

Occam's Razor

Dieses Gesetz ist Teil der Ten Laws of UX, einer Sammlung wichtiger Prinzipien für die Gestaltung nutzerfreundlicher digitaler Produkte. Eine Übersicht über alle zehn Gesetze mit kurzen Zusammenfassungen und weiterführenden Links findest du auf der Seite [Ten Laws of UX](#).

Einführung

Occam's Razor beschreibt das Prinzip, dass von mehreren möglichen Erklärungen oder Lösungen in der Regel die einfachste bevorzugt werden sollte, sofern sie das Problem ausreichend gut löst. Für die Gestaltung digitaler Produkte bedeutet das nicht, dass ein Interface möglichst reduziert oder leer wirken muss. Gemeint ist vielmehr, dass unnötige Komplexität vermieden werden sollte.

Für User ist dieses Prinzip besonders relevant, weil digitale Produkte oft nicht daran scheitern, dass sie zu wenig können, sondern daran, dass sie zu viel auf einmal zeigen, erklären oder verlangen. Eine gute Oberfläche führt nicht durch zusätzliche Elemente, komplizierte Abläufe oder überladene Strukturen zum Ziel, wenn eine klarere und direktere Lösung ausreicht. Occam's Razor unterstützt damit die Idee, dass gute UX nicht im Mehr, sondern im Weglassen des Überflüssigen liegt.

Warum ist das relevant?

User möchten Aufgaben in der Regel möglichst reibungslos erledigen. Sie wollen verstehen, was zu tun ist, welche Optionen relevant sind und wie sie ihr Ziel erreichen. Wenn eine Oberfläche dabei unnötige Zwischenschritte, doppelte Informationen oder komplizierte Interaktionen einführt, steigt der Aufwand ohne echten Nutzen. Das System wirkt dann schwerfälliger, als es sein müsste.

Occam's Razor hilft zu verstehen, warum einfache Lösungen in der UX oft die stärkeren sind. Eine klare Struktur, ein eindeutiger Ablauf und eine verständliche Sprache können wirksamer sein als eine funktionsreiche, aber überkomplexe Gestaltung. Das Prinzip ist besonders wertvoll, weil es dazu zwingt, jedes Element zu hinterfragen: Ist es wirklich notwendig, oder macht es die Nutzung nur komplizierter?

Genaues Prinzip

Das Prinzip wird häufig verkürzt als "die einfachste Lösung ist immer die beste" wiedergegeben. Das ist zu ungenau. Entscheidend ist, dass die einfachste "ausreichende" Lösung bevorzugt wird. Eine Oberfläche darf also nicht deshalb vereinfacht werden, dass wichtige Funktionen fehlen oder relevante Informationen unterdrückt werden. Es geht nicht um radikale Reduktion um ihrer selbst willen, sondern um angemessene Einfachheit.

Für die Praxis bedeutet das, dass jede zusätzliche Funktion, jeder weitere Schritt, jede zusätzliche Erklärung und jedes neue visuelle Element begründet sein sollte. Wenn zwei Lösungen dasselbe Problem lösen, ist meist die vorzuziehen, die für User leichter verständlich, direkter nutzbar und weniger belastend ist. Occam's Razor ist damit ein Prinzip gegen unnötige Komplikation, nicht gegen inhaltliche Tiefe.

Ausführliche Anwendungsbeispiele

Beispiel 1: Registrierung und Kontoerstellung

Ein typisches Beispiel ist die Registrierung für einen digitalen Dienst. Viele Produkte verlangen bei der ersten Anmeldung eine große Zahl von Angaben, obwohl für den eigentlichen Start nur wenige Informationen nötig wären. Wenn ein User sofort Name, Adresse, Telefonnummer, Interessen, Einstellungen und weitere Details angeben muss, wirkt der Einstieg unnötig schwer. Die eigentliche Aufgabe, nämlich ein Konto zu erstellen und den Dienst zu nutzen, wird durch zusätzliche Anforderungen belastet.

Eine einfachere Lösung besteht darin, nur die wirklich notwendigen Angaben am Anfang abzufragen und weitere Informationen erst dann einzuholen, wenn sie tatsächlich gebraucht werden. Dadurch wird die Einstiegshürde gesenkt, ohne dass Funktionen verloren gehen. Der User kann schneller beginnen und erlebt das Produkt als klarer und zugänglicher. Genau hier zeigt sich Occam's Razor in der UX: Nicht alles, was denkbar sinnvoll sein könnte, muss sofort Teil des ersten Schritts werden.

Beispiel 2: Hauptaktion auf einer Startseite

Auf einer Startseite oder Landingpage stehen oft viele Interessen gleichzeitig im Raum. Ein Unternehmen möchte informieren, Vertrauen aufbauen, Funktionen erklären, auf Preise hinweisen und vielleicht zusätzlich noch mehrere Kontaktwege anbieten. Wenn all diese Ziele gleichzeitig mit derselben visuellen Stärke auf die Seite gebracht werden, entsteht schnell Unruhe. Der User erkennt dann nicht mehr klar, was der wichtigste nächste Schritt ist.

Eine einfachere und häufig bessere Lösung besteht darin, die Hauptintention der Seite klar zu priorisieren. Statt viele gleichwertige Aktionen zu zeigen, kann eine primäre Handlung deutlich hervorgehoben werden, während weitere Informationen unterstützend im Hintergrund bleiben. So wird der Entscheidungsprozess einfacher, ohne dass Inhalte grundsätzlich verloren gehen. Die Seite wirkt fokussierter und verständlicher.

Beispiel 3: Navigation in komplexen Systemen

In komplexeren Anwendungen entsteht oft die Versuchung, jede Funktion direkt sichtbar zu machen. Das führt zu umfangreichen Menüs, vielen Ebenen und einer großen Zahl gleichwertiger Einträge. Für User entsteht daraus jedoch nicht automatisch mehr Kontrolle. Häufig passiert das Gegenteil: Die Orientierung wird schwieriger, weil zu viele Möglichkeiten gleichzeitig angeboten werden.

Eine einfachere Navigation bedeutet nicht zwangsläufig weniger Funktionalität. Sie kann auch dadurch entstehen, dass verwandte Inhalte zusammengeführt, Bezeichnungen klarer gewählt oder selten genutzte Funktionen sinnvoll in nachgelagerte Bereiche verschoben werden. Das System bleibt leistungsfähig, wird aber leichter lesbar. Occam's Razor unterstützt hier die Frage, welche sichtbare Komplexität wirklich notwendig ist und welche nur aus interner Systemlogik entstanden ist.

Beispiel 4: Formulierungen und Mikrottexte

Occam's Razor spielt nicht nur in Strukturen und Abläufen eine Rolle, sondern auch in der Sprache. Viele Interfaces arbeiten mit langen, technischen oder unnötig abstrakten Formulierungen. Für den User entsteht dadurch zusätzlicher Interpretationsaufwand. Selbst eine einfache Handlung kann kompliziert wirken, wenn sie sprachlich unnötig schwer beschrieben wird.

Eine einfachere Formulierung ist oft die bessere Lösung, solange sie präzise bleibt. Statt komplexer Fachbegriffe oder umständlicher Anweisungen helfen kurze, klare und direkte Texte dabei, Erwartungen zu steuern und Unsicherheit abzubauen. Gute UX reduziert also nicht nur visuelle, sondern auch sprachliche Komplexität.

Was für die Nutzung besonders wichtig ist

Aus Sicht des Users ist eine gute Oberfläche nicht deshalb überzeugend, weil sie möglichst viele Gedanken sichtbar macht, sondern weil sie das Wesentliche klar erkennbar werden lässt. Jede unnötige Entscheidung, jeder zusätzliche Schritt und jedes überflüssige Element erhöht die Belastung. User erleben Produkte als angenehm, wenn sie ohne Umwege verstehen können, was relevant ist und wie sie vorankommen.

Occam's Razor ist deshalb besonders hilfreich bei der Bewertung von Oberflächen, die zwar funktionsreich, aber schwer zugänglich sind. Das Prinzip fordert dazu auf, Komplexität nicht vorschnell als unvermeidbar hinzunehmen. Oft lässt sich dieselbe Aufgabe verständlicher, direkter und ruhiger gestalten, wenn Überflüssiges konsequent entfernt wird. Das verbessert nicht nur die Effizienz, sondern auch das Vertrauen in das System.

Typische Missverständnisse

Ein häufiges Missverständnis besteht darin, Occam's Razor mit maximaler Reduktion gleichzusetzen. Das wäre zu einfach. Ein Produkt wird nicht automatisch besser, wenn möglichst viele Funktionen, Hinweise oder Auswahlmöglichkeiten entfernt werden. Wird zu stark reduziert, kann Orientierung verloren gehen oder notwendige Funktionalität fehlen. Das Prinzip verlangt also keine minimale, sondern eine angemessen einfache Lösung.

Ein weiteres Missverständnis ist die Annahme, dass Einfachheit nur eine Frage des Designs sei. Tatsächlich betrifft sie auch Prozesse, Inhalte, Sprache und Informationsarchitektur. Eine Oberfläche kann visuell schlicht wirken und trotzdem unnötig kompliziert sein, wenn ihre Abläufe umständlich oder ihre Begriffe unklar sind. Occam's Razor sollte deshalb immer auf das gesamte Nutzungserlebnis bezogen werden.

From:
<https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link:
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:media-design:ten-ux-laws:occams-law?rev=1776759641>

Last update: 2026/04/21 08:20

