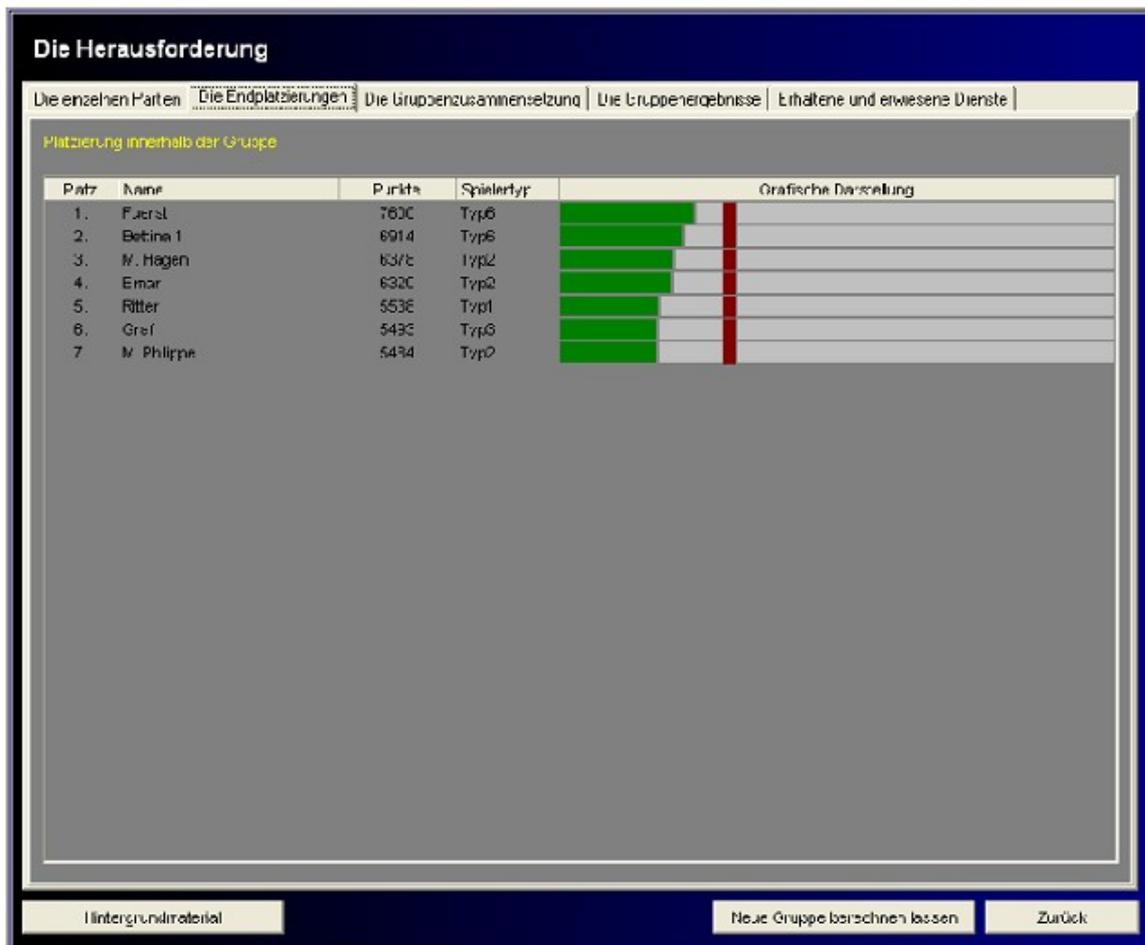
**Gruppenmaße**  
 Das gesamte, in der Gruppe vorhandene Entgegenkommen gegenüber Angreifern beträgt 0,79 bei einer Gruppengröße von 7 Teilnehmern.

**Zusammensetzung der Gruppe**

	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
Neigen zum Angreifen, ohne davor angegriffen worden zu sein.	14,3 %	0,0 %
Neigen zum Angreifen, aber erst wenn sie angegriffen wurden.	42,9 %	0,0 %
Sind friedlich.	14,3 %	36,8 %

Hintergrundmaterial | Neue Gruppe berechnen lassen | Zurück

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



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, die sogenannte Referenzschwelle, erreicht: Weit mehr als der Fürst, der Beste dieser Gruppe. Die rote Linie zeigt die Referenzschwelle an.

Um eine Gruppe richtig einzuschätzen ist deshalb das kollektive Ergebnis von großer Wichtigkeit:

## Die Herausforderung

Die einzelnen Patien | Die Endplatzierungen | Die Gruppenzusammensetzung | **Die Gruppenergebnisse** | Erhaltene und erwiesene Dienste

**Erste Übersicht:**

Anzahl aller Züge in dieser Gruppe: 1000  
 Mit einem Konsens endeten: 3076  
 Mit einem Herbeilegen endeten: 2969  
 Mit einem Blockieren endeten: 4155

**Soziale Effektivität:**

Quantitativer Art:  
 Die soziale Effektivität quantitativer Art beträgt: 0,48  
 Das heißt: 48% der erwünschten Dienste oder Getätigkeiten wurden gewährt

Qualitativer Art:  
 Im Frieden endeten: 1691 von insgesamt 10000 Zügen. Das sind 17% aller Züge. Die soziale Effektivität qualitativer Art beträgt somit 0,17

**Wirtschaftlichkeitsfaktor:**

Die Gruppe erwirtschaftet ein Ergebnis von: 49972  
 Zum Vergleich:  
 Das bestmögliche Ergebnis wäre gewesen: 90000  
 Das schlechtestmögliche Ergebnis wäre gewesen: 21000

So erwirtschaftete die Gruppe (bereinigt): 56% des Möglichen.  
 Der Wirtschaftlichkeitsfaktor beträgt: 0,56

**Ergebnisse der einzelnen Verhaltenstypen:**

(Durchschnittswerte)	verteidigen sich sicher	sind wiederholt ausbeutbar
Neigen zum Angreifen, ohne dafür angegriffen worden zu sein.	940	804
Neigen zum Angreifen, aber erst wenn sie angegriffen wurden.	976	141
Sind friedlich	141	158

Hintergrundmaterial | Neue Gruppe berechnen lassen | Zurück

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

Die Bibliothek bietet, wie ein Blick auf das Hauptmenü verdeutlicht, die Möglichkeit, sich gezielt zu informieren.

## 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