

Tripolarität – Das Spiel

Konzept – Version 1.1

Stand: 27. August 2026

© 2026 Norbert Remmers Overdick

X2075110G

Alle Rechte an Text, Gestaltung und konkreter Ausarbeitung vorbehalten.

1. Die Grundidee

Gesellschaft besteht aus einer Vielzahl unterschiedlicher und teilweise widersprüchlicher Interessen.

Menschen wollen wohnen, arbeiten, sich bewegen, Unternehmen gründen, Geld verdienen, ihre Familien versorgen, ihre Freizeit gestalten und in Sicherheit leben.

Gleichzeitig benötigt eine Gesellschaft eine funktionierende Wirtschaft und ist auf die natürlichen Lebensgrundlagen angewiesen.

Tripolarität – Das Spiel macht diese Zusammenhänge sichtbar und verhandelbar.

Dafür reduziert das Spiel die grundlegenden Bedingungen gesellschaftlichen Handelns auf drei Pole:

Mensch – Natur – Wirtschaft

Diese drei Pole bestimmen den Raum, innerhalb dessen gesellschaftliche Interessen ausgehandelt werden können.

Die Interessen selbst können nahezu unbegrenzt sein.

2. Das Spielfeld

Auf einem Tisch oder einer anderen geeigneten Fläche werden die drei Pole **Mensch, Natur und Wirtschaft** angeordnet.

Sie bilden die grundlegenden Grenzen des Spielfeldes.

Innerhalb dieses Raumes findet das eigentliche Spiel statt.

Die drei Pole sind dabei keine politischen Parteien, Weltanschauungen oder gesellschaftlichen Gruppen.

Sie stehen für Bedingungen, ohne deren Funktionsfähigkeit eine dauerhaft tragfähige gesellschaftliche Lösung nicht möglich ist.

3. Die Hütchen

Die verschiedenen Interessen werden durch Hütchen, Spielsteine, Karten oder andere bewegliche Gegenstände dargestellt.

Beispiele sind:

- Wohnen
- Arbeitsplätze
- Energie
- Landwirtschaft
- Mobilität
- Gesundheit
- Bildung
- Eigentum
- Industrie
- soziale Sicherheit
- Freizeit
- Infrastruktur
- Wasser
- Ernährung

Die Liste ist ausdrücklich offen.

Spieler können jederzeit weitere Interessen hinzufügen.

Die Tripolarität behauptet nicht, dass es nur drei Interessen gibt.

Die drei Pole bilden vielmehr den Ordnungsrahmen, innerhalb dessen eine beliebig große Zahl unterschiedlicher Interessen miteinander in Beziehung gebracht werden kann.

4. Die drei Wächter

Jeder der drei Pole erhält einen Wächter.

Es gibt damit einen Wächter für:

Mensch.

Natur.

Wirtschaft.

Der Wächter bestimmt nicht, welche konkrete Lösung gewählt werden muss.

Seine Aufgabe besteht darin, darauf zu achten, dass die Funktionsfähigkeit seines Bereiches nicht verletzt wird.

Ein Wächter besitzt damit kein Recht, den anderen Spielern seine bevorzugte Lösung vorzuschreiben.

Er besitzt jedoch das Recht, eine Lösung zurückzuweisen, wenn sie die von ihm zu schützende Grenze verletzt.

Dann muss weiterverhandelt werden.

Das Fragerecht der Wächter

Zusätzlich besitzt jeder Wächter ein besonderes Fragerecht.

Statt eine Position unmittelbar zu bewerten, kann er fragen:

Welche Folgen hat diese Forderung für meinen Bereich?

Der Wächter des Menschen fragt nach den Folgen für Menschen und Gesellschaft.

Der Wächter der Natur fragt nach den Folgen für die natürlichen Lebensgrundlagen.

Der Wächter der Wirtschaft fragt nach wirtschaftlicher Funktionsfähigkeit, Versorgung und Umsetzbarkeit.

Der Wächter argumentiert damit nicht gegen einen Spieler.

Er zwingt eine vorgeschlagene Lösung lediglich dazu, ihre Folgen sichtbar zu machen.

5. Die zentrale Spielregel

Die Spieler erhalten ein gesellschaftliches Problem oder eine konkrete Aufgabe.

Anschließend werden alle erkennbaren Interessen als Hütchen auf das Spielfeld gestellt.

Die Aufgabe lautet:

Findet gemeinsam eine Lösung, bei der keines der beteiligten Interessen die Grenzen von Mensch, Natur oder Wirtschaft so verletzt, dass deren Funktionsfähigkeit gefährdet wird.

Die Hütchen dürfen verschoben werden.

Neue Hütchen dürfen hinzukommen.

Interessen dürfen unterschiedlich gewichtet werden.

Lösungen dürfen verändert und wieder verworfen werden.

Es darf gestritten werden.

Es muss verhandelt werden.

Was nicht möglich ist, ist die dauerhafte Lösung eines Problems durch die Zerstörung eines der drei grundlegenden Bereiche.

6. Die prüfende Frage

Bevor eine Forderung bewertet wird, muss zunächst geklärt werden, **was sie tatsächlich bedeutet.**

Jeder Spieler darf seine Position zunächst formulieren, ohne dass ein anderer Spieler sie sofort widerlegt oder ihr eine Gegenposition entgegenstellt.

Die erste Reaktion auf eine Position soll deshalb möglichst nicht lauten:

„Das ist falsch.“

Sondern:

„Was genau meinst du damit?“

Eine Position kann anschließend durch Fragen geprüft werden:

- Was genau bedeutet deine Aussage?
- Worauf beruht sie?
- Was davon wissen wir?
- Was davon nehmen wir an?
- Welche Wertung steckt darin?
- Was möchtest du konkret verändern?
- Wie soll das umgesetzt werden?
- Wer müsste darüber entscheiden?
- Welche Regeln wären dafür notwendig?
- Was geschieht anschließend?
- Welche weiteren Interessen wären betroffen?
- Welche unbeabsichtigten Folgen könnten entstehen?
- Gilt die vorgeschlagene Regel auch dann, wenn sie gegen das eigene Interesse angewendet wird?
- Unter welchen Umständen müsste die ursprüngliche Annahme verändert werden?

Das Ziel dieser Fragen besteht **nicht darin, einen Spieler zu widerlegen oder vorzuführen.**

Die Position soll vielmehr so weit konkretisiert werden, dass ihre Voraussetzungen, ihre Umsetzung und ihre Folgen auf dem Spielfeld sichtbar gemacht werden können.

Das Grundprinzip lautet:

**Nicht die Gegenposition prüft eine Forderung.
Ihre Konsequenzen prüfen sie.**

7. Tatsache, Annahme, Wertung und Forderung

Für eine funktionierende Aushandlung muss erkennbar sein, auf welcher Grundlage eine Aussage beruht.

Deshalb unterscheidet das Spiel zwischen:

Tatsache

Eine Aussage, die überprüfbar ist und für die eine hinreichende Grundlage vorhanden ist.

Annahme

Eine Vermutung über einen Sachverhalt, die zutreffen kann, aber nicht als gesichert behandelt werden darf.

Wertung

Eine persönliche, moralische, politische oder gesellschaftliche Beurteilung.

Forderung

Eine Aussage darüber, wie etwas künftig geregelt, verändert oder entschieden werden soll.

Eine Annahme darf im Spiel verwendet werden.

Sie muss jedoch als Annahme erkennbar bleiben.

Eine Wertung darf vertreten werden.

Sie wird dadurch nicht automatisch zur Tatsache.

Eine Forderung darf weitreichend sein.

Sie muss sich jedoch der Frage nach ihrer Umsetzung und ihren Folgen stellen.

Dadurch wird verhindert, dass eine Lösung auf Voraussetzungen aufgebaut wird, die möglicherweise nur deshalb plausibel erscheinen, weil sie bereits Teil der eigenen Erzählung sind.

8. Es gibt keinen Gegner

Eine Besonderheit des Spiels besteht darin, dass die Spieler nicht gegeneinander gewinnen können.

Der andere Spieler ist nicht das Problem.

Das Problem liegt auf dem Tisch.

Dadurch verändert sich die Struktur des Konflikts.

Statt:

„Du liegst falsch.“

entsteht die Frage:

„Wo legen wir dein Interesse hin?“

Statt:

„Deine Forderung ist Unsinn.“

kann gefragt werden:

„Was passiert mit Mensch, Natur und Wirtschaft, wenn wir dein Hütchen dort platzieren?“

Der Konflikt wird damit aus der unmittelbaren persönlichen Konfrontation herausgenommen und auf das gemeinsame Spielfeld verlagert.

Das Spiel wird zum Katalysator des Gesprächs.

9. Korrektur ist kein Verlieren

Jeder Spieler darf jederzeit:

- eine Aussage korrigieren,
- eine Annahme zurücknehmen,
- zusätzliche Informationen berücksichtigen,

- ein Hütchen verschieben,
- eine Forderung verändern,
- oder seine bisherige Position vollständig aufgeben.

Dies gilt **nicht als Niederlage**.

Im Gegenteil:

Wenn eine Position durch die gemeinsame Prüfung verändert wird, hat das Spiel Erkenntnis erzeugt.

Niemand muss deshalb eine einmal geäußerte Position verteidigen, nur weil er sie zuvor vertreten hat.

Ein Spieler darf sagen:

„Meine Annahme war falsch.“

Oder:

„Unter diesen Voraussetzungen funktioniert meine ursprüngliche Lösung nicht.“

Oder:

„Dann müssen wir das Hütchen anders platzieren.“

Das Spiel kennt keinen Punktgewinn dafür, dass jemand an einer widerlegten oder nicht mehr tragfähigen Position festhält.

Es belohnt auch niemanden dafür, einen anderen Spieler zu einer Korrektur gezwungen zu haben.

Die neue Erkenntnis gehört allen Spielern.

10. Niemand kann den anderen ausschalten

Kein Spieler kann dadurch gewinnen, dass er einen anderen Spieler aus dem Gespräch drängt.

Auch eine Mehrheit kann einen der drei Pole nicht einfach überstimmen.

Eine Lösung, welche eine der grundlegenden Grenzen verletzt, bleibt unabhängig von Mehrheitsverhältnissen problematisch und muss erneut verhandelt werden.

Damit bleiben den Beteiligten grundsätzlich drei Möglichkeiten:

argumentieren, verändern oder aussteigen.

Wer aussteigt, hat jedoch das Problem auf dem Tisch nicht gelöst.

Die anderen Beteiligten werden deshalb nicht als Hindernis benötigt, das überwunden werden muss, sondern als Partner bei der Suche nach einer tragfähigen Lösung.

11. Der Spielablauf

Der Ablauf lässt sich auf eine wiederkehrende Folge reduzieren:

1. Problem benennen

Was soll gemeinsam gelöst werden?

2. Interessen sichtbar machen

Welche Menschen, Gruppen, Bedürfnisse und Sachinteressen sind betroffen?

Die entsprechenden Hütchen kommen auf das Spielfeld.

3. Positionen formulieren

Welche Lösungen werden vorgeschlagen?

4. Positionen klären

Was genau ist damit gemeint?

5. Grundlagen prüfen

Welche Aussagen sind Tatsachen?

Welche sind Annahmen?

Welche sind Wertungen?

6. Umsetzung konkretisieren

Wie würde die vorgeschlagene Lösung tatsächlich funktionieren?

Wer müsste was tun?

7. Folgen sichtbar machen

Welche neuen Hütchen entstehen?

Welche Interessen verändern sich?

8. Die drei Pole prüfen

Was geschieht mit:

Mensch?

Natur?

Wirtschaft?

9. Verändern

Scheitert eine Lösung an einer Grenze oder entstehen neue Erkenntnisse, werden Forderungen verändert und Hütchen verschoben.

10. Erneut prüfen

Der Vorgang beginnt erneut.

Das Spiel endet nicht zwingend mit vollständiger Einigkeit.

Es endet, wenn ein tragfähiger Lösungsraum sichtbar geworden ist oder deutlich geworden ist, **an welchem konkreten Punkt eine Einigung derzeit nicht möglich ist.**

Auch diese Erkenntnis kann ein Ergebnis sein.

12. Beispiel: Wohnen

Eine Gemeinde benötigt 500 neue Wohnungen.

Das erste Hütchen lautet:

Wohnraum

Sofort entstehen weitere Interessen:

bezahlbare Mieten, Grundstückspreise, Baukosten, Arbeitsplätze, Verkehr, Energieversorgung, Wasserverbrauch, Grünflächen, Eigentumsrechte und Finanzierung.

Diese Interessen werden als weitere Hütchen auf das Spielfeld gestellt.

Nun beginnt die Aushandlung.

Ein Spieler schlägt beispielsweise vor:

„Wir müssen mehr Bauland ausweisen.“

Die anderen Spieler müssen dieser Forderung nicht unmittelbar widersprechen.

Zunächst wird gefragt:

Wie viel Bauland wird benötigt?

Wo befindet es sich?

Wem gehört es?

Was kostet seine Erschließung?

Welche Infrastruktur wird notwendig?

Welche Auswirkungen entstehen auf Verkehr und Wasserverbrauch?

Welche Naturflächen gehen verloren?

Was können die späteren Bewohner bezahlen?

Unter welchen Bedingungen findet sich überhaupt jemand, der die Gebäude errichtet?

Aus einer zunächst einfachen Forderung entstehen dadurch weitere sichtbare Interessen.

Nun kann gefragt werden:

Kann dichter gebaut werden?

Kann höher gebaut werden?

Welche Grünflächen müssen erhalten bleiben?

Wie werden die Wohnungen erschlossen?

Was können Bewohner bezahlen?

Welche wirtschaftlichen Bedingungen müssen erfüllt sein?

Jede vorgeschlagene Lösung wird anschließend an den drei Grenzen geprüft:

Ist sie für Menschen tragfähig?

Ist sie für die natürlichen Lebensgrundlagen tragfähig?

Ist sie wirtschaftlich tragfähig?

Scheitert die Lösung an einer Grenze, werden die Hütchen erneut verschoben.

13. Das Ziel

Das Ziel von **Tripolarität – Das Spiel** besteht nicht darin, eine perfekte Lösung zu finden.

Eine solche Lösung wird es bei vielen gesellschaftlichen Konflikten nicht geben.

Das Ziel besteht darin, einen tragfähigen Lösungsraum zu finden, innerhalb dessen unterschiedliche Interessen nebeneinander bestehen können, ohne die grundlegenden Voraussetzungen des gemeinsamen Systems zu zerstören.

Damit ist auch ein Kompromiss kein notwendiges Scheitern.

Er kann das Ergebnis einer erfolgreichen Aushandlung sein.

Ebenso kann die Erkenntnis ein Ergebnis sein, dass eine zunächst überzeugend erscheinende Forderung unter ihren tatsächlichen Voraussetzungen nicht funktioniert.

Oder dass eine zunächst abgelehnte Position nach genauer Prüfung tragfähiger ist als angenommen.

Das Ergebnis des Spiels steht deshalb zu Beginn **nicht fest**.

14. Das Grundprinzip

Die Spielmechanik lässt sich auf wenige Gedanken reduzieren:

Nicht der andere Mensch ist das Problem.

Das Problem liegt auf dem Tisch.

Und den anderen brauchen wir, um es zu lösen.

Eine Position muss nicht bekämpft werden.

Sie muss ernst genommen werden.

Dann wird gefragt:

Was bedeutet sie?

Worauf beruht sie?

Wie funktioniert sie?

Was passiert, wenn wir sie tatsächlich umsetzen?

Und schließlich:

Was bedeutet das für Mensch, Natur und Wirtschaft?

15. Anspruch des Spiels

Tripolarität – Das Spiel erhebt nicht den Anspruch, gesellschaftliche Komplexität auf drei Interessen zu reduzieren.

Im Gegenteil.

Es soll ermöglichen, eine möglichst große Zahl unterschiedlicher Interessen sichtbar zu machen, ohne dabei den gemeinsamen Ordnungsrahmen aus den Augen zu verlieren.

Ebenso erhebt das Spiel nicht den Anspruch, durch geschickte Fragetechnik jede politische, gesellschaftliche oder persönliche Differenz auflösen zu können.

Fragen sind kein Instrument, um einen Gegner zu besiegen.

Sie dienen dazu, gemeinsam herauszufinden, **ob eine Position trägt**.

Eine tragfähige Position darf die Prüfung bestehen.

Eine nicht tragfähige Position darf verändert werden.

Und eine Frage darf auch zu der Erkenntnis führen, dass weitere Informationen benötigt werden, bevor überhaupt sinnvoll entschieden werden kann.

Die Einfachheit des Modells ist deshalb keine Beschreibung einer einfachen Welt.

Sie ist ein Werkzeug, um über eine komplizierte Welt miteinander sprechen zu können.

Tripolarität – Das Spiel

Konzept Version 1.1

27. August 2026

© 2026 Norbert Remmers Overdick

NIE X2075110G

Alle Rechte an der konkreten textlichen und gestalterischen Ausarbeitung vorbehalten.