

# Be-greifbare Arbeit in Zeiten der Digitalisierung (Be-A)

Jasmin Link<sup>1</sup>

Web Application Engineering, Fraunhofer IAO<sup>1</sup>

## Zusammenfassung

Das Schlagwort „Digitalisierung“ ist in aller Munde, und steht stellvertretend für die Chancen, die digitaler Content und digital abgebildete Prozesse bieten. Dieses Schlagwort ist gleichzeitig ein guter Aufhänger, um Aspekte der be-greifbaren Interaktion zu diskutieren. Welche Kompetenzen der Mitglieder des AK Be-greifbare Interaktion sind im Zusammenhang mit der „Digitalisierung“ besonders gefragt? Welche Kooperationen bieten sich an?

## 1 Einleitung

Die Digitalisierung ist kein neues Phänomen, sondern schreitet seit der Verfügbarkeit von Computern im gewerblichen wie persönlichen Bereich stetig fort – doch dass der Begriff für sich allein stehend verwendet wird, und von den Medien über die „Digitalisierung an sich“ berichtet wird, und der Begriff nicht in Kombination benutzt wird (z.B. „Digitalisierung des Fernsehangebots“) ist eine neuere Entwicklung, siehe Abbildung 1.

Für die Mitglieder der Fachgruppe Be-greifbarer Interaktion kann es ein willkommener Aufhänger sein, das Gespräch dahin zu lenken, wo unser Interessensgebiet liegt: Auf die Schnittstelle zwischen digitaler und physischer Welt. Gerne geraten hier Begriffe und scheinbare Gegensatzpaare wie „digital – real“ oder „digital – physikalisch“ mit zweifelhaften Übersetzungen aus dem Englischen durcheinander: „digital – physisch“, „virtuelle Realität“.

Doch angesichts der großen Chancen, die in der Digitalisierung liegen und gesehen werden, sollte die Diskussion nicht an den Begrifflichkeiten hängen bleiben, sondern tiefer gehen, und genutzt werden um herauszuarbeiten, wo denn auch die Chancen der nicht-Digitalisierung oder auch der Re-Materialisierung virtueller Objekte liegt.

Folgender Auszug aus einem Ausschreibungstext des BMBF macht deutlich, dass unter den Aspekten der Inklusion und der Zugänglichkeit dem Thema Digitalisierung auch ein großes Potential der Be-greifbar-Machung innewohnt:

„Die Arbeit mit digitalen Werkzeugen und Medien durchzieht alle Branchen und wird zum vorherrschenden Merkmal der modernen Erwerbstätigkeit. Gleichzeitig wird die Schnittstelle zwischen Mensch und Technik immer enger. Sensorik, Simulationsmodelle oder avatarbegleitete Software unterstützen im Arbeitsalltag, die Datenverfügbarkeit, Möglichkeiten der Datenerfassung und Datenregelkreise nehmen zu.

Zugleich kann Software nicht jede Form von Arbeit ersetzen. Die Digitalisierung als soziale Innovation bedarf der Einbeziehung aller Akteure und die Investition in Konzepte, die für die Menschen in unserer Gesellschaft weiterhin gute Arbeit und ein gutes Leben ermöglichen.“

Die Schnittstelle von Mensch und Technik wird breiter und vielfältiger. Unser Fenster zur virtuellen Welt sieht nicht mehr für jeden und jede gleich aus, es entsteht eine Auswahl, Assistenz-Technologien und in der Umgebung integrierte Technik und Sensorik können die digitale Kluft überbrücken. Welchen Beitrag können wir als AK Be-greifbare Interaktion dazu beitragen? Welche Möglichkeit sehen wir, uns in Forschungsprojekte einzubringen? Wie kann wir unsere Vernetzung dazu beitragen, dass die Schnittstelle zur digitalisierten Welt gelingt?



Abbildung 1: Google Trends zum Suchbegriff „Digitalisierung“ in Deutschland

BMBF (2015). "Arbeit in der digitalisierten Welt". <http://www.bmbf.de/foerderungen/26236.php>, Berlin.

Abbildung 1: Bildquelle: <https://www.google.de/trends>