

Alptraum ständig erreichbar!

10 Regeln gegen Information Overload

Der Traum von der ständigen Erreichbarkeit ist für viele zum Alptraum geworden. Dr. Klaus Lange vom Institut für Kommunikation in Bad Honnef hat dafür den Begriff des "Erreichbarkeitsdilemmas" geprägt.

Denn der erhoffte Erfolg tritt oft nicht ein. Oft enden hastige Quickies am Mobiltelefon für alle Beteiligten unbefriedigend: Der Angerufene kann nicht auf den Gesprächspartner am Telefon reagieren, weil er gerade mitten im Gespräch steckt. Ergebnis: Der Anrufer ist genervt, weil sein Anliegen unerledigt bleibt. Allerdings gibt es einige Regeln, die Ihnen helfen können, der Menge an Informationen Herr zu bleiben.

1. Bestimmen Sie Ihre Kommunikationszeit selbst. Schalten Sie Ihre Mailbox ein, wenn Sie beim Meeting nicht gestört werden wollen.
2. Rufen Sie verlässlich zurück. Nur dann akzeptieren Ihre Kommunikationspartner das Band.
3. Bestimmen Sie den Kommunikationsweg selbst. Nicht immer ist ein sofortiger Rückruf angesagt – oft reicht ein Fax oder eine Email.
4. Bei Kurzmitteilungen: Verlassen Sie sich nicht darauf, die Handy-Mailbox anzutreffen. Schicken Sie in solchen Fällen lieber ein Fax.
5. Üben Sie kommunikative Disziplin: Greifen Sie nicht sofort zum Handy, wenn Ihnen etwas einfällt. Notieren Sie den Sachverhalt und erledigen Ihre Telefonate gesammelt. Das spart Zeit, Geld und bringt Ruhe in Ihren Arbeitsalltag.
6. Fordern Sie bei Emails immer eine Empfangsbestätigung an.
7. Email sollten grundsätzlich innerhalb von 24 Stunden beantwortet werden.
8. Achten Sie die Kommunikationswünsche Ihrer Geschäftspartner. Wenn einer nicht erreichbar sein will, können Sie ihn auch nicht zwingen.
9. Kommt ein Gesprächskontakt nicht zustanden, dann schlagen Sie einen Telefongesprächstermin vor und bitten um eine kurze Terminbestätigung per Fax oder Email.
10. Geben Sie Ihrem Handy-Gesprächspartner eine Chance: Treffen Sie unerwartet auf einen Anrufbeantworter, geben Sie auf jeden Fall Ihre Rufnummer und Ihren Terminwunsch für einen Rückruf an.