

Schnell geht besser dumm (Daily Dueck 350, November 2019)

Gunter Dueck, www.omnisophie.com

Beim Spielen auf dem Computer muss es oft schnell gehen. Sie kennen das vom Blitzschach oder dem Tetris-Spiel. Bei letzterem fallen vom oberen Rand des Bildschirms verschieden geschnittene L-, T- oder Rechteck-Bausteine hinab, die man während des Fallens drehen und verschieben kann. Die Aufgabe ist es, sie zu vollständigen Mauerzeilen zusammenzufügen, die dann verschwinden und für neue Steine Platz machen. Mauerlücken verschwinden nicht, oh je! So langsam türmen sich die Fehler auf, das Spielfeld wächst immer stärker zu einer schrecklichen Baustelle an, bis die unschön gefallenen Bausteine den oberen Spielfeldrand erreichen: Game over.

Beim Blitzschach machen sich frühere kleine Fehler langsam bemerkbar, die Position wird immer unhaltbarer – und dann folgt in arger Zeitnot oft noch ein riesengroßer Patzer – Game over. Das Tetris-Spiel zeigt das, was ich hier sagen will, besser: Man sieht, wie sich die Fehler und Nachlässigkeiten aller Art so richtig schön vor einem aufbauen. Beim Blitzschach sieht man die Patzer-Historie leider nicht mehr.

Am Anfang fallen die Tetrissteine noch sehr gemächlich. Sie können noch nachdenken und brauchen kaum handwerkliches Geschick. Sie können die Steine während ihres Falls ruhig hin und herdrehen. Schon wieder eine vollständige Mauerzeile fertig! Passt! Level 2: Es wird schneller, geht aber noch ganz gut. Level 3: Noch schneller, uih! Irgendwann Level 7: Ich verliere den Überblick und patze. Mist. Game over.

Ich habe nachgedacht. Wie spielt man das am besten? Das Problem scheint mir zu sein, dass wir zu Anfang mit intelligenten Strategien brillieren. Dann aber wird Tetris schneller; diese Strategien sind wegen der gebotenen Eile nicht mehr anwendbar. Daher braucht es in jedem Level neue Strategien, die unter der jeweiligen Geschwindigkeit noch brauchbar angewendet werden können. Diese „höheren“ Strategien für die höheren Level müssen robuster sein – oder wenn Sie so wollen – dümmer ausgelegt sein, damit sie unter extremem Zeitdruck funktionieren.

Wenn Sie also Level zu Level schneller werden müssen, sind Sie gezwungen, stetig dümmer zu spielen, um nicht mehr überlegen zu müssen und um nie mehr zweimal zu drehen; Sie haben auch keine Zeit mehr, Fehler sinnvoll zu korrigieren. Es muss dumm und einfach gespielt werden. Immer dümmer und immer einfacher, je schneller es gehen soll.

Meister wird derjenige, der erst zuletzt in sehr hohen Levels dümmer spielen muss.

Ich glaube, man muss Tetris so spielen, dass man schon ganz zu Anfang mit der schnellen Dummheit agiert, bei der es einem am Ende erwischt: Game over. Dann muss man die Strategie nicht mitten im Spiel wechseln. Am Anfang kann man die Fehler der dummen Strategie ja noch ausbügeln. Aber man spielt von Anfang an diejenige dumme Strategie, die man in höchster Eile noch durchhalten kann. Dann erschreckt die Beschleunigung des Spiels bei Level-Aufstiegen nicht so stark!

Da fällt mir ein (das ist jetzt die Stelle in meinem elaborierten Traktat, bei der beim Wort zum Sonntag von langer Hand strategisch geplant die Bibel ins Spiel kommt), dass es analoge Erscheinungen im Management zu beobachten gibt.



Quelle: Adobe Photo Stock

In den oberen Etagen sagt man: „Besser eine schnelle Entscheidung als gar keine!“ Das stimmt beim Tetris ganz genau! Improvisieren bei Fehler steht beim Managen hoch im Kurs! Je schneller sich das Business dreht, umso hektisch holzschnittartiger werden die Entscheidungen. Die Projekte werden unter großer Eile „hochkomplex“, sagt man. In Wirklichkeit sehen die Projekte so aus wie die löchrig wachsende Tetris-Mauer auf dem Bildschirm, wenn man sie in ihrer ganzen Historie sehen könnte. Die wahrgenommene Komplexität bildet sich aus der Summe früherer Nachlässigkeiten und den dadurch entstandenen Budgetlöchern.

Richtig schnell geht eben nur dumm! Außer bei den großen Meistern, für den sich aber ein neu ernannter Manager meist schon hält, ohne durch seine Fehler in der Folge demütiger zu werden. Denn er hat seine kleinen Patzer (wie beim Blitzschach) nicht mehr im Kopf. Er steht nun oft in einer „komplexen Situation“, wie er bei subjektiv empfundener Ohnmacht sagt, weil er vor einer Herausforderung steht, die er selbst erzeugt hat.

Wer ihn auf die Patzer in der Anfangsphase stupst, erntet Ärger: „Das ist ein nur kleiner Fehler, na und?“ Man nennt ihm einen zweiten. „Was soll das? Wollen Sie Ärger?“ Niemand versteht, dass die Komplexität sich oft aus vielen kleinen Fehlern speist, die eben die löchrige und hohe Mauer bei Tetris erzeugen. Der große Meister macht auch keine kleinen Fehler, besonders nicht in Eile.

Der Weise aber spielt das Leben nur auf nachhaltigem Level und verzichtet vorhaltig auf den Aufstieg nach dem Peter-Prinzip. Das Leben ist eben nicht wie Tetris, wo sich der Level automatisch nach oben schaltet. Wir haben die Wahl.