

WOLFGANG KIRK



Arbeit, Einkommen und Leben in der digitalen Gesellschaft

Teil IV - Zukunft denken

Arbeit, Einkommen und Leben in der digitalen Gesellschaft

Teil IV - Zukunft denken

Arbeit, Einkommen und Leben in der digitalen Gesellschaft

1 Einleitung

2 Was ist Denken?

2.1 Der Denkprozess

2.1.1 Die Information

2.1.3 Die Informationsbeschaffung

2.1.4 Analyse/Auswertung

2.1.5 Informationsbewertung

2.1.6 Geistige Verarbeitung

2.2 Ergebnis

3 Was ist digitale Zukunft?

3.1 Begriffsbestimmung

3.2 Wirkung

3.3 Ergebnis

Impressum

Quellenverzeichnis

1 Einleitung

In der öffentlichen Diskussion wird vielfach übersehen, dass wir in Teilen der Arbeitswelt schon in der digitalen Gesellschaft angekommen sind: Architekten, Grafiker, Werbefachleute, Designer, etc., also Berufe, in denen viel Kreativität erforderlich ist, Arbeiten digital.

Sicher ist, dass wir von solchen Menschen lernen können. Aber nicht alles ist im (Arbeits-)Leben vergleichbar. Wir müssen also Zukunftsdenken und -planung als Prozess gestalten, um für uns die richtigen Lösungen zu ermitteln.

Mit dem (besseren) Weg für die Zukunft befasst sich die Zukunftsforschung (alt: Futurologie).

Definition 1.1 *Zukunftsforschung*

ist die systematische und kritische wissenschaftliche Untersuchung von Fragen möglicher zukünftiger Entwicklungen, auf technischem, wirtschaftlichem und sozialem Gebiet ¹

Um es vorweg zu nehmen: Es können nur Aussagen über zukünftige Entwicklungen und Bedingungen getroffen werden, wo nicht nur der *Zufall regiert*.

In diesem Text geht es also um Denken und Zukunft.

2 Was ist Denken?

Es gibt eine Fülle verschiedener Erklärungen aus unterschiedlicher Sicht der fachlichen Betrachtung. In diesem Text soll gelten:

Definition 2.1 Denken

darunter werden alle Vorgänge zusammengefasst, die aus einer inneren Beschäftigung mit Vorstellungen, Erinnerungen und Begriffen eine Erkenntnis zu formen versuchen, mit dem Ziel, damit brauchbare Handlungsanweisungen zur Meisterung von Lebenssituationen zu gewinnen..²

Eine Erkenntnis liegt also nur vor, wenn verschiedene Aspekte zusammentreffen:

Definition 2.2 Erkenntnis

durch geistige Verarbeitung von Eindrücken und Erfahrungen gewonnene Einsicht.³

Damit gilt:

These 2.1

Erkenntnis setzt Denken voraus.

Jetzt stellt sich die Frage, welches Denken wir benötigen um die Zukunft zu erforschen.

2.1 Der Denkprozess

Wenn man die bisherigen Definitionen berücksichtigt, lassen sich folgende Merkmale des Verarbeitungsprozesses herausfiltern:

- Begriffe
- Eindrücke
- Erfahrungen
- Erinnerungen
- geistige Verarbeitung
- innere Beschäftigung
- Vorstellungen

Wir beschäftigen uns hier nur mit dem äußeren und damit sichtbaren Teil des Prozesses, sozusagen mit dem Endprodukt, z.B ein Handlungsmuster. Daraus folgt

These 2.2

Der Denkprozess besteht aus einem inneren und äußeren Verarbeitungsteil.

Der äußere Verarbeitungsteil benötigt Informationen.

These 2.3

Der Denkprozess verarbeitet Informationen.

Die menschliche Informationsverarbeitung (*Kognition*) besteht somit aus folgenden Teilprozessen:

1. Informationsbeschaffung (äußerer Teil)

- Begriffe
- Eindrücke
- Erfahrungen
- Vorstellungen, etc.

2. geistige Verarbeitung (innerer Teil)

Definition 2.3 Menschliche Informationsverarbeitung (Kognition)

ist Informationsbeschaffung und geistige Verarbeitung durch den Menschen.

2.1.1 Die Information

Der Begriff Information ist vielfach und auch unterschiedlich erläutert. Hier soll gelten:

Definition 2.4 Information

besteht aus Form, Inhalt und Wirkung.

1. Form der Information (Syntax)

Es gibt viele Formen von Informationen: Daten, Eindrücke, Vorstellungen, Erfahrungen, etc.. Das allein reicht jedoch nicht, sondern wir müssen Bedeutungen zuordnen.

2. Inhalt von Information (Semantik)

Die geeignete Form einer Bedeutungszuordnung ist die Begriffsbildung.

Definition 2.5 Begriff

Gesamtheit wesentlicher Merkmale in einer gedanklichen Einheit; geistiger, abstrakter Gehalt von etwas. ⁴

Die vorliegende Form der Information wird in diesem Schritt auf ihre wesentliche Bedeutung reduziert.

Definition 2.6 Abstraktion (auch: Reduktion)

ist das Ermitteln wesentlicher Merkmale von Informationen.

3. Wirkung (Pragmatik)

Im nächsten Schritt sind die ermittelten Merkmale der Information auf ihre Wirkung(en) zu untersuchen.

Definition 2.7 Pragmatik

ist die Orientierung auf das Nützliche; Sinn für Tatsachen; Sachbezogenheit. ⁵

2.1.3 Die Informationsbeschaffung

Ausgehend vom Bisherigen lässt sich die Beschaffung in einen internen und externen Vorgang aufteilen:

1. interne Information

- Mensch (eigene Eindrücke, Erfahrungen, Vorstellungen)
- eigenes soziales System (Familie, Betrieb)

2. externe Information

- andere Menschen (fremde Eindrücke, Erfahrung, Vorstellungen, Experten)
- fremde soziale Systeme (Betriebe, Bibliotheken, Printmedien, digitale Medien, Internet)

2.1.4 Analyse/Auswertung

In diesem Schritt gilt es festzustellen, ob alle vorliegenden Informationen für den Denkprozess ausreichen (*quantitative Prüfung*). Auf besondere Analyse- und Auswerteverfahren soll hier nicht eingegangen werden.

2.1.5 Informationsbewertung

Mit Bewertung ist eine qualitative Prüfung gemeint:

Definition 2.8 Informationsbewertung

ist die Prüfung auf Inhalt und Wirkung der Informationen.

Bei kritischer Betrachtung der Informationsquelle sind Fragen sinnvoll:

- Woher kommen die Informationen?
- Wer hat die Daten erstellt?
- Welche Absicht verfolgt der Autor mit der Veröffentlichung?
- Zu welchem Zweck wurden die Daten veröffentlicht?
- Sind die Informationen aktuell und richtig?
- Sind die Informationen relevant für das zu bearbeitende Thema?

Im Zweifelsfall sollten die Informationen aus anderen Quellen bestätigt werden.

2.1.6 Geistige Verarbeitung

Einfach ausgedrückt: hier erfolgt das geistig, psychische bewältigen. Geht man vom Denkbegriff aus (Definition 2.1) mit dem das Denkziel Handlungsmuster zur *Meisterung von Lebenssituationen* ausgedrückt wird, handelt es sich um sogenanntes *problemlösendes Denken*.

Definition 2.9 Problemlösen

bedeutet das Beseitigen eines Hindernisses oder das Schließen einer Lücke in einem Handlungsplan durch bewusste kognitive Aktivitäten, die das Erreichen eines beabsichtigten Ziels möglich machen sollen. ⁶

Problemlösendes Denken bedeutet:

Definition 2.10 Problemlösendes Denken

ist menschliche Informationsverarbeitung um Hindernisse zu beseitigen oder Lücken in einem Handlungsplan zu schließen.

Wir gehen in vielen Handlungsfeldern bezogen auf die digitale Gesellschaft in eine ungewisse Zukunft, wodurch bei der Gestaltung Hindernisse (z.B. Vorbehalte) beseitigt oder Lücken (z.B. fehlende Ethik) geschlossen werden müssen:

Damit gilt:

These 2.4

Zukunft Denken ist problemlösendes Denken.

2.2 Ergebnis

Als Ergebnis sollte ein Handlungsmuster zur Meisterung von Lebenssituationen vorhanden sein.

Definition 2.11 Handlungsmuster

sind gesellschaftlich ausgearbeitete Formen des Handelns. ⁷

Damit gilt:

These 2.5

Zur Gestaltung der digitalen Gesellschaft sind Handlungsmuster erforderlich.

Ob ein Ziel - hier: Handlungsmuster - verwirklicht wird, hängt von vielen Faktoren ab. Je nach der Art der Problemlösung sind zwei aktive Handlungen (Tun, Dulden) und eine passive Handlungsform (Unterlassen) möglich.

3 Was ist digitale Zukunft?

Derzeit befinden wir uns noch nicht in der digitalen Gesellschaft. Diese Gesellschaft ist zu gestalten. Damit ist auch Zukunft zu gestalten.

Wir haben im vorigen Abschnitt ermittelt, dass hierfür ein problemlösendes Denken erforderlich ist. Wenn die digitale Zukunft also das Ziel ist, wie sieht das Handlungsmuster zur Zielerreichung aus?

Uns liegen schon zwei Daten vor: Digital und Zukunft. Damit ist die Form der Information geklärt. Deshalb kann jetzt unmittelbar die Klärung des Inhalts und der Wirkung dieser beiden Begriffe erfolgen.

3.1 Begriffsbestimmung

Unter Zukunft wird verstanden:

Definition 3.1 *Zukunft*

ist die Zeit, die subjektiv der Gegenwart nachfolgt. ⁸

Derzeit leben wir noch in einer Welt mit vielen Medienbrüchen: Briefmarke, Briefpost, etc.. Dies wird sich ändern, so die allgemeine Vorstellung. Fast die gesamte Kommunikation soll in maschinenlesbarer Form erfolgen, d.h. mit Geräten, die Daten digital speichern, verarbeiten und austauschen können.

Definition 3.2 *Digital*

bedeutet technisch, dass etwas mit einer begrenzten Zahl von Ziffern dargestellt ist. ⁹

Die Körperlichkeit (z.B. von Papier, Briefmarke, Unterschrift, etc.) wird ersetzt durch Geräte, die die in Ziffernfolgen umgewandelten Daten speichern, verarbeiten und austauschen können (SMART-Geräte). Damit entfällt die Körperlichkeit.

Damit gilt:

Definition 3.3 *Digitale Zukunft*

ist eine Zeit, in der die Produktion und menschliche Kommunikation vorrangig in maschinenlesbarer Form erfolgen wird.

Die Veränderung der derzeitigen Gemeinschaft hin zur digitalen Gesellschaft, umschreibt den Vorgang der Veränderung. Da dieser Prozess vornehmlich auf technischer Innovation beruht, wird er als digitale Transformation bezeichnet.

Definition 3.4 *Digitale Transformation*

ist ein gesellschaftlicher Veränderungsprozess, der den Wandel der Produktion und Kommunikation zu einer Form vornehmlich mit Hilfe digitaler Geräte beschreibt.

3.2 Wirkung

Die Veränderung der Produktion und Kommunikation bedeutet:

1. die Gegenständlichkeit von Dingen entfällt:
es wird kein Papier, Briefmarke, Briefumschlag, etc. mehr benötigt
2. die Gegenständlichkeit von Räumen entfällt: ein Büro, eine Post-, Bankfiliale, Behördeneinrichtung wird nicht mehr benötigt: an jedem Ort kann gearbeitet werden.
3. der Mensch wird nicht mehr benötigt:
für die Produktion und Kommunikation wird weniger bis keine menschliche Arbeitskraft mehr benötigt: z.B. entfällt der Bote.
4. Das Raum-Zeit-Verhältnis ändert sich:
wir legen bei der Produktion und Kommunikation keine Wege in realen Räumen mehr zurück: z.B. entfällt der Weg zur Postfiliale. Die Welt wird virtuell.

Die Veränderung der Produktion und Kommunikation wirkt sich in allen Lebensbereichen aus und wird deshalb auch als radikal bezeichnet.

3.3 Ergebnis

Ausgehend von den drei Sektoren der Gesellschaft (zivile Gesellschaft, Politik, Wirtschaft) hat man jetzt ein Grundgerüst für ein Handlungsmuster:

1. Maßnahmen bei der Produktion und Kommunikation (alle Sektoren)

- Aufgabe von Räumen (Filialen, Büros, Werkhallen),
- Aufgabe von Dingen (Geräte, Maschinen, Aktenordner, etc.),
- Aufgabe von Arbeitsverhältnissen (Entlassung, Altersteilzeit, vorzeitiger Ruhestand, Rente),
- Schaffung einer technischen Infrastruktur für die digitale Gesellschaft.

2. Maßnahmen in der zivilen Gesellschaft/Politik

- Kapitalismuskritik:
Ist die Erwerbsarbeit grundsätzlich noch ein realistisches Modell bei der Einkommenserzielung?
- Reform des Rechtsstaates:
Durchsetzung des Rechtsstaates im Netz
- Reform des Sozialstaates:
Reform bei der menschlichen Absicherung vor den Risiken des Lebens: Armut, Erwerbslosigkeit, Krankheit, Austritt aus der Arbeitswelt (Rente, Ruhestand, Berufsunfähigkeit)
- Entwicklung einer digitalen Ethik:
Schutz des Menschen in der digitalen Gesellschaft (digitale Identität), Partizipation, etc..
- Digitale Aufklärung:
Über die Radikalität der Veränderungen und den notwendigen Schutz für ein Leben in einer digitalen Welt ist Aufklärung nötig.

Diese Aufstellung ist nicht abschließend, jedoch lässt sich daran schon deutlich erkennen, wie schwierig die Problemsituation ist, wenn die digitale Zukunft vor gedacht wird.

Impressum

Verlag: Wolfgang Kirk, Essen

ISSN 2627-8758

ISBN 978-3-96619-034-3 (EPUB), DOI 10.2441/9783966190343

ISBN 978-3-96619-035-0 (PDF), DOI 10.2441/9783966190350

ISNI 0000 0004 5907 4303

©2019 Wolfgang Kirk (Text und Cover)

Der Text ist als Band 6 Teil von Veröffentlichungen in der Reihe *Digitale Gesellschaft in Deutschland*

Der Autor haftet insbesondere nicht für den Inhalt der vorgestellten Internet-Seiten. Die Verantwortung für Inhalt und Funktion der Links liegt bei den jeweiligen Betreibern.

Textsatz mit Typora in Markdown und mit Pandoc in das Zielformat konvertiert.

Stand: 2019-03-01

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Ausgenommen von dieser Lizenz sind alle Nicht-Text-Inhalte wie Fotos, Grafiken und Logos.



Quellenverzeichnis

1. edulingo: [Futurologie](#)
2. wikipedia: [Denken](#) und bookbon blog: [Der Denkprozess -Was wissen Sie eigentlich über den Denkprozess](#)
3. Duden online: [Erkenntnis](#)
4. Duden online: [Begriff](#)
5. Duden online: [Pragmatik](#)
6. Betsch, Tillmann/Funke, Joachim/Plessner, Henning: Allgemeine Psychologie für Bachelor: Denken - Urteilen, Entscheiden, Problemlösen, Springer 2011, S. 138.
7. Ehlich, Konrad & Rehbein, Jochen (1979) *Sprachliche Handlungsmuster*. In: Soeffner, H.-G. (Hg.) *Interpretative Verfahren in den Sozial- und Textwissenschaften*. Stuttgart: Metzler, 243-274(Online)
8. wikipedia. [Zukunft](#)
9. Duden online: [digital](#)