

Christian **Scholz** (Hg.)

SYSTEMDENKEN UND VIRTUALISIERUNG
Unternehmensstrategien zur Vitalisierung und Virtualisierung auf der Grundlage von
Systemtheorie und Kybernetik

Wirtschaftskybernetik und Systemanalyse, Band 21
Duncker & Humblot, Berlin 2002, 339 Seiten

Daß der Begriff der "Virtualisierung" nicht nur in der Computer-Spielerei - dort "virtuelle Realität" genannt und zum Liebling der "freaks" geworden - sondern in Systemtheorie und Kybernetik eine Bedeutung erlangt, und diesmal sogar ein ernstzunehmende, zeigen die Beiträge dieser Tagung. Schon seit einiger Zeit wird, um der inneren Diskontinuitäten (eigentlich Komplementaritäten wie Komplexitätserhöhung und Vereinfachung bzw. Konvergenz und Integration usw.) und der Mehrperspektivität von (betrieblichen) Systemen gerecht zu werden, auch das Phänomen erwogen, das sich von "virtus" (lt. Tüchtigkeit) ableitet und, wie ein Autor (M. SCHWANINGER) interpretiert, das Systempotential "in unterschiedlichsten Varianten zu materialisieren" erlaubt. Die Idee einer virtuellen Organisation "besteht darin, ein Netzwerk kooperierender Unternehmungen so zu organisieren ..., daß es zu höherer Flexibilität befähigt wird". Dabei hat Virtualisierung in gewissem Sinn mit "Transzendenz" zu tun, wenn man darunter (nach K.E. BOULDING 1956) versteht, daß das System sich übersteigt, d.h. ihm eine Denkhaltung entgegenkommt, die seine "Entgrenzung" registriert. Konkret bildet es eine organisatorische Form, die es von einer "klassischen" unterscheidet, indem es z.B. intersystemische (zwischenbetriebliche) Zusammenarbeit herstellt und herkömmliche Strukturen - wie bei Betrieben für Markt und Hierarchie - nicht ablöst, sondern ergänzt. Dadurch werden am System gesamtheitliche Problemlösungen mit dem Konzept organisatorischer Kernkompetenz und dem Ziel einer Effektivitätssteigerung verbunden.

Von Chr. SCHOLZ wird zu dessen Veranschaulichung ein (dem bekannten Necker-Würfel ähnlicher) "virtual cube" vorgeschlagen, über dessen Ecken und Kanten jeweils mögliche Strategien laufen. Die drei Dimensionen bedeuten dabei Neuausrichtung, Zusammenführung und Nachbildung der Organisation des Systems, wobei in letzterer nun tatsächlich "virtuelle Realität" auftritt, insofern physikalische Objekte auf den Computer verlagert werden. Durch Zusammensetzung dieser Richtungen lassen sich vier Varianten der Virtualisierung darlegen wie z.B. virtuelle Einzelorganisation oder virtuelle Verbundorganisation usw.

In einem anderen Beitrag werden virtuelle Unternehmen als System vernetzter Regelkreise aufgefaßt, sodaß gemeinsames Erstellen von Produkten, Aufgabenteilung und durch eine "Zwischenschicht" Mitwirkung in mehreren Teilsystemen, Kombinieren der Kompetenzen, garantiert ist. Daß es dabei auch zum Umgang von virtuellen Systemen mit realen Systemen (wie Unternehmen bzw. Staaten) kommen kann, macht die Sache besonders interessant.

Das Faszinierende an dieser Entwicklung - die über die Anwendung in der Wirtschaft weit hinausgeht - scheint dem Rezensenten zu sein, daß sich hier Ansätze für trans-klassisches Denken in der System-Theorie finden, nachzuweisen etwa darin, daß Systeme viel mehr an (virtuellen) Möglichkeiten besitzen als aktuell für bestimmte Aktivitäten eingesetzt werden müssen, indem ein vielleicht unbegrenztes Potential für Entfaltungen bereitgestellt wird, dessen Aktualisierung nicht unrichtig den Namen System-Überschreiten verdient.

A. Locker