

Murphy's Gesetze

Der Amerikaner **Edsel Murphy** entdeckte und formulierte als Erster die «**Gesetz-mässigkeit des stetigen Ärgernisses**» (→ **Urgesetz**):

If anything can go wrong, it will !

(Falls etwas schiefgehen kann, dann geht es schief !)

Anstoss zu seiner philosophischen Denktätigkeit war die ihm unbequeme Mitteilung seiner Braut, dass ein Thronfolger für die Familie zu erwarten wäre.

Zur Erläuterung dieses universalen Gesetzes werden im Folgenden einige Anwendungsbeispiele angeboten:

Gesetze von Murphy (1):

Murphy's Gesetze des Radfahrens

1. Ganz egal, welchen Weg Du nimmst, es geht immer aufwärts und gegen den Wind.
2. Sollte es auf dem Rückweg wirklich bergab gehen, hast Du einen Platten oder einen anderen irreparablen Defekt. Dafür wird es regnen.

Gesetze von Murphy (2):

Murphy's Gesetze für den Flugverkehr

1. Wenn Dein Flugzeug Verspätung hat, wird der Anschlussflug pünktlich abheben.
2. Sobald die Stewardess den Kaffee serviert hat, kündigt der Pilot Turbulenzen an.
3. Egal, an welchem Förderband Du wartest, Dein Gepäck wird auf einem anderen erscheinen. Präzisierung: Solltest Du ausnahmsweise am richtigen Förderband stehen, war das Gepäck nicht in Deiner Maschine.

Gesetze von Murphy (3):

Murphy's Computer-Gesetze

- § 1 Software, die problemlos läuft, ist immer veraltet.
- § 2 Software, die idiotensicher ist, wird meist auch von solchen bedient.
- § 3 Selbst in den ausführlichsten Bedienungsanleitungen ist immer das aktuelle Problem nicht beschrieben.
- § 4 Die Zahl der Fehler in einem Programm ist immer unendlich, deshalb hat es gar keinen Sinn welche zu entfernen.
- § 5 Die Zahl der Fehler in einem Betriebssystem ist grösser als unendlich.

Gesetze von Murphy (4):

Einige Folgerungen aus Murphy's Urgesetz

1. Nichts ist so leicht, wie es aussieht.
2. Alles dauert länger als man glaubt.
3. Wenn es die Möglichkeit gibt, dass Dinge schief gehen, dann werden sie so schief gehen, dass es den grössten Schaden anrichtet.
4. Es wird immer genau eine Möglichkeit mehr geben, wie etwas schief gehen kann, wie man ausgeschaltet hat.
5. Dinge sich selbst zu überlassen, führt vom Regen in die Traufe.
6. Immer wenn man sich ernsthaft mit etwas befassen möchte, kommt etwas anderes dazwischen.
7. Jede Lösung bringt mindestens zwei neue Probleme.
8. Die Natur ergreift immer Partei für den versteckten Fehler.

Gesetze von Murphy (5):

Murphy's Fotografie-Gesetze

1. Die besten Schnappschüsse ergeben sich sofort, nachdem der Film voll ist.
2. Die zweitbesten Schnappschüsse scheitern am Linsendeckel.
3. Alle übrigen Schnappschüsse werden ruiniert, da jemand ahnungslos die Tür zur Dunkelkammer öffnet.

Gesetze von Murphy (6):

Murphy's Gesetze für Autofahrer

1. Das erste Insekt, das auf die saubere Windschutzscheibe klatscht, klebt genau vor Deinen Augen.
2. Einen Tag, nachdem Du die Versicherung gekündigt hast, fährst du dein Auto zu Schrott.
3. Radarfallen stehen immer dort und nur nur dort, wo das Rasen so richtig Spass macht.
4. Egal, wann Du Dein Auto gekauft hast, Dein Nachbar hat immer das neuere.

Gesetze von Murphy (7):

Murphy's Gesetze für den Alltag (1)

- § 1 Die Wahrscheinlichkeit, dass etwas runterfällt ist proportional zu seiner Zerbrechlichkeit.
- § 2 Da die Wahrscheinlichkeit ebenfalls proportional zu seinem Wert ist, ergibt sich eine exponentielle Steigerung der Wahrscheinlichkeit bei zerbrechlichen wertvollen Dingen.
- § 3 Auch wenn du dir hundertprozentig sicher bist, dass du die Seite des Brotes bestrichen hast, die beim runterfallen oben zu liegen kommt, hast du wieder die falsche erwischt.
- § 4 Schmutzige Wäsche findet man immer erst nach Betätigen des Einschalters an der Waschmaschine.
- § 5 Socken sind nicht gesellig und treten meist einzeln auf.
- § 6 Kleidungsstücke, die etwas zu knapp sitzen, laufen bei der ersten Wäsche ein, sind sie jedoch zu gross, leiern sie beim Waschen aus.

Gesetze von Murphy (8):

Murphy's Gesetze für den Alltag (2)

- § 7 Im Supermarkt kommt die andere Warteschlange immer schneller voran.
- § 8 Es fängt immer dann an zu regnen wenn man gerade die Fenster geputzt oder die Wäsche rausgehängt hat.
- § 9 Was man ausgepackt hat, passt nie mehr in die passende Verpackung.
- § 10 Nachdem du etwas gekauft hast, wird es danach immer woanders billiger angeboten.
- § 11 Beim Wochenendeinkauf vergisst man immer die Ware, die man am dringendsten benötigt.
- § 12 Um einen Kredit zu bekommen, musst du erst nachweisen, dass du ihn nicht brauchst.

Gesetze von Murphy (9):

Murphy's Gesetze für den Alltag (3)

§ 13 Jeder hat eine Strategie, um reich zu werden, die nicht funktioniert.

§ 14 Der Bus hat immer dann Verspätung, wenn man zu viel früh an der Haltestelle ist.

Kommt man jedoch zu spät, ist das Verkehrsmittel immer pünktlich.

§ 15 Die beste Methode, im Urlaub schönes Wetter zu garantieren ist, viele warme Sachen einzupacken und das Badezeug daheimzulassen. Leider kennt Petrus den Trick schon !

§ 16 Daraus folgt: Das dauerhafte Urlaubs-Tiefdruckgebiet kommt immer, ganz gleich was man einpackt.

Gesetze von Murphy (10):

Murphy's Schul-Gesetze (1)

- § 1 Hat man etwas tagelang gelernt und sicher im Gedächtnis verankert, ist es plötzlich spurlos verschwunden wenn man vom Lehrer aufgerufen wird.
- § 2 Bessert man bei einem Diktat ein offensichtlich falsch geschriebenes Wort aus, war immer die erste Schreibweise richtig.
- § 3 Eine Füllerpatrone wird immer dann leer, wenn man beim längsten Satz eines Diktates am weitesten im Rückstand ist.
- § 4 Sucht man etwas in einem Buch, Lexikon oder Ordner, findet man es auf der letzten Seite, wenn man vorne anfängt zu suchen, und auf der ersten Seite, wenn man schlauserweise hinten anfängt.
- § 5 Aufgaben, die so einfach sind, dass man sie gar nicht falsch machen kann, und die man trotzdem nochmal überprüft hat, sind am Ende doch falsch.

Gesetze von Murphy (11):

Murphy's Schul-Gesetze (2)

- § 6 In jeder beliebigen Berechnung ist immer diejenige Zahl die Ursache von Fehlern, die am offensichtlichsten richtig war.
- § 7 In Rechenergebnissen sitzen Kommas immer an der falschen Stelle, Einheiten sind immer falsch, deshalb sollte man beides lieber weglassen.
- § 8 Jeder Fehler der sich in eine Berechnung einschleichen kann wird dies mit Sicherheit tun, und zwar immer genau so, dass man völlig von vorn beginnen muss.
- § 9 Fällt ein Teil auf den Boden, ist es das zerbrechlichste, das man besitzt. Falls es ausnahmsweise nicht zerbricht, rollt es in den hintersten, unzugänglichsten Winkel des Raumes (diese Gesetzmässigkeit ist auch als **Selektive Gravitation** bekannt).
- § 10 Ein Utensil, das man mal zuhause lässt, weil man es schon zimal umsonst mitgeschleppt hat und weil man es sowieso nie braucht, wird immer exakt an diesem Tag dringend benötigt.

Gesetze von Murphy (12):

Puders Erkenntnisse aus Murphy's Gesetzen

1. Alles, was gut beginnt, endet schlecht.
2. Alles was schlecht beginnt, endet furchtbar.
3. Wenn etwas einfach aussieht, ist es schwierig.
4. Wenn etwas schwierig aussieht, ist es unmöglich.
5. Wenn etwas unmöglich aussah, wird sich im Nachhinein rausstellen, dass es ganz einfach gewesen wäre.

Gesetze von Murphy (13):

Chrisholm's Erkenntnisse aus Murphy's Gesetzen

1. Immer wenn etwas nicht mehr schlimmer werden kann, so wird es noch schlimmer.
2. Früher oder später wird sich das Schlimmste ereignen.
3. Wenn sich eine schlechte Lage verschlechtert hat, beginnt der Zyklus von vorne.
4. Keine Lage ist so schlecht, als dass sie sich nicht weiter verschlimmern könnte.

Gesetze von Murphy (14):

Scotts Erkenntnisse aus Murphy's Gesetzen

1. Ganz egal, was schief geht, es wird richtig aussehen.
2. Wenn ein Fehler entdeckt und korrigiert wurde, so wird sich herausstellen, dass er vorher schon hätte korrigiert werden müssen.
3. Wenn eine Korrektur falsch war, wird es unmöglich sein, den Anfangszustand wieder herzustellen.
4. Hast Du die Lösung für ein Problem gefunden, hat sich die Art des Problems geändert.

Gesetze von Murphy (15):

Allgemeine Gesetzmässigkeiten (1)

Sie beruhen auf folgenden, tagtäglich zu beobachtenden Erfahrungen...

1. Wenn etwas auf verschiedene Arten schiefgehen kann, dann geht es immer auf die Art schief, die am meisten Schaden anrichtet.
2. Hat man alle Möglichkeiten ausgeschlossen, auf die etwas schiefgehen kann, eröffnet sich sofort eine neue Möglichkeit.
3. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein bestimmtes Ereignis eintritt, ist umgekehrt proportional zu seiner Erwünschtheit.
4. Nichts ist so leicht wie es aussieht.
5. Alles dauert länger als man denkt.
6. Für die Freizeit kehrt sich 5. um.

Gesetze von Murphy (16):

Allgemeine Gesetzmässigkeiten (2)

Sie beruhen auf folgenden, tagtäglich zu beobachtenden Erfahrungen...

7. Eine Abkürzung ist die weiteste Entfernung zwischen zwei Punkten.
8. Jede Lösung eröffnet neue Probleme.
9. Früher oder später wird die schlimmstmögliche Verkettung von Umständen eintreten.
10. "Früher" tritt in dem Fall meist sofort ein, so daß "später" fast auszuschliessen ist.
11. Wenn alles auf einmal schiefgeht, und man freut sich, dass man sich nur einmal ärgern muss, stellt man immer fest, dass es noch nicht alles war.

Gesetze von Murphy (17):

Allgemeine Gesetzmässigkeiten (3)

Sie beruhen auf folgenden, tagtäglich zu beobachtenden Erfahrungen...

12. Alles Einfache ist schwierig, alles Schwierige unmöglich.

13. Murphy's Gesetz hat Priorität vor allen Naturgesetzen.

14. Freunde kommen und gehen, aber Feinde sammeln sich an.

15. Wenn du denkst, du hast vier Asse und es kann nichts passieren, hat der andere eine Smith & Wesson.

16. Alles Gute im Leben ist entweder illegal, unmoralisch oder macht dick.

Gesetze von Murphy (18):

Vervielfältigung von Murphy's Gesetz

Alles geht auf einmal schief.

Zusammenfassung von Murphy's Gesetzen

Egal auf welcher Seite Du stehst, diese Seite wird verlieren.

Murphy's Gesetz der Barmherzigkeit

Hilfst du einem Freund in der Not, wird er sich an dich erinnern, wenn er wieder einmal in Not ist.

Gesetze von Murphy (19):

Ableitungen für den Alltag (1)

- § 1 Um etwas sauberzumachen, muss etwas anderes dreckig werden. (Aber Du kannst alles dreckig machen, ohne etwas sauber zu bekommen.)
- § 2 Es gehen nur die Bücher durch Ausleihen verloren, die man unbedingt behalten möchte.
- § 3 Deine Lieblings-CDs wirst Du wieder zurückbekommen - allerdings werden sie danach nicht mehr abspielbar sein.
- § 4 Der Kratzer auf der Platte geht immer durch Dein Lieblingslied.
- § 5 Wenn Du den Radio anschaltest, wirst Du immer die letzten Takte Deines Lieblingsstücks hören. Beginnt Dein Lieblingsstück erst, nachdem Du den Radio eingeschaltet hast, wird es nach kurzer Zeit für einen dringenden Verkehrshinweis unterbrochen.

Gesetze von Murphy (20):

Ableitungen für den Alltag (2)

§ 6 Der, der im Kino neben Dir sitzt, hat den Film schon gesehen.

§ 7 Im Kino kommen die Zuschauer, deren Plätze am weitesten vom Durchgang entfernt sind, zuletzt oder wenn der Hauptfilm bereits angefangen hat.

§ 8 Man weiss nie, wie tief eine Pfütze ist, bevor man nicht hineingetreten ist.

§ 9 Grössen werden in den am wenigsten gebräuchlichen Bezeichnungen ausgedrückt. Geschwindigkeiten z.B. in Achtelmeilen pro 14 Tagen oder in Nanometern pro Woche.

§ 10 Die Länge einer Minute ist relativ. Das hängt davon ab, auf welcher Seite der Toilettentür Du Dich befindest.

Gesetze von Murphy (21):

Ableitungen für den Alltag (3)

- § 11 Wenn Du Bananen vor der Reife kaufst, sind keine mehr übrig, wenn sie reif geworden wären. Kaufst Du sie reif, vergammeln sie, ehe sie gegessen werden.
- § 12 Zwanzig Sekunden bevor Du Dich beim Einkaufen zur Kasse begibst, tun das alle anderen Kunden auch.
- § 13 Dass Du beim Einkaufen im Supermarkt etwas vergessen hast, fällt dir immer erst dann ein, wenn Du bei der Kasse endlich an der Reihe bist.
- § 14 Ein Brot fällt i.a. mit dem Belag nach unten auf den Teppich. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Brot auf die Belag-Seite fällt steht in direktem Verhältnis zum Preis des Teppichs.

Gesetze von Murphy (22):

Ableitungen für den Alltag (4)

- § 15 Die Wahrscheinlichkeit, dass der Wecker am Tag einer wichtigen Probe zu spät oder nicht klingelt bzw. kaputt, ausgeschaltet oder falsch gestellt ist, nimmt erheblich mit der Wichtigkeit der Probe zu.
- § 16 Die Neigung des Rauches einer Zigarette oder eines Lagerfeuer, ins Gesicht einer Person zu ziehen, hängt direkt mit der Rauchempfindlichkeit dieser Person zusammen.
- § 17 Die Reichweite ist umgekehrt proportional zur Intensität des Juckreizes.
- § 18 Die Wahrscheinlichkeit des Geschehens steht in umgekehrtem Verhältnis zum Wunsch.
- § 19 Radarfallen stehen nur dort, wo das Rasen so richtig Spass macht.

Gesetze von Murphy (23):

Ableitungen für den Alltag (5)

§ 20 Das, was Du suchst, findest Du immer an dem Platz, an dem Du zuletzt nachschaust.

§ 21 Maschinen, die versagt haben, funktionieren plötzlich einwandfrei, wenn der Kundendienst ankommt.

§ 22 Beim Durcharbeiten der Unterlagen vor einer Prüfung sind die wichtigsten Seiten unleserlich oder fehlen ganz. Sollten sie ausnahmsweise vorhanden und leserlich sein, sind sie veraltet, fehlerhaft oder unvollständig.

§ 23 Alle unbeseelten Gegenstände können sich gerade soweit bewegen, dass sie einem im Weg sind.

§ 24 Du kannst die Zubereitung eines Fertiggerichtes nur so lange im Kopf behalten, bis Du die Verpackung in den Mülleimer geworfen hast.

Gesetze von Murphy (24):

Peter's Prinzipien

In einer Hierarchie wird jeder Mitarbeiter die Stufe seiner Unfähigkeit erreichen.

Folgerungen:

1. Zur rechten Zeit ist jeder Posten von einem Angestellten besetzt, der unfähig ist, seinen Pflichten nachzukommen.
2. Die Arbeit wird von den Angestellten ausgeführt, die noch nicht die Stufe ihrer Unfähigkeit erreicht haben.
3. Entscheidungen werden von den Personen getroffen, die nicht mehr befördert werden können.
4. Wichtige Entscheidungen werden von den Personen getroffen, die die Stufe der Unfähigkeit längst erreicht haben und trotzdem befördert wurden.

Gesetze von Murphy (25):

Murphy's Elektronik-Gesetze (1)

- § 1 Eine todsichere, einfache Schaltung funktioniert nie.
- § 2 Ein seit Wochen funktionierendes und getestetes Gerät versagt plötzlich, wenn es dem Chef vorgeführt werden soll (auch als **Vorführeffekt** bekannt).
- § 3 Verstärkerschaltungen schwingen immer, Oszillatoren nie.
- § 4 Ein auf die richtige Länge abgeschnittener Draht erweist sich immer als zu kurz.
- § 5 Ein durch eine ultraflinke Sicherung geschützter Transistor schützt die Sicherung, indem er noch flinker kaputtgeht.
- § 6 Wenn etwas gut funktioniert, sammelt es nur Energie für den Worst Case.

Gesetze von Murphy (26):

Murphy's Elektronik-Gesetze (2)

- § 7 Ein Werkzeug das versehentlich in ein Gerät fällt, landet unweigerlich an der Stelle, wo es den grössten Schaden anrichten kann (auch als **Selektive Gravitation** bekannt).
- § 8 Wenn man in einem Gerät mit Aussetzfehler ein offensichtlich defektes Bauteil ersetzt und das Gerät wochenlang getestet hat, so tritt der Fehler immer dann wieder auf, sobald das Gerät wieder im Einsatz ist.
- § 9 Wenn ein Gerät nach einer Reparatur wieder komplett zusammengesetzt ist, findet man immer noch übrige Bauteile auf der Werkbank. Bleibt ausnahmsweise kein Teil übrig, funktioniert das Gerät nicht.
- § 10 Austauscherteile sind in der Praxis nie austauschbar.

Gesetze von Murphy (27):

Murphy's Elektronik-Gesetze (3)

- § 11 Lässt man ein Teil fallen, ist es meistens das zerbrechlichste. Falls nicht, rollt es zumindest in den hintersten, unzugänglichsten Winkel des Raumes.
- § 12 Benötigt man für eine Arbeit n Bauteile, dann sind immer $n - 1$ auf Lager.
- § 13 Bauteile, die keinesfalls falsch eingebaut werden dürfen, und die auch gar nicht falsch eingebaut werden können, sind es am Schluss doch.
- § 14 Wird ein unbedeutendes Papier im Reisswolf vernichtet, ist es immer das wichtigste Dokument im ganzen Raum, von dem es keine Kopie gibt.
- § 15 Ein Hinweis, den man in einer Dokumentation sucht, findet man auf der letzten Seite, wenn man vorne anfängt zu suchen, und auf der ersten Seite, wenn man schlauerweise hinten anfängt.

Gesetze von Murphy (28):

Sammelsurium

1. Das, was Du suchst, findest Du immer an dem Platz, an dem Du zuletzt nachschaust.
2. Alles, was Du in Ordnung zu bringen versuchst, wird länger dauern und Dich mehr kosten, als Du dachtest.
3. Die Natur ergreift immer die Partei des versteckten Fehlers.
4. Ein Computerprogramm tut, was Du schreibst, nicht was Du willst.
5. Irren ist menschlich - um die Lage wirklich ekelhaft zu machen, benötigt man schon einen Computer.
6. Murphys Gesetz wurde nicht von Murphy selbst formuliert, sondern von einem Mann gleichen Namens.