

4.3.4.4 Neue SIMULATION, neues Glück

Ich denke, daß spätestens jetzt ersichtlich ist, wie wichtig es ist, die Verzerrungen unserer INTERFACES zu reduzieren, damit keine falschen Wege eingeschlagen werden. Zwar sind Geheimhaltung und Täuschung im Management manchmal unvermeidlich, da die Kommunikation in Organisationen selektiv und perspektivisch verläuft/1/, jedoch sollte alles daran gesetzt werden, die Transparenz von Entscheidungen und die Autonomie der Mitarbeiter zu erhöhen. Hierzu bedarf es jedoch einer Kommunikation zwischen allen Netzwerkknoten. So lange schlechte INTERFACES vorherrschen, sind Vorkommnisse wie auf SIMULACRON an der Tagesordnung. Jedoch muß auch betont werden, daß Verantwortung ganz oben beginnt, was bedeutet, daß fähige Manager in die Verantwortung gebracht werden müssen, da sonst unfähige Manager die Unternehmen lenken. Aber da alles, was Sie gelesen haben nur auf einer realen SIMULATION beruht (man beachte die Paradoxie), sollten Sie sich nicht weiter beunruhigen./2/

Der Großteil der Sozialaktivität von Menschen besteht darin, bestimmte Spiele zu spielen./3/ Von besonderem Interesse im Rahmen dieser Fallstudie, sind die Spiele, die Mr. PAST mit seinen Mitarbeitern und Vorgesetzten spielt. Jeder Versuch auf die pathogenen und pathologischen Beziehungssysteme von Mr. PAST einzuwirken, stieß auf ein starkes Trägheitsmoment dieser Strukturen./4/ Das Verdrängen des Versagens durch die Herausforderung der BLACK SUN AG führte bei Mr. PAST zu typischen Abwehrreaktionen, wie z.B. der Schuldsuche bei Anderen und des regelmäßigen Entlassens von Mitarbeitern, die zuviel über ihn wußten. Im Rahmen einer psychologischen Betrachtung (Transaktions-Analyse von Spielen/5/) ist Mr. PAST in einer ich-bezogenen Elternposition, die durch Dominanz, Autorität und Manipulierung Anderer gekennzeichnet ist./6/ Wer als Unternehmensberater erfolgreich sein will, sollte deshalb nicht nur erkennen, welche Spiele gespielt werden, sondern er muß auch in der Lage sein, die Spielregeln zu beeinflussen. Das Problem des Unternehmensberaters ist, daß dieser durch seine Teilnahme innerhalb einer Firma sowohl Subjekt als auch Objekt, Beobachter und Beobachtetes sowie Beschreiber und Beschriebenes ist./7/

Der Manager als Sinngeber sieht sich dem Problem ausgesetzt, daß er mit den Wirkungen seiner eigenen Handlungen konfrontiert wird. Mr. PAST hat dieses Problem durch regelmäßiges Entlassen von Mitarbeitern gelöst, d.h.

in dem er negative Erlebnisse im Rahmen seiner SIMULATIONS-Welt gelöscht hat. Mr. PAST zeigte fortwährend die Tendenz, sich gegen jegliche Einführung von Veränderungen seiner Organisation und seiner Regeln zur Wehr zu setzen./8/ Daß Mr. PAST PhD. TECHNO/9/ drängen konnte, PhD. ORBIT zu überzeugen, Mr. FUTURE zu entlassen und Mr. RAMJET die VSC-Verantwortlichkeit zu entziehen, zeigt, daß es immer noch erhebliche Kommunikationsdefizite in der BRAIN AG gibt. Die SIMULATION offenbart auch, daß Menschen, die zuviel Macht erhalten ohne darüber Rechenschaft ablegen zu müssen, eine personenzentrierte Kontrollmentalität entwickeln und den Aufbau einer INTERFACE-orientierten Lenkung verhindern.

- Das Problem von Mr. PAST ist, daß er innerhalb seines Bezugsrahmens das Problem nicht lösen kann, sondern dafür die nächst höhere SIMULATIONS-Ebene benötigt. Da er jedoch in dieser dieselben Verhaltensweisen zeigt, wie in einer tieferen Ebene, kann er sein Problem auch dort nicht lösen. Da Mr. PAST über geringe Fähigkeiten zur Metakommunikation verfügt, befindet sich die BRAIN AG in der ständigen Gefahr von Fehlentscheidungen.

- Mr. PAST hatte von Anfang an, den festen Willen zu überleben. Solche Spiele können von einem Herausforderer, im speziellen Fall Mr. FUTURE, nur gewonnen werden, wenn dieser notwendigerweise ebenfalls den festen Willen hat zu gewinnen. Hinreichend ist daß der Herausforderer mehr Macht bzw. Mindestens die gleiche Macht erhält als Mr. PAST und daß dieser die Macht dann auch ausüben kann (Herrschaft).

- Da die Freiheitsgrade der Teilnehmer im Rahmen der SIMULATIONEN beschränkt waren, konnte Mr. PAST durch Konzentration auf die Engpaßfaktoren seine Herrschaft fortsetzen.

- Mr. PAST versuchte stets Teilnehmer umzucodieren, die seine Machenschaften aufdeckten. Gelang ihm dies nicht, löschte oder manipulierte er die Daten der Teilnehmer.

- Mr. PAST hat die Teilnehmer stets über eine bestimmte Funktion gelenkt. Im speziellen Fall der SIMULACRON wurde bei den Mitarbeitern durch die Androhung von Entlassung die Funktion des Familienvaters aktualisiert.

- Mr. PAST hatte immer einen Zeitvorsprung gegenüber Mr. NOW, da er mit den informellen Strukturen spielen konnte. Aus der Exo-Perspektive eines Beraters ist es unmöglich, die internen Kanäle eines INTERFACE zu kennen.

- Da PhD. TECHNO die Lenkung von Mr. PAST entglitten ist, konnte dieser seine Macht ohne wirksame Kontrolle ausüben.

- Berater wie Mr. NOW haben dort die besten Erfolgchancen, wo die geringsten Machtspiele stattfinden. Die am besten verdienenden Berater sind nicht von ungefähr diejenigen, die die Machtstrukturen unangetastet lassen. Wenn es Beratern nicht gelingt den Vorstand dazu zu bewegen, gegen die Interessen der Firma gerichtete Machtspiele zu beenden, muß eine Veränderung der Machtstrukturen und somit oftmals auch ein Verbesserung der firmeninternen Kommunikation scheitern. Damit wird der Wirkungsgrad von Beratungen deutlich eingeschränkt.

Abb. 4.83: Sum-Up Macht und Herrschaft

Mr. NOW hat sich nach Abschluß seiner Fallstudie in die ENDORIANISCHEN Berge zurückgezogen, um das Unglaubliche zu editieren, ohne Ihnen jedoch die Krönung von Mr. PAST vorenthalten zu wollen: Mr. PAST wird aufgrund seiner besonderen Verdienste für seine LUNAREN SIMULATIONEN in den Vereinigten Staaten der CYBORGS und aufgrund seiner Vorbildfunktion im Rahmen SOLAREN Machtmißbrauchs der Ehren-PhD. verliehen./10/ So einfach ist **"Management by Pippi Langstrumpf":/11/**

Wir machen die Welt, wie sie uns gefällt!

SIM-Light

Doch es gibt auch noch Grund zur Hoffnung. Trotz aller Mißstände wurden die meisten von Mr. NOW vorgeschlagenen Veränderungen in den SIMULATIONEN umgesetzt, so daß entgegen aller Intrigen ein hohes Wachstum erzielt werden konnte. Sollte jedoch der Veränderungsprozeß nicht weitergehen, ist der Absturz der BRAIN AG in VSC vorprogrammiert. Da der Vertriebsleiter Mr. FUTURE und einige der LUNAREN MANAGER zur BLACK SUN AG wechselten, stehen der BRAIN AG schwere Zeiten ins Haus. Der SOLARE Wettbewerb ist nunmehr in seine heiße Phase getreten. Die BLACK SUN AG greift die BRAIN AG nicht nur auf dem MARS, sondern bereits mit großem Erfolg auf ENDORIA an. Doch trösten Sie sich, sollten die SIMULATIONS-Ergebnisse zu negativ werden, wird Mr. NOW einfach mit veränderten Parametern eine neue SIMULATION starten./12/ Vielleicht gelingt es ihm dann, die gemachten Fehler zu vermeiden und eine bessere Codierung zu finden, damit eine höhere kommunikative Transparenz und das Recht auf freie Meinungsäußerung umgesetzt werden kann. Mr. NOW wird einfach die Kommunikation zwischen allen Hauptdarstellern auf 100 % setzen und siehe da, schon haben "völlig überraschend" die KLINGONEN ein Problem:

"Wer hää au des denkt"!/13/ oder wie sagte PhD. TECHNO immer wieder und bei wiederholtem Zweifel immer lauter: **"It's my Baby"!**



Abb. 4.84: Interplanetar geklontes CYBORG-BABY von PhD. TECHNO/14/

[1](#) Vgl. Westerbarkey (Geheimnis), 230.

[2](#) Etwaige Ähnlichkeiten mit lebenden Personen oder tatsächlichen Firmen wären rein moderat zufällig und somit nur deterministisch-chaotisch gewollt.

[3](#) Vgl. Jongeward (Win), 229.

[4](#) Vgl. Watzlawick (Zopf), 25.

[5](#) Ziel der Transaktions-Analyse von **Berne** ist das Erreichen von Autonomie. Siehe hierzu auch Berne (Spiele), 10.

[6](#) Vgl. Berne (Spiele), 19.

[7](#) Vgl. Watzlawick (Zopf), 50.

[8](#) Vgl. Watzlawick (Zopf), 125.

[9](#) Die simulierten Dekonstruktivisten PhD. TECHNO und Mr. PAST haben ein gemeinsames Hobby, das sogenannte Space-Billard. Hierbei müssen die im Universum herum schwirrenden Blindnieten möglichst mit Lichtgeschwindigkeit in winzige schwarze Löcher geschlagen werden. Während des Spiels wird erhofft, daß CYBORGIANISCHE Kunden auf beide aufmerksam werden und somit Aufträge akquiriert werden können.

[10](#) Und wenn Sie glauben, liebe Manager, daß die Vorkommnisse Seltenheitswert haben, dann täuschen Sie sich. Diese sind im Wirtschaftsleben nur allzu üblich.

[11](#) Es ist eigentlich müßig zu erwähnen, daß sich dieses Management-Prinzip voll und ganz im Rahmen einer radikal illusionären Weltanschauung bewegt.

[12](#) Da es sich bei der Fallstudie um eine SIMULATION handelt, können wir das Halteproblem der Aktivitäten von Mr. PAST sehr einfach durch Betätigung des Ausschalters lösen (ultimative Metaregel).

[13](#) Schwäbischer Ausdruck für eine Überraschung.

[14](#) Letzter großer Wurf von PhD. TECHNO im Wettbewerb gegen die KLINGONEN, bevor er sich im Jahr 2035 aus dem operativen Geschäft zurückzog. Ich denke, daß die neuen Begriffe sie nun vorbereitet haben, für den ENDOFINALEN Höhepunkt dieses Buches, das Kapitel ENDO-Fiktion.