



SwissLife

Swiss Life Claims Days
Herbstanlass 2023



Begrüssung

Maurus Huber und Cyrill Schurter

Der Einfluss der **DIGITALISIERUNG** ist tiefgreifend und prägt unser Leben und die Arbeitswelt auf vielfältige Weise. Mit der fortschreitenden Entwicklung von **KÜNSTLICHE INTELLIGENZ** scheinen die Möglichkeiten nahezu unbegrenzt. Welchen Einfluss hat die Digitalisierung auf die mentale Gesundheit, das **GEHIRN** und unsere Denkprozesse? Was passiert beim Erleben von Stress im Gehirn? Welche Auswirkungen haben moderne Formen der Digitalisierung auf unsere Arbeitswelt hinsichtlich der Anforderungen an den Menschen?



Ein Crashkurs durch die Probleme der Gegenwart

Gesellschaftlicher Wandel historisch erklären – ein Blick ins 21. Jahrhundert: Digitalisierung, Gleichstellung oder Klimawandel

- Lehrbuch, um mit den Ungewissheiten von heute umzugehen.
- Menschen neigen dazu, vieles für neu und innovativ zu halten, was eigentlich altbekannt ist.
- Bei anderen Entwicklungen fällt es wiederum vielleicht gar nicht auf, dass es sich um echte Neuerungen handelt.
- Das kommt daher, dass der Mensch Teil des Geschehens ist und ihm in dieser komplexen Welt die Distanz und der Überblick fehlen.
- **Digitalisierung** (1990er-Jahren Übergang in die digitale Informationsgesellschaft): Neu ist das Ausmass, in dem mündliche, schriftliche und audiovisuelle Kommunikation in einem einzigen System wie dem Smartphone integriert wurde.





Sherlock Holmes: «Sergent»

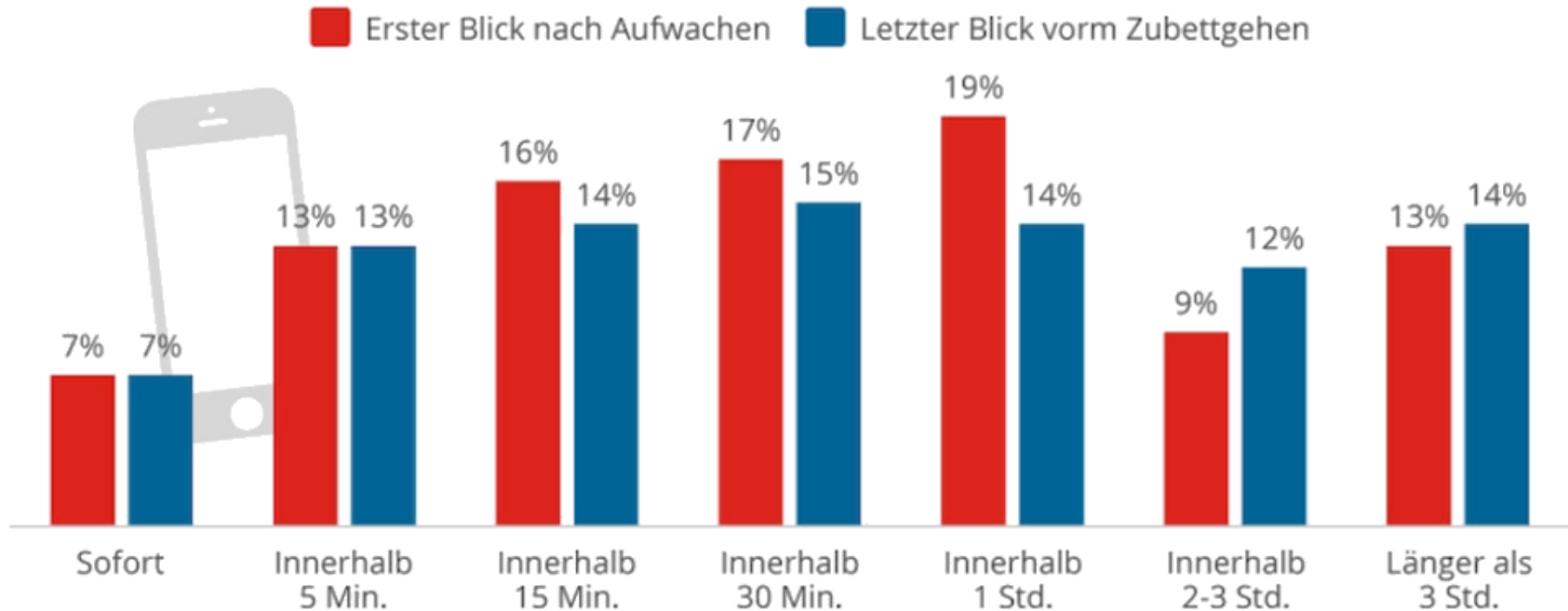
Sergent: «Ja, Sir»

Sherlock Holmes: «Ich möchte sie bitten, Scotland Yard anzurufen»

Bruce Alastair: «Aber nein, wir hatten noch nie ein Telefon in Dear Cliff House, nein, das schafft nur Unruhe»

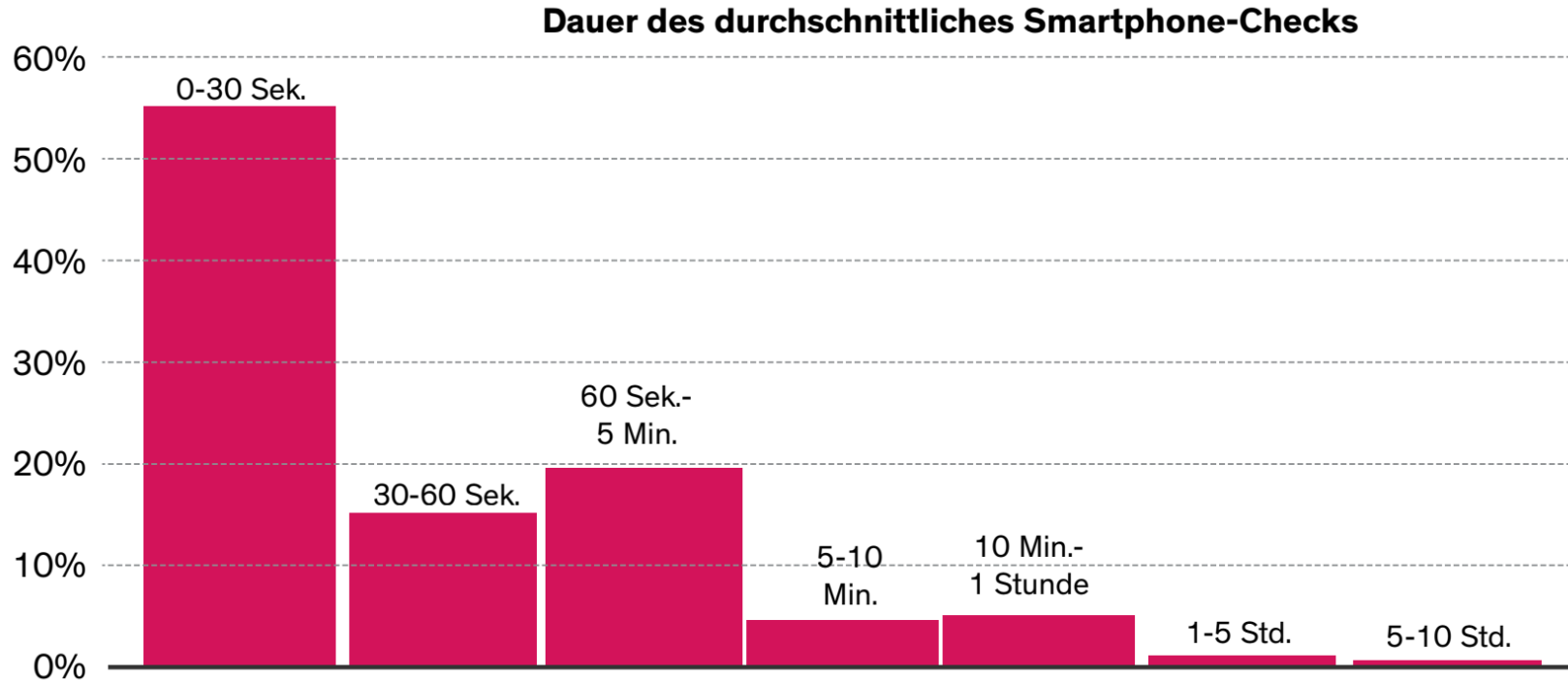
36% starten mit einem Blick aufs Smartphone in den Tag

Zeitraum in dem das Smartphone nach dem Aufwachen / vor dem Zubettgehen genutzt wird (2016!).



Smartphone-Nutzung: Doppelt so lang wie geschätzt!

Dauer und Häufigkeit tatsächlicher Smartphone-Nutzung im Vergleich mit Selbsteinschätzung (18-22 Jahre, 85x pro Tag, 5 Stunden pro Tag).



Quelle: Andrews S, Ellis DA, Shaw H, Piwek L (2015) Beyond Self-Report: Tools to Compare Estimated and Real-World Smartphone Use. PLoS ONE 10(10): e0139004. doi:10.1371/journal.pone.0139004

Jugendliche mehr als 70 Stunden pro Woche online

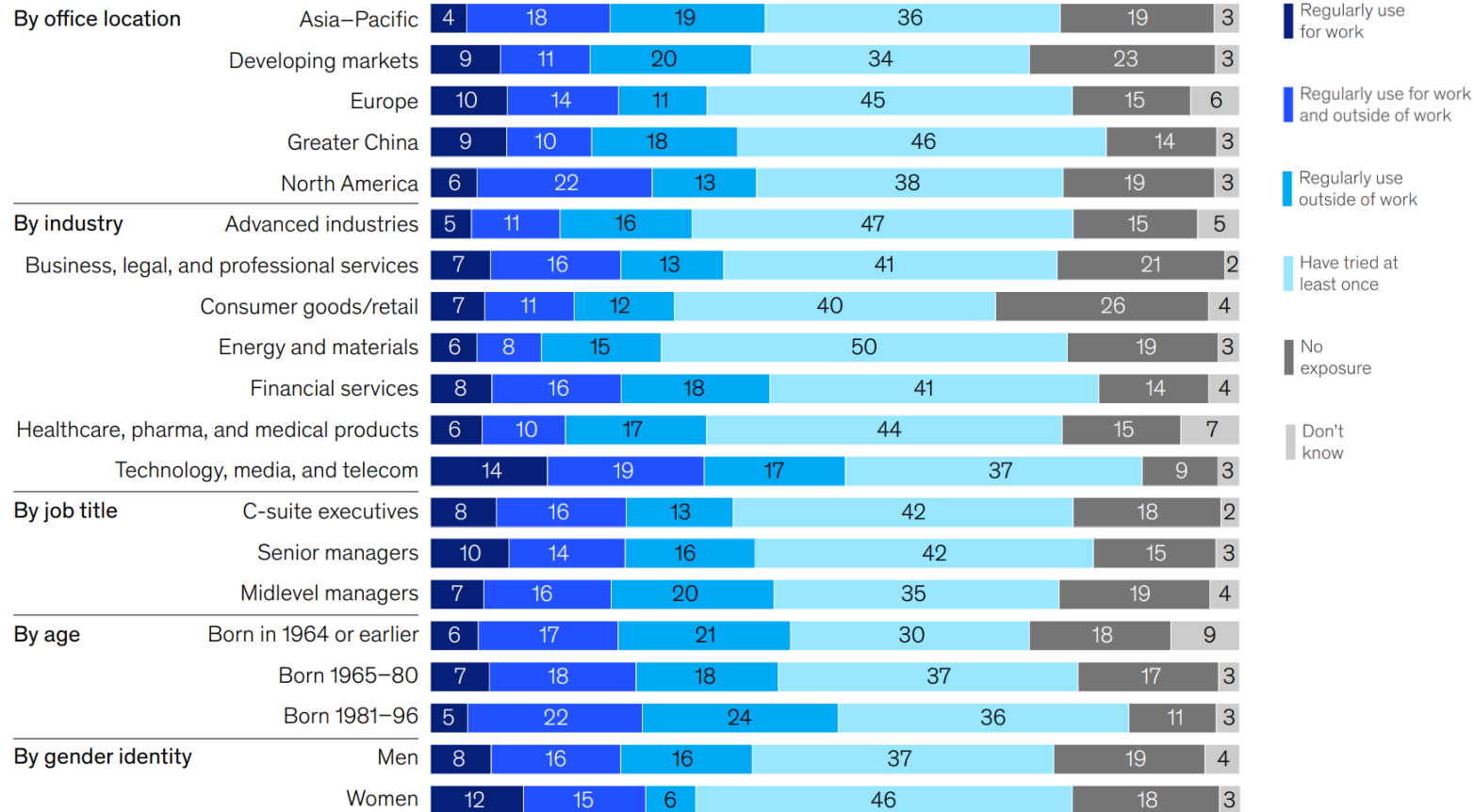
Einer Studie zufolge nutzen junge Menschen (16-18 Jahre) das Internet in der Pandemie deutlich öfter als zuvor. Besonders viel Zeit verbringen sie am Smartphone.



- Online: Im Jahr 2020 waren es 72 Stunden pro Woche (2019: 58 Stunden)
- Smartphone: Im Jahr 2020 waren es 44 Stunden pro Woche (2019: 40 Stunden)

Quelle: https://www.zeit.de/digital/internet/2021-08/internetnutzung-deutschland-jugendliche-studie-homeschooling-corona-pandemie?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

Der Stand der KI im Jahr 2023: Das Jahr des Durchbruchs der generativen KI (gen AI)



Quelle: The latest annual McKinsey Global Survey, 2023

Künstliche Intelligenz (KI) / Artifizielle Intelligenz (AI)

Teilgebiet der Informatik, deren Ziel es ist, Maschinen intelligent zu machen



ChatGPT: KI/AI-Chat (Text und Bild)



Midjourney: KI/AI-Kunst



Elai.io: KI/AI-Videos

1. Der historische Blick ermöglicht die Unterscheidung zwischen wahrem Neuem und scheinbar Neuem.
2. Die Gegenwart erscheint vielen verwirrend; Historiker können Muster erkennen, die in der Nähe schwer erkennbar sind.
3. Die Digitalisierung verknüpft die Geschichte der Kommunikation und des Rechnens durch die Umwandlung in binären Code.
4. Trotz echter Neuerungen durch die Digitalisierung sind historische Muster in aktuellen Entwicklungen erkennbar.
5. Die Geschichte zeigt Ähnlichkeiten in der Beschleunigung von Alltag, Entstehung von Grossunternehmen u. Technologieängsten.
6. Die beiden Globalisierungswellen im 19. und 20. Jahrhundert weisen auf historische Muster in wirtschaftlichen Veränderungen hin.
7. Umweltschutz wurde seit den 1970er Jahren zu einem politischen Thema, während der Klimawandel und die Energiewende aktuelle Herausforderungen darstellen.
8. Das 21. Jahrhundert bringt fünf grundlegende Neuerungen hervor, darunter Digitalisierung, Klimawandel, Aufstieg aussereuropäischer Länder, europäische Integration und gesellschaftliche Veränderungen.
9. Es gibt fünf vermeintlich neue Muster, die historisch betrachtet nicht so neu sind, wie der Untergang der Familie oder das Wechselspiel aus Beschleunigung und Anpassung.
10. Das frühe 21. Jahrhundert ist geprägt vom Wandel alter Ordnungen, dem Wandel der Freiheit und der Unsicherheit in Bezug auf Prognosen und die Zukunft.



108 **ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ**
 В XIX веке в Европе и Америке началась промышленная революция. Это время характеризуется быстрым развитием промышленности, особенно текстильной и металлургической. В результате в городах возникли огромные фабрики и заводы, которые производили много дыма, загрязняя воздух. Это привело к ухудшению экологической обстановки и возникновению таких заболеваний, как туберкулез и пневмония.

ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ
 В XIX веке в Европе и Америке началась промышленная революция. Это время характеризуется быстрым развитием промышленности, особенно текстильной и металлургической. В результате в городах возникли огромные фабрики и заводы, которые производили много дыма, загрязняя воздух. Это привело к ухудшению экологической обстановки и возникновению таких заболеваний, как туберкулез и пневмония.

ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ
 В XIX веке в Европе и Америке началась промышленная революция. Это время характеризуется быстрым развитием промышленности, особенно текстильной и металлургической. В результате в городах возникли огромные фабрики и заводы, которые производили много дыма, загрязняя воздух. Это привело к ухудшению экологической обстановки и возникновению таких заболеваний, как туберкулез и пневмония.



109 **ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ**
 В XIX веке в Европе и Америке началась промышленная революция. Это время характеризуется быстрым развитием промышленности, особенно текстильной и металлургической. В результате в городах возникли огромные фабрики и заводы, которые производили много дыма, загрязняя воздух. Это привело к ухудшению экологической обстановки и возникновению таких заболеваний, как туберкулез и пневмония.

ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ
 В XIX веке в Европе и Америке началась промышленная революция. Это время характеризуется быстрым развитием промышленности, особенно текстильной и металлургической. В результате в городах возникли огромные фабрики и заводы, которые производили много дыма, загрязняя воздух. Это привело к ухудшению экологической обстановки и возникновению таких заболеваний, как туберкулез и пневмония.





Menschliches Gehirn: ca. 100 000 000 000 000 Synapsen



Wir verstehen derzeit maximal fünf Prozent von dem, was im Gehirn vor sich geht (Thomas Südhof, 2016).

Quelle: <https://sciencev2.orf.at/stories/1768537/index.html>)

Bildquelle: <https://www.zuken.com/de/blog/ki-pcb-design-a-chat-with-chatgpt/>

Digitalisierung und mentale Gesundheit

Dr. Sarah Genner

Claims Day
14. September
2023





Dr. Sarah Genner

Digitalexpertin, Dozentin, Verwaltungsrätin



Schweiz
.ch



Kokosinseln
.cc

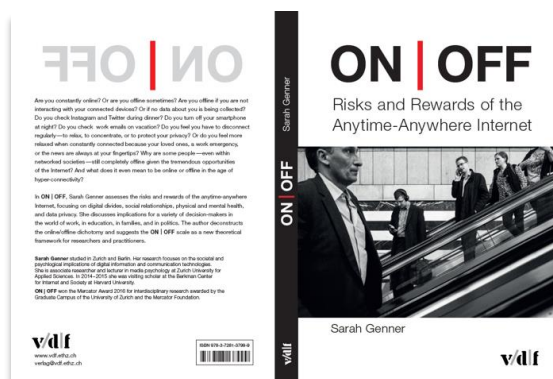
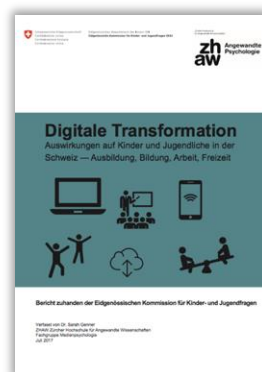
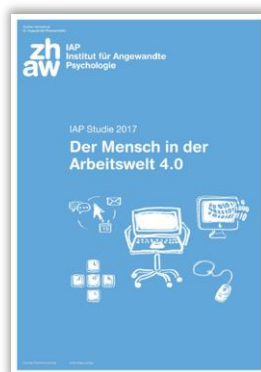
GENNER.CC

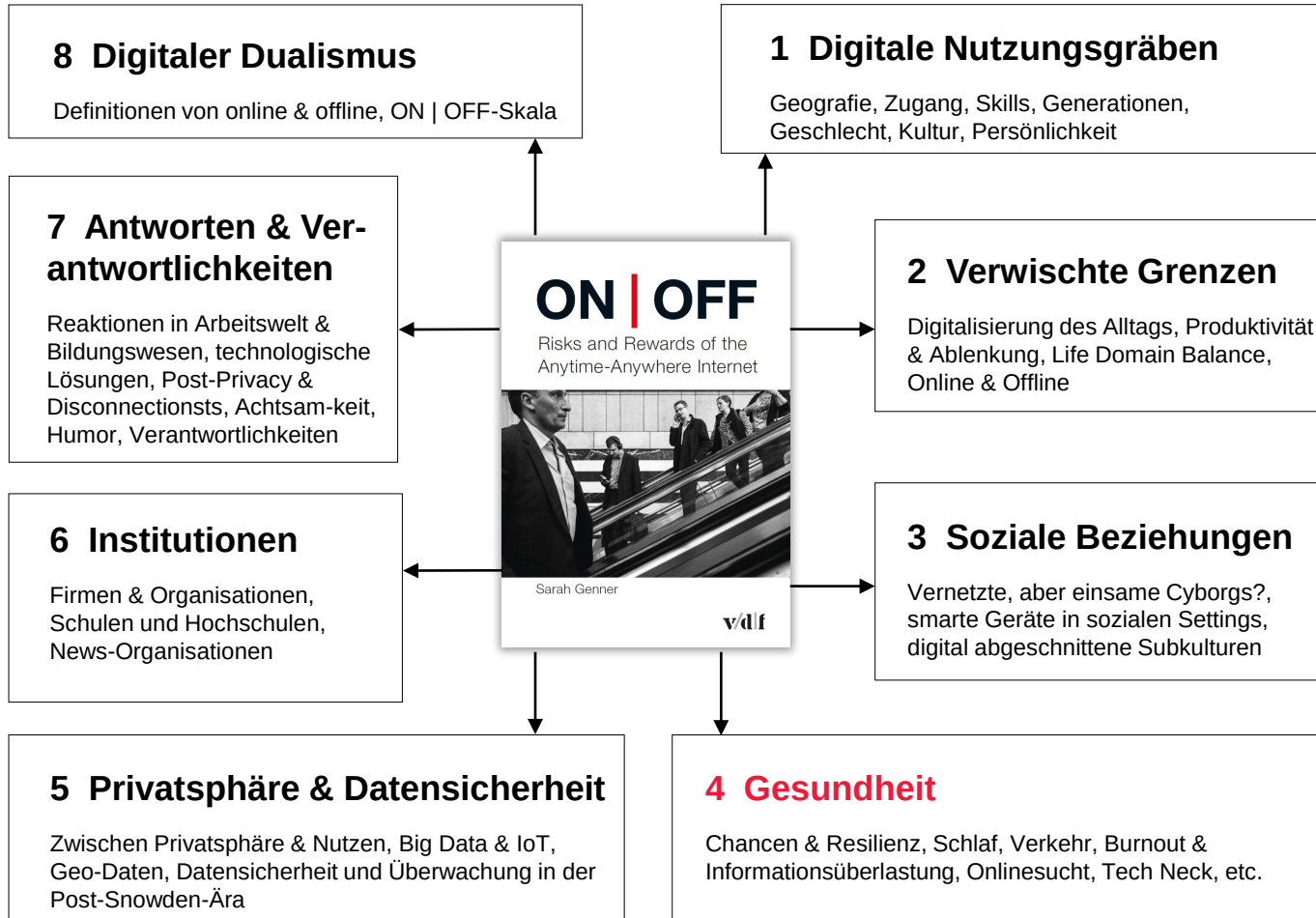
Digital Transformation

Digital Media

Digital Society

New Work





ON | OFF

Risks and Rewards of the
Anytime-Anywhere Internet



Sarah Genner

v/d/f



Dr. med. Philip Strasser

Zürich

- Praktischer Arzt, Tätigkeitsgebiet Arbeit und Gesundheit, Versicherungsmedizin
- Weiterbildung und Forschung im Bereich der Arbeitswissenschaften
- FA Psychosomatische und Psychosoziale Medizin (SAPPM) und Delegierte Psychotherapie (FMPP)
- Gesellschaftsarzt, Vizedirektor, Swiss Life AG
- Verschiedene Mandate, u.a. Board Member des International Committee for Insurance Medicine (ICLAM)



SwissLife

1

**Die zunehmende
digitale Vernetzung
überwindet Raum
und Zeit.**





Hypervernetzung

Internet der Dinge



Beware the Listening Machines

When dolls and friendly robots can listen and respond to what people say, where's the line between personal assistance and mass surveillance?



Bleisure: Die Verschmelzung von Arbeit und Freizeit

Das „Bleisure“-Paradigma beschreibt eine selbstbestimmte Form von Glück, die in der positiven Symbiose von Business und Leisure (Freizeit) wurzelt

Quelle: Leadership Report, 2015



WORK-LIFE-BLENDING

Wenn Arbeit und Leben verschmelzen

Lesezeit: 4 Minuten

Work-Life-Balance war gestern. Heute ist Work-Life-Blending angesagt: Arbeit und Privates verschmelzen. In der digitalen Welt geht das ganz leicht – ist aber höchst ungesund.



Teilen



Drucken



Merken



Kommentare



Schon auf dem Weg zur Arbeit prüfen wir Büromails. Geht das auf lange Zeit gut?

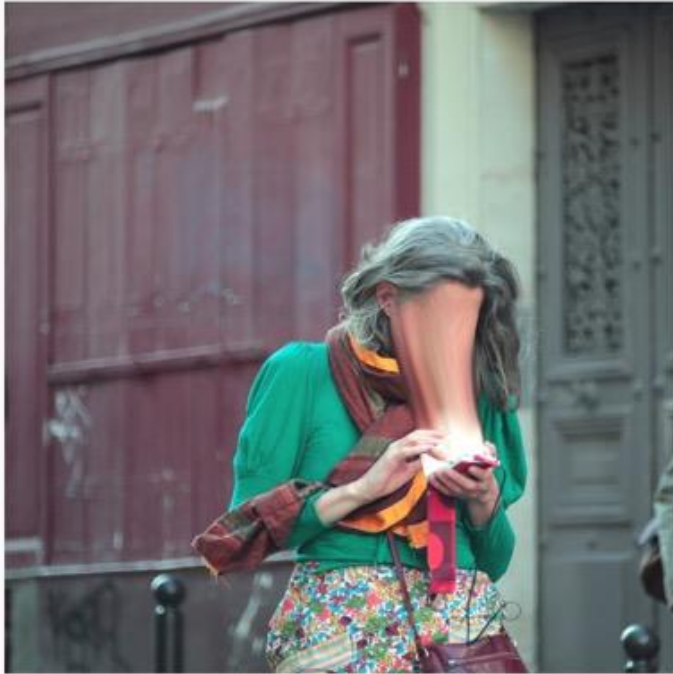
2

**Das Smartphone hat
uns zu Cyborgs gemacht.**

**Wir sind
«Always On».**



Das Smartphone macht uns zu Cyborgs



Antoine Geiger, französischer Künstler



Eric Pickersgill, Fotograf, USA

Gesundheit und mobiles Internet

+

- Notruf
- Health tracking
- Daten für medizinische Forschung
- Höhere Zufriedenheit dank mobil-flexibler Arbeit

-

- Verkehrsunfälle
- Schlafstörungen
- Datensicherheit
- Burnout
- Onlinesucht
- Augenschäden
- Tech Neck
- Strahlung





MEINUNG

Corona hat uns vollends zu digitalen Idioten gemacht

Corona hat uns eine pandemische Ausbreitung des Bildschirms beschert. Trotzdem wird die Digitalisierung zur Heilslehre verklärt. Das muss aufhören.

Peer Teuwsen



Im digitalen Rausch

Ich, mein Smartphone

Ständig vibriert, klingelt, pingt und leuchtet es. Smartphones ziehen uns in ihren Bann, von ihren Bildschirmen kommen wir nicht mehr los. Was macht die Always-on-Kultur mit uns? Teil 1 der Serie.

Von Anna Miller (Text) und Peter Hauser (Bilder),
14.06.2021

Technology is neither good nor bad; nor is it neutral.

Melvin Kranzberg

TECHNOLOGY AND HISTORY: "KRANZBERG'S LAWS"

MELVIN KRANZBERG

A few months ago I received a note from a longtime collaborator in building the Society for the History of Technology, Eugene S. Ferguson, in which he wrote, "Each of us has only one message to convey." Ferguson was being typically modest in referring to an article of his in a French journal¹ emphasizing the hands-on, design component of technical development, and he claimed that he had been making exactly the same point in his many other writings. True, but he has also given us many other messages over the years.

However, Ferguson's statement of "only one message" might indeed be true in my case. For I have been conveying basically the same message for over thirty years, namely, the significance in human affairs of the history of technology and the value of the contextual approach in understanding technical developments.

Because I have repeated that same message so often, utilizing various examples or stressing certain elements to accord with the interests of the different audiences I was attempting to reach, my thoughts have jelled into what have been called "Kranzberg's Laws." These are not laws in the sense of commandments but rather a series of truisms deriving from a longtime immersion in the study of the development of technology and its interactions with sociocultural change.

* * *

DR. KRANZBERG, Callaway Professor of the History of Technology at the Georgia Institute of Technology, was the founding editor of *Technology and Culture*, the recipient of the Society for the History of Technology's Leonardo da Vinci Medal in 1967, and president of SHOT in 1983–84. He presented this presidential address on October 19, 1985, at the Henry Ford Museum in Dearborn, Michigan.

¹Eugene S. Ferguson, "La Fondation des machines modernes: des dessins," *Culture technique* 14 (June 1985): 182–207. *Culture technique* is the publication of the Centre de Recherche sur la Culture Technique, located in Paris under the direction of Jocelyn de Noblet. The June 1983 edition of *Culture technique*, dedicated to *Technology and Culture*, contained French translations of a number of articles from the SHOT journal.

© 1986 by the Society for the History of Technology. All rights reserved.
0040-165X/86/2703-0007\$01.00

Absicht



3

**Digitalisierung
ermöglicht vielen
mobil-flexibles Arbeiten.**



#srfarchiv #homeoffice #archiv

Homeoffice (1986) | Arbeiten von zu hause | SRF Archiv



<https://www.youtube.com/watch?v=AajWXkydUkY>





Sarah Genner, PhD
@sgenner

...

Erfreulich differenzierter Artikel über Homeoffice



Life-Domain-Balance
 Zeitmanagement

Job-Sicherheit
 Verhältnis zu Kolleg/innen

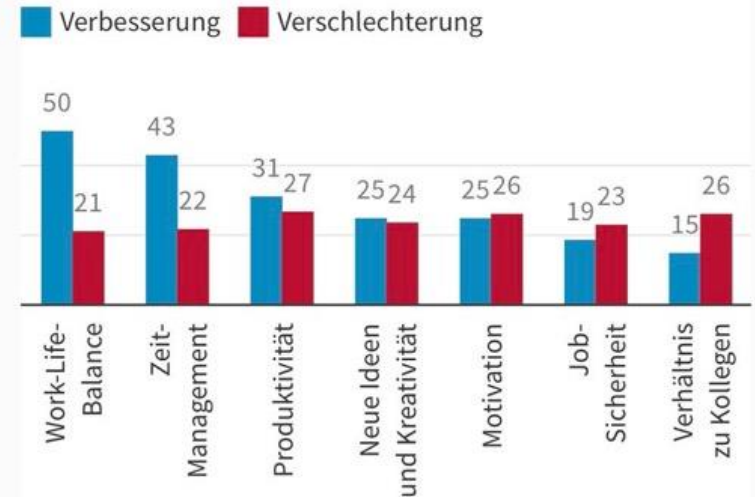
erfahrene & langjährige Mitarbeitende
 jüngere & neue Mitarbeitende

~2 Tage pro Woche

tagesanzeiger.ch/homeoffice-sch...

So wirkt sich Homeoffice auf die Beschäftigten aus

Umfrage unter 8000 Büroangestellten (Alter 18–60 Jahre), die ihre Arbeitsweise während der Pandemie grösstenteils umstellen mussten, Angaben in Prozent



Grafik: niz • Quelle: Adecco Group, Umfrage Juni 2020 •



IT-Spezialisten:
Verdienste und
Chancen



Frankfurter Allgemeine
Beruf & Chance

Montag, 03. April 2017

VID

🏠 POLITIK WIRTSCHAFT FINANZEN FEUILLETON SPORT GESELLSCHAFT STIL TECHNIK & MOTOR

Home > Beruf & Chance > Arbeitswelt > Radikaler Schritt: IBM schafft das Home Office ab

Radikaler Schritt

IBM schafft das Home Office ab

Tschüss, flexibles Arbeiten! Hallo Unternehmenszentrale! Das IT-Unternehmen IBM holt in Amerika Hunderte Marketing-Mitarbeiter zurück an sechs Hauptstandorte. Ist das Konzept Home-Office kläglich gescheitert?

23.03.2017

TRÄGERSCHAFT

die Mobiliar

DIE POST

SBB CFF FFS

swisscom

WITZIG
THE OFFICE COMPANY

NETZWERK

VILLAGE
OFFICE

XING

Schweizerische Eidgenossenschaft
Zertifizierter Partner
Zertifizierter Partner
Zertifizierter Partner

pop:office

SRG SSR
SBS SRS SRS SRS SRS

hp

Vitra Worktypes

**Workplace
Resident**

1

**Workplace
Enthusiast**

2

**Workplace
Citizen**

3

Nomad

4

**Mobiles
Arbeiten
ermöglichen**

**Digitale
Zusam-
menarbeit
verbessern**

**Meeting-
qualität
verbessern**

**Führung
und Kultur
im digitalen
Wandel
optimieren**

**Motivierte
Teams und
Innovation
fördern**

**Selbstführung
stärken und
digitale
Überlastung
vermeiden**

**Moderne
Büroräume**

**Moderne
IT-Infra-
struktur**

8 mögliche Ziele von New-Work-Projekten.

Genner, 2022, <https://sarah.genner.cc/blog/was-bedeutet-new-work-konkret>

**Neue Technologien
bieten Chancen,
aber auch Nährboden
für Ängste und
Angstmacherei.**

Arbeitsmarkt: Roboter und Software können ein Viertel aller Jobs übernehmen

Weil die Technologie immer ausgereifter wird, geraten jetzt auch anspruchsvolle Berufe in Gefahr.

von Susanne Ziegert, Berlin / 23.6.2018

«Millionen Arbeitsplätze verschwinden»

Die rasche Automatisierung werde die Arbeitswelt auf den Kopf stellen und berge die Gefahr sozialer Konflikte, sagt MIT-Professor Erik Brynjolfsson. Die Politik müsse nun Gegenstrategien entwerfen.

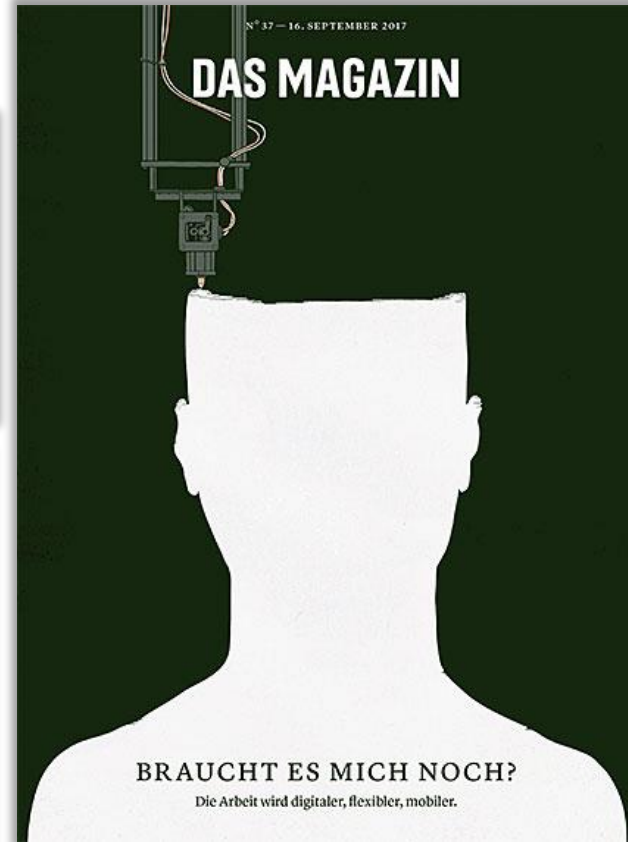
von Marco Metzler / 3.1.2016

Postfinance setzt auf Digitalisierung – und baut Personal ab - Wirtschaft

Lukas Hässig

TagesAnzeiger

**Bis im Sommer verpasst sich Postfinance eine neue Struktur
und beginnt mit dem Stellenabbau.**



47%
der Jobs
gefährdet?

THE FUTURE OF EMPLOYMENT: HOW SUSCEPTIBLE ARE JOBS TO COMPUTERISATION?*

Carl Benedikt Frey[†] and Michael A. Osborne[‡]

September 17, 2013

Abstract

We examine how susceptible jobs are to computerisation. To assess this, we begin by implementing a novel methodology to estimate the probability of computerisation for 702 detailed occupations, using a Gaussian process classifier. Based on these estimates, we examine expected impacts of future computerisation on US labour market outcomes, with the primary objective of analysing the number of jobs at risk and the relationship between an occupation's probability of computerisation, wages and educational attainment. According to our estimates, about 47 percent of total US employment is at risk. We further provide evidence that wages and educational attainment exhibit a strong negative relationship with an occupation's probability of computerisation.

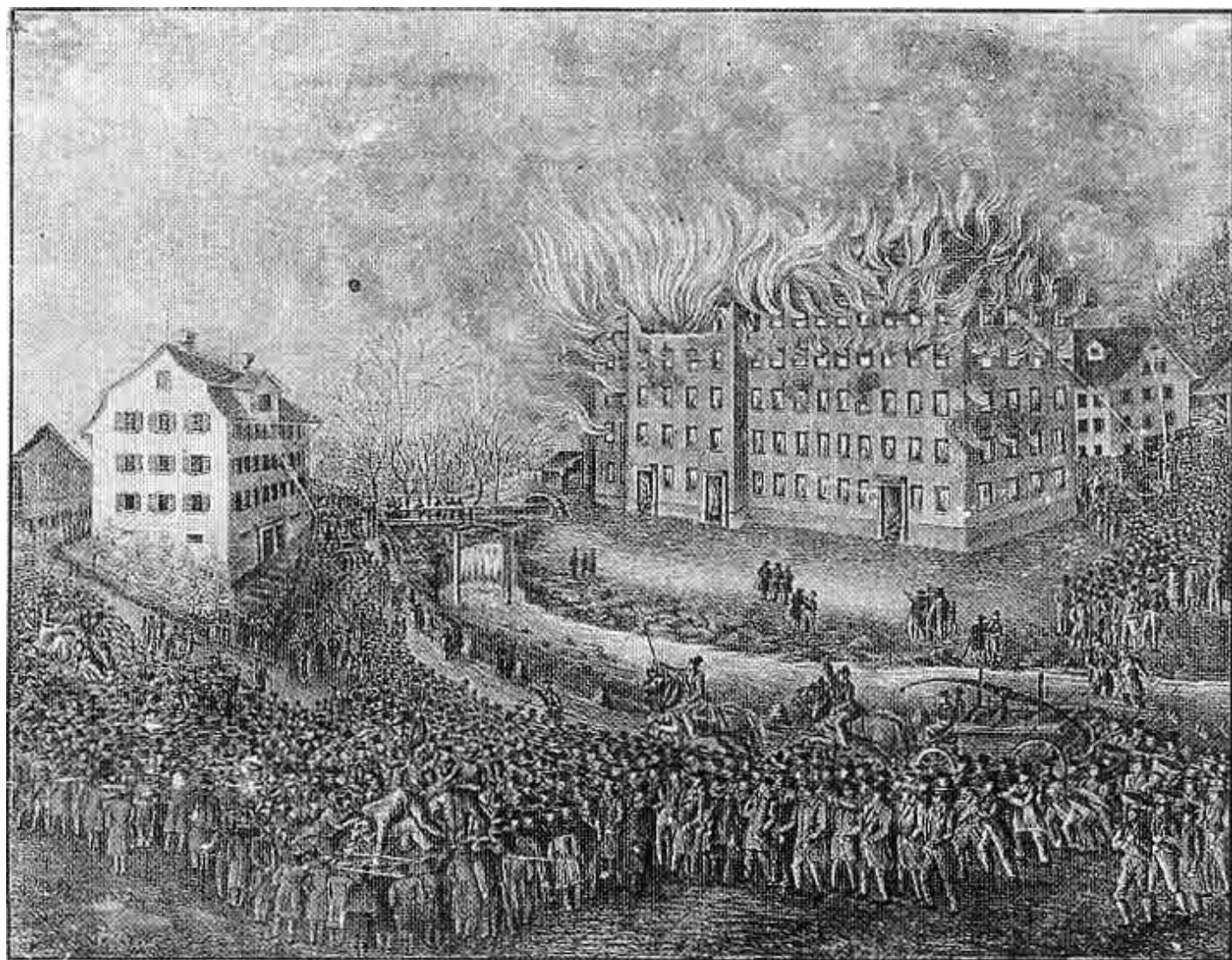
Keywords: Occupational Choice, Technological Change, Wage Inequality, Employment, Skill Demand

JEL Classification: E24, J24, J31, J62, O33.

*We thank the Oxford University Engineering Sciences Department and the Oxford Martin Programme on the Impacts of Future Technology for hosting the "Machines and Employment" Workshop. We are indebted to Stuart Armstrong, Nick Bostrom, Eris Chinellato, Mark Cummins, Daniel Dewey, David Dorn, Alex Flint, Claudia Goldin, John Muellbauer, Vincent Mueller, Paul Newman, Seán Ó hÉigeartaigh, Anders Sandberg, Murray Shanahan, and Keith Woolcock for their excellent suggestions.

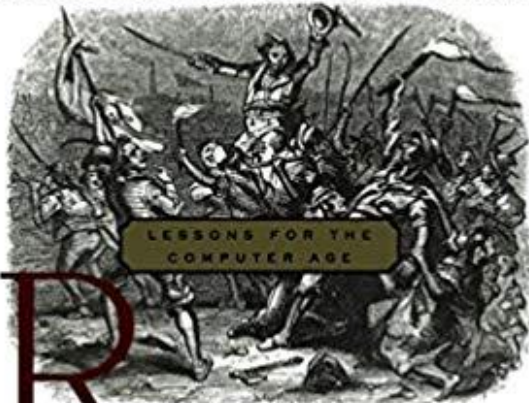
[†]Oxford Martin School, University of Oxford, Oxford, OX1 1PT, United Kingdom, carl.frey@oxfordmartin.ox.ac.uk.

[‡]Department of Engineering Science, University of Oxford, Oxford, OX1 3PJ, United Kingdom, mosb@robots.ox.ac.uk.



Brand der Herold'schen Fabrik in Ober-Uster am 22. Nov. 1831

THE LUDDITES AND THEIR WAR
ON THE INDUSTRIAL REVOLUTION

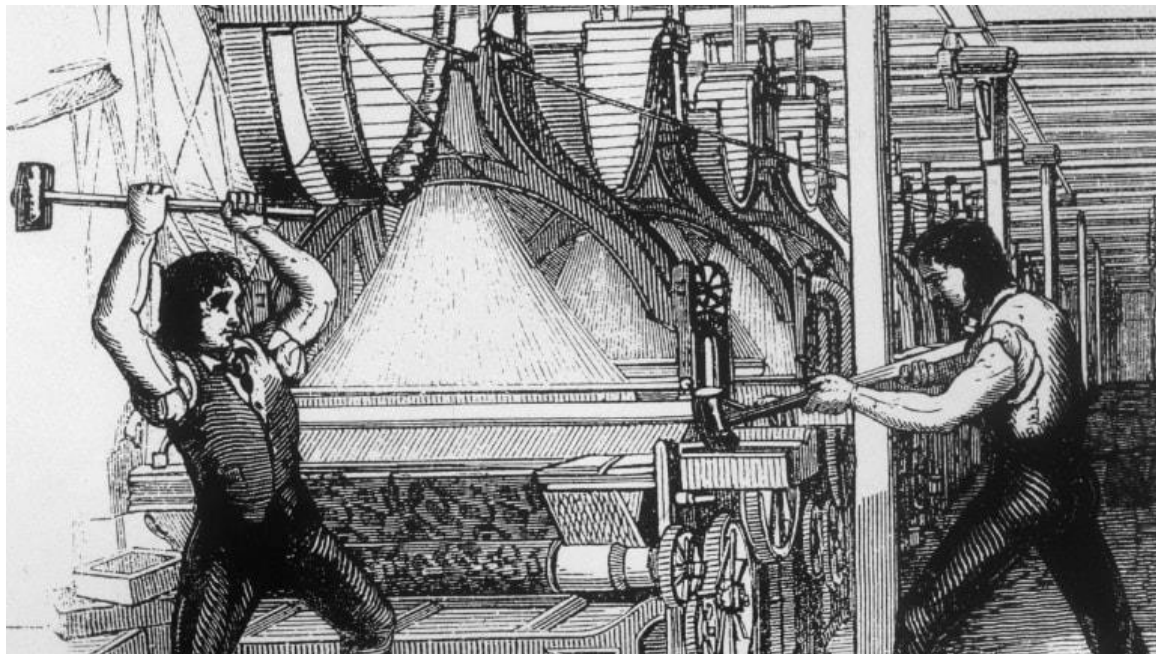


LESSONS FOR THE
COMPUTER AGE

REBELS AGAINST THE FUTURE

KIRKPATRICK SALE

WITH A NEW PREFACE BY THE AUTHOR





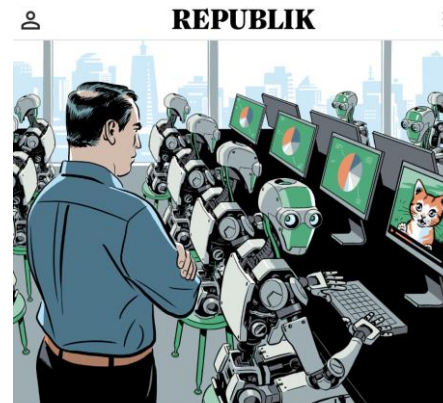
1964



1978



2016



Das Ausmass der Veränderung, die entsteht, wenn die Maschine den Menschen verdrängt, wird grösser sein, als wir aktuell glauben: Das sagt Wirtschaftshistoriker Robert Skidelsky. R. Kilian Johnson

Automatisierung hat **historisch** betrachtet jeweils:

- Jobs gekostet
- aber eine höhere Nachfrage für Arbeit geschaffen,
- zu höherer Produktivität und höheren Löhnen geführt
- zu Polarisierung geführt (Gewinne unter Arbeitskräften ungleich verteilt)



Why Are There Still So Many Jobs? The History and Future of Workplace Automation

David H. Autor

JOURNAL OF ECONOMIC PERSPECTIVES
VOL. 29, NO. 3, SUMMER 2015
(pp. 3-30)

<https://economics.mit.edu/files/11563>

Das Ende der Arbeit ist nicht in Sicht

Digitalisierung schafft laut Bundesrat mehr Jobs

Subventionen und Weiterbildungen: Der Bund will Betriebe dabei unterstützen, Mitarbeiter für die neuen Anforderungen am Arbeitsplatz fit zu machen.



Strukturwandel und Bevölkerungswachstum: Passanten an der Bahnhofstrasse in Zürich.
(Symbolbild)

08.11.2017

Der **Bundesrat** geht davon aus, dass die Digitalisierung in der Schweiz zu höherer Beschäftigung führt. Die Jobs werden

NZZ am Sonntag



Die Digitalisierung bringt Jobs in die Schweiz zurück

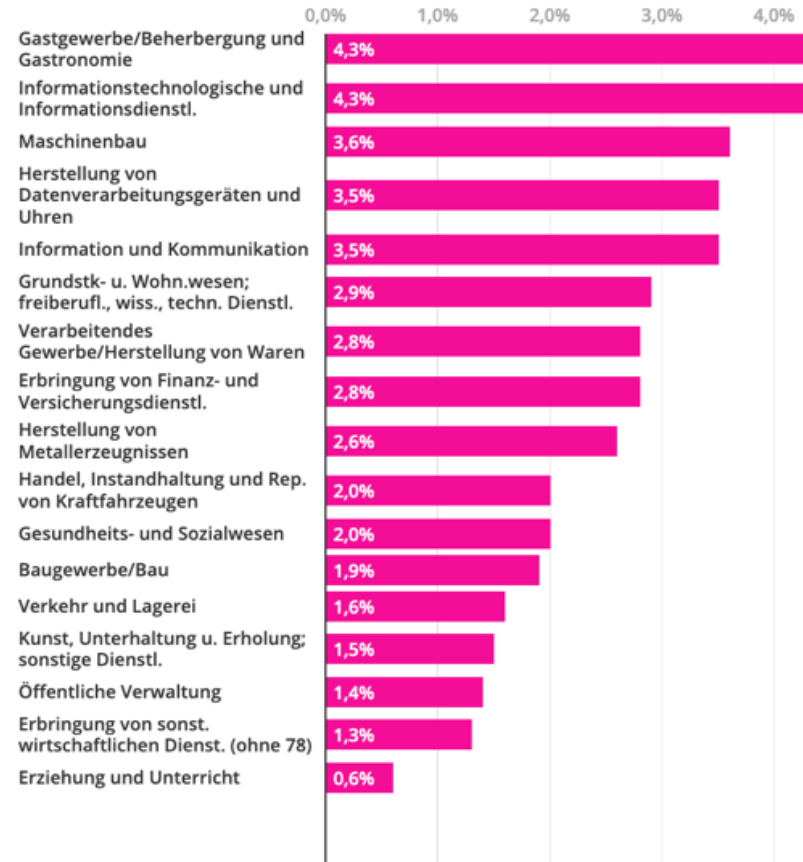
Die Industrie ist nach der Überwindung des Franken-Schocks in einer bemerkenswert guten Verfassung.

von Markus Städeli / 8.9.2018

Fachkräftemangel

Anteil offener Stellen

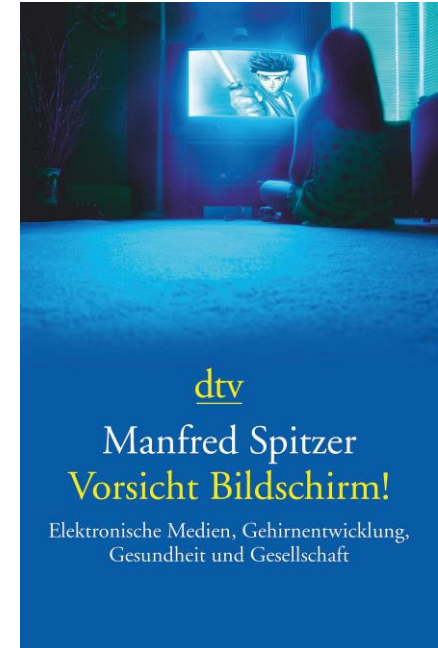
Prozentsatz an Stellen, die nicht besetzt sind (gemessen an den offenen und besetzten Stellen insgesamt).



Der Anteil der offenen Stellen setzt sich aus dem Verhältnis aus offenen Stellen und der Arbeitsnachfrage zusammen.

Grafik: watson • Quelle: [Bundesamt für Statistik / Offene Stellen](#)

Bestseller von Manfred Spitzer



„Meiden Sie digitale Medien. Sie machen, wie vielfach hier gezeigt wurde, tatsächlich dick, dumm, aggressiv, einsam, krank und unglücklich.“

(Manfred Spitzer)



Prof. Dr. med. Dr. phil. Manfred Spitzer



Ärztlicher Direktor der Klinik für Psychiatrie und
Psychotherapie III

E-Mail: manfred.spitzer@uni-ulm.de

Sekretariat

Julia Ferreau

Digitale Demenz? Mythen und wissenschaftliche Befundlage zur Auswirkung von Internetnutzung

Markus Appel und Constanze Schreiner

Zusammenfassung. Digitale Medien sind, so selbstverständlich wie nie zuvor, Teil unseres Alltags. Damit verbunden sind Befürchtungen, dass vor allem die intensive Computer- und Internetnutzung negative Konsequenzen aufweist. Der vorliegende Beitrag gibt einen Überblick zum Forschungsstand über die Auswirkungen der Nutzung von Computer und Internet. Neun populäre Mythen werden identifiziert und mit Hilfe einer Zusammenschau von meta-analytischen Befunden auf deren wissenschaftlichen Gehalt überprüft. Im Mittel der aggregierten Ergebnisse finden sich keine Belege dafür, dass die Nutzung digitaler Medien zu sozialem Rückzug führt, gesellschaftlich-politisches Engagement verhindert oder die selbstberichtete Einsamkeit erhöht. Die Zusammenhänge zwischen Internetnutzung und Wohlbefinden bzw. Depressivität sind sehr klein, aber signifikant, wie auch die Zusammenhänge zwischen der Nutzung von Bildschirmmedien und Übergewicht. Im Mittel zeigt sich ferner, dass das Lernen mit Computer und Internet, inklusive Lernspiele, positive Konsequenzen haben kann. Allerdings sind die negativen Auswirkungen von gewalthaltigen Videospielen auf aggressives Verhalten und Erleben ebenfalls gut belegt. Die Befunde werden mit Blick auf populärwissenschaftliche Publikationen sowie die Rolle der Psychologie diskutiert.

Schlüsselwörter: Internet, Computer, Meta-Analysen, Lernen

Digital dementia? Myths and scientific evidence concerning the effect of Internet use

Abstract. Digital media are omnipresent in our daily lives. This popularity is giving rise to fears about the possible negative consequences of computer and internet use. This paper reviews the current empirical knowledge regarding the effects of computer and Internet use. Nine popular myths are identified and compared to scientific evidence based on meta-analytical findings. The meta-analyses yield no evidence for a supposedly maladaptive influence of Internet use on social interactions, political and civic engagement, or loneliness. The relationships between Internet use and well-being or depression are small, but significant, as is the relationship between the use of digital media and obesity. On average, learning with the computer and Internet, including educational games, can have positive effects. However, there is substantial evidence for negative effects of violence in computer games on aggressive thoughts, feelings, and behavior. The findings are discussed with respect to popular science and the role of psychological research in the public discourse.

Key words: Internet, computer, meta-analysis, learning

„Meiden Sie digitale Medien. Sie machen (...) tatsächlich dick, dumm, aggressiv, einsam, krank und unglücklich.“
(Spitzer, 2012a, S. 325)

Stichwortgeber für Diskussionen zu den Auswirkungen der Internetnutzung in den Feuilletons der führenden Tagespresse, in quotenträchtigen Diskussionssendungen im

Süddeutsche.de

Digital

Politik Panorama Kultur Wirtschaft Sport München Bayern Digital Auto Reise Video mehr

Home Digital Bestseller "Digitale Demenz" von Manfred Spitzer - Krude Theorien, populistisch montiert

Süddeutsche.de als Startseite einrichten

Hinweis

9. September 2012, 14:54 Bestseller "Digitale Demenz" von Manfred Spitzer

Krude Theorien, populistisch montiert

In seinem Bestseller "Digitale Demenz" behauptet Manfred Spitzer, Computer und Smartphones machten Kinder dumm. Mit seiner Polemik bedient der Psychiater die Ängste verunsicherter Eltern - mithilfe bizarrer und oberflächlicher Argumente.

Von Werner Bartens

Eine erfolgreiche Strategie, als vermeintlicher Experte mächtig Eindruck zu schinden, geht so: Man hält beispielsweise einen Vortrag zu den Vorzügen des Dinner Canceling und behauptet, dass es gesund sei und zu einem längeren Leben führe, wenn man sich von einem anständigen Abendessen fernhält. Wissenschaftlich ist das zwar Unfug, aber da es so schön die Verzichtsbefürfnisse einer übersatteten Gesellschaft bedient, findet sich immer wieder ein Publikum für derartige Thesen, wie sie beispielsweise der umstrittene Wiener Arzt und Anti-Aging-Aktivist Johannes Huber gerne verbreitet.

<https://econtent.hogrefe.com/doi/pdf/10.1026/0033-3042/a000186>

https://www.researchgate.net/publication/259970800_Digitale_Demenz_Mythen_und_wissenschaftliche_Befundlage_zur_Auswirkung_von_Internetnutzung

5

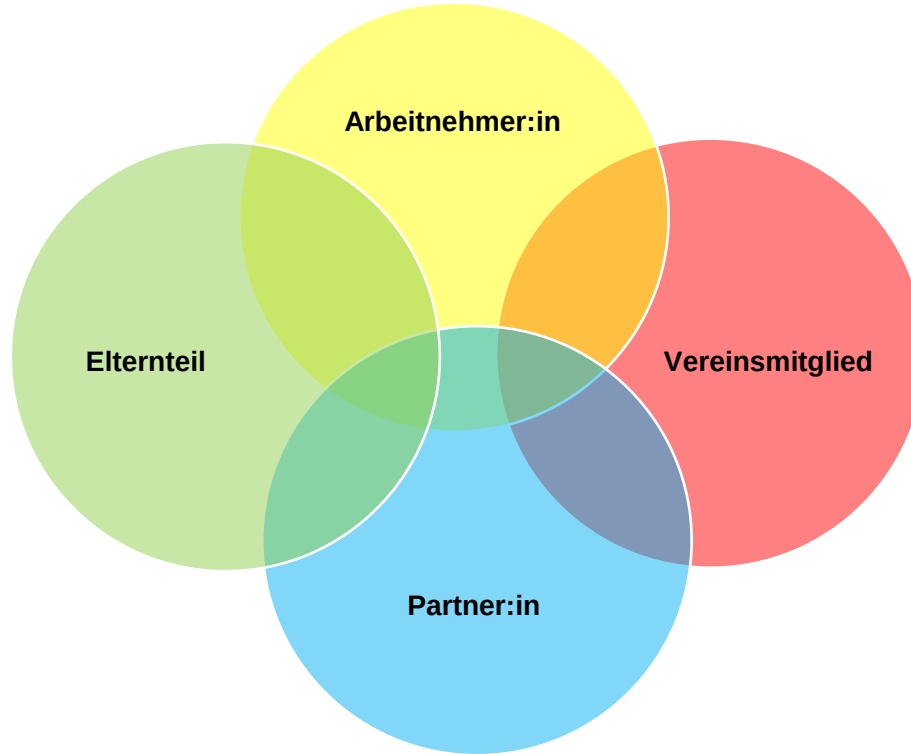
**Technologie wirkt
oft wie eine Lupe.**

Lupen-Effekt



Boundary Management

Grenzziehung zwischen Rollen einer Person je nach Kontext

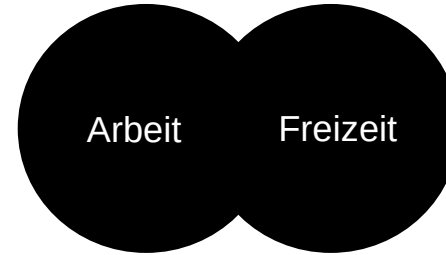


Boundary Management



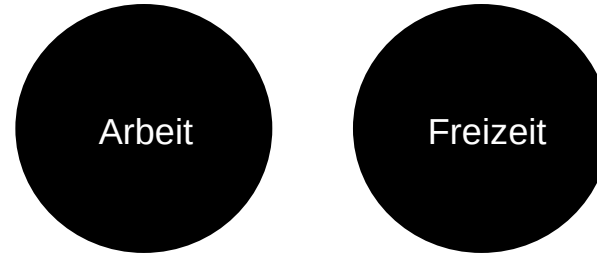
Integrators

Integrierer:innen



Separators

Segmentierer:innen



**Die Fähigkeit zur
Selbststeuerung
wird noch wichtiger.**



Life Skills der WHO

Lebenskompetenzen («Life Skills»)

Zu diesen Fähigkeiten gehören nach WHO (Bühler & Heppehausen 2005, ergänzt und verändert von JF) folgende Bereiche:

- Selbstwahrnehmung / Entwicklung eines positiven Selbstbildes
- Empathie
- Fähigkeit zur Stress- und Angstbewältigung, Konfliktfähigkeit, Frustrationstoleranz, Selbstkontrolle
- Effektive Kommunikation und Kontaktfähigkeit
- Beziehungsfähigkeit, Beziehungen gestalten / Freundschaften aufbauen und aufrechterhalten
- Umgang mit Gefühlen, Gefühle ausdrücken können
- Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen
- Konstruktive Problemlösefähigkeiten
- Selbstbehauptung / Selbstsicherheit / Selbstwert
- Kritisches und kreatives Denken; "Nein" sagen können
- Teamfähigkeit
- Identitätsgefühl und Gefühl von Sinnhaftigkeit

7

**Lernbereitschaft ist
eine der wichtigsten
Kompetenzen im
digitalen Zeitalter.**

Arbeitskraft der Zukunft

In Zukunft werde ich eine wertvolle Arbeitskraft sein, wenn ich...





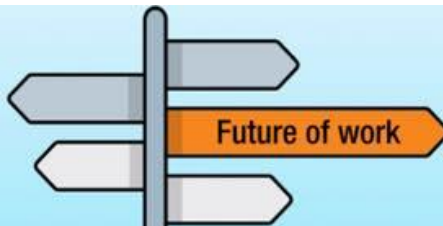
Pressemitteilung

Luxemburg, den 23. Februar 2021

Größere Anstrengungen notwendig, um alle Europäer mit grundlegenden digitalen Kompetenzen auszustatten

In der Welt von heute werden digitale Kompetenzen immer wichtiger. Jedoch gab es in der EU in den letzten Jahren nur geringe Fortschritte bei der Verbesserung der grundlegenden digitalen Kompetenz von erwachsenen Europäern. Die Kommission hat die Mitgliedstaaten zwar unterstützt und ihnen Orientierungshilfen an die Hand gegeben, die Zahl der von der EU finanzierten Projekte, die konkret auf die grundlegenden digitalen Kompetenzen Erwachsener abgestellt sind, ist allerdings relativ gering. Der Europäische Rechnungshof hat eine Analyse der vergangenen und der für die Jahre 2021-2027 geplanten Maßnahmen der EU zur Verbesserung der digitalen Kompetenzen von Erwachsenen durchgeführt.

Im Jahr 2019 verfügten mehr als 75 Millionen Erwachsene im erwerbsfähigen Alter in Europa nicht über mindestens grundlegende digitale Kompetenzen. Dies gilt insbesondere für ältere Menschen, Personen mit niedrigem Bildungsniveau und Arbeitslose. Gleichzeitig erfordern über 90 % der Arbeitsplätze bereits zumindest grundlegende digitale Kompetenzen.



To sustain global competitiveness and inclusive growth, Switzerland needs to....

Accelerate digital transformation

- Companies need bold, large-scale digital transformation
- Policy makers need to enable digitization by opening sectors to innovation and competition



Reskill across society

- Companies need to adapt workforces to the automation era, reskilling at scale
- Switzerland may need to rethink its education system
- Immigration will need to continue to supply skilled workers



Lehrplan 21



Medien und Informatik

Medien

MI.1.1 Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.

1	Leben in der Mediengesellschaft Die Schülerinnen und Schüler ...
2	1 können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienereignisse sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Videorecording, Spielfilm, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).
3	2 können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen. 3 können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).
4	4 können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten).
5	5 können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schulerfahrungen, Suchtverhalten).
6	6 können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben).
7	7 können Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik beschreiben (z.B. Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie).
8	8 können Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und darlegen, wie gut einzelne Medien diese Funktion erfüllen (z.B. Manipulation, technische Abhängigkeit, Medien als vierte Gewalt).

MI.1.2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

1	Medien und Medienbeiträge verstehen Die Schülerinnen und Schüler ...
2	1 verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Medienangeboten und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film). 2 können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen. 3 können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).
3	4 können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernapp, Spitzengeschichte, Website). 2 können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation). 3 kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Equipainment).
4	4 können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswerten und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen. 3 erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken. 2 kennen grundlegende Elemente der Bild-, Film- und Fernsehpraxis und können ihre Funktion und Bedeutung in einem Medienbeitrag rekonstruieren.
5	5 können die Absicht hinter Medienbeiträgen einschätzen (z.B. Werbung, Zensur, Parteilichkeit). 1 kennen Organisations- und Finanzierungsformen von Medienangeboten und deren Konsequenzen.

MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.

1	Medien und Medienbeiträge produzieren Die Schülerinnen und Schüler ...
2	1 können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren. 2 können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. 3 können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).
3	4 können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Name). 5 können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog, Klassenblog). 6 können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. 7 können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.
4	8 können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln. 9 können allein und in Arbeitsteams mit medialen Möglichkeiten experimentieren und sich darüber austauschen.

MI.1.4 Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

1	Mit Medien kommunizieren und kooperieren Die Schülerinnen und Schüler ...
2	1 können mediale Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief). 2 können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen. 3 können mediale Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen. 4 können Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen. 5 können Medien zur Veröffentlichung eigener Ideen und Meinungen nutzen und das Zielpublikum zu Rückmeldungen motivieren. 6 können kooperative Werkzeuge anpassen und für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Blog, Wiki).

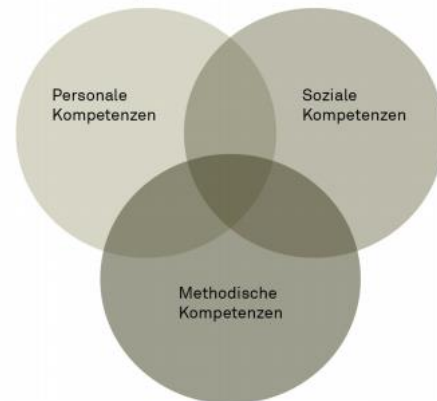
Überfachliche Kompetenzen

Einleitung

Personale, soziale und methodische Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen sind für eine erfolgreiche Lebensbewältigung zentral. Im Lehrplan 21 werden personale, soziale und methodische Kompetenzen unterschieden; sie sind auf den schulischen Kontext ausgerichtet. Die einzelnen personalen, sozialen und methodischen Kompetenzen lassen sich dabei kaum trennscharf voneinander abgrenzen, sondern überschneiden sich.

Abbildung 2: Personale, soziale und methodische Kompetenzen und ihre Überschneidungen



Swiss Skills

Vorteile des dualen
Bildungssystems:

Die meisten Methoden-, Sozial- und
Selbstkompetenzen können besser
am Arbeitsplatz als in der Schule
erlernt werden.

EBHRM
5,1

6

Received 29 May 2015
Revised 30 October 2015
8 February 2016
Accepted 18 February 2016

Comparative advantages of school and workplace environment in skill acquisition

Empirical evidence from
a survey among professional
tertiary education and training
students in Switzerland

Thomas Bolli and Ursula Renold
MTEC-KOF, ETHZ, Zurich, Switzerland

Abstract

Purpose – The purpose of this paper is to shed light on the questions as to how important skills are; which skills can best be learned at school, and which skills can be acquired better in the workplace.

Design/methodology/approach – The authors exploit data from a survey among professional tertiary education and training business administration students and their employers in Switzerland.

Findings – The authors find that skills used in the business processes strategic management, human resource management, organizational design, and project management are most suitable to be taught in school. However, the results further suggest that soft skills can be acquired more effectively in the workplace than at school. The only exceptions are analytical thinking, joy of learning and organizational soft skills, for which school and workplace are similarly suitable.

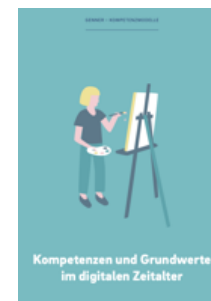
Practical implications – The paper provides empirical evidence regarding the optimal choice of the learning place for both human resource managers as well as educational decision makers who aim to combine education and training, e.g. in an apprenticeship.

Originality/value – Little evidence regarding the optimal learning place exists.

Keywords Competences, Relevance, Soft skills, Skills, Workplace learning, School, Learning place

FACHLICHE KOMPETENZEN Fachexpertise // Praxis- und Berufserfahrung Lesen, schreiben, rechnen / Texte verstehen und verfassen, Umgang mit Zahlen, Sprachen, Bilder und multimediale Inhalte verstehen Analyse / Informationen filtern, Komplexität reduzieren, Zusammenhänge erkennen Reflexion / Kritisches Denken, abstraktes Denken, Interpretation Problemlösung / Herausforderungen identifizieren, konstruktive Strategien entwickeln, Entscheidungen fällen, Prozesse steuern Methoden / Arbeitstechniken, Zeitmanagement, Projektorganisation	SOZIALE KOMPETENZEN Kommunikation / Zuhören, konstruktiv und adressatengerecht Kommunizieren, Empathie, Konfliktfähigkeit, Durchsetzungsvermögen Team / Kooperation, Kollaboration, Koordination, Leadership Diversität / Konstruktiver Umgang mit unterschiedlichen Perspektiven sowie sozialer und kultureller Vielfalt Engagement / Einsatzbereitschaft, soziale Verantwortung, globales Bewusstsein	PERSÖNLICHE KOMPETENZEN Lernen / Lernmotivation, Lernfähigkeit, Neugier Ideen / Kreativität, Erfindergeist, Spielfreude Resilienz / Belastbarkeit, Standhaftigkeit, Durchhaltekraft Selbstregulierung / Selbstorganisation, Selbstreflexion, Impulskontrolle, Prioritäten setzen, Handlungskompetenz Flexibilität / Anpassungsfähigkeit, Agilität, Ambiguitätstoleranz, Veränderungsbereitschaft
DIGITALE KOMPETENZEN Technologien / fach- und berufs-spezifische Technologien anwenden, Lizenzen und Urheberrecht Information / digital suchen, filtern, beurteilen, speichern, abrufen, digitale Inhalte entwickeln Sicherheit / Schutz von Geräten, persönlicher Daten	Interaktion / interagieren über Technologien, teilen von Informationen und Inhalten, Engagement in der Online-Gesellschaft, Zusammenarbeit über digitale Kanäle	Identität / Verhalten im digitalen Raum, Verwaltung der digitalen Identität Technikumgang / sinnvoller und gesunder Einsatz digitaler Technologien
GRUNDWERTE Respekt Verantwortung Vertrauen Verlässlichkeit Geduld Dankbarkeit Selbstwert Mut Bescheidenheit Freundlichkeit Ehrlichkeit Offenheit Mässigung Loyalität Humor Integrität Fairness Vergebung Lebenssinn Hoffnung		

Genner, S. (2019). Kompetenzen und Grundwerte im digitalen Zeitalter. EKKJ.



**Mentale Gesundheit
fördern bedeutet auch:
Wertschätzung und
Prioritäten setzen.**

Tugenden & Charakterstärken (Virtues & Character Strengths)

2

nach C. Peterson/M. Seligman
"Values in Action"

3. MENSCHLICHKEIT (humanity)

BINDUNGSFÄHIGKEIT (*love*)
FREUNDLICHKEIT (*kindness*)
SOZIALE INTELLIGENZ (*social intelligence*)

2. MUT (courage)

TAPFERKEIT (*bravery*)
AUSDAUER (*persistence*)
AUTHENTIZITÄT (*integrity*)
ENTHUSIASMUS (*vitality*)

1. WEISHEIT & WISSEN (wisdom)

KREATIVITÄT (*creativity*)
NEUGIER & INTERESSE (*curiosity*)
URTEILSVERMÖGEN (*open mindedness*)
LIEBE zum LERNEN (*love of learning*)
WEISHEIT (*perspective and wisdom*)



4. GERECHTIGKEIT (justice)

TEAMWORK (*being an active citizen*)
FAIRNESS (*fairness*)
FÜHRUNGSVERMÖGEN (*leadership*)

5. MÄSSIGUNG (temperance)

VERGEBUNGSBEREITSCHAFT (*forgiveness & mercy*)
BESCHEIDENHEIT (*humility & modesty*)
VORSICHT (*prudence*)
SELBSTREGULATION (*self control*)

6. TRANSZENDENZ (transcendence)

SINN FÜR DAS SCHÖNE (*appreciation of beauty & excellence*)
DANKBARKEIT (*gratitude*)
HOFFNUNG (*hope*)
HUMOR (*humor & playfulness*)
SPIRITUALITÄT (*spirituality or a sense of purpose*)

Tugenden & Charakterstärken (Virtues & Character Strengths)

2

nach C. Peterson/M. Seligman
"Values in Action"

3. MENSCHLICHKEIT (humanity)

BINDUNGSFÄHIGKEIT (*love*)
FREUNDLICHKEIT (*kindness*)
SOZIALE INTELLIGENZ (*social intelligence*)

2. MUT (courage)

TAPFERKEIT (*bravery*)
AUSDAUER (*persistence*)
AUTHENTIZITÄT (*integrity*)
ENTHUSIASMUS (*vitality*)

1. WEISHEIT & WISSEN (wisdom)

KREATIVITÄT (*creativity*)
NEUGIER & INTERESSE (*curiosity*)
URTEILSVERMÖGEN (*open mindedness*)
LIEBE zum LERNEN (*love of learning*)
WEISHEIT (*perspective and wisdom*)



4. GERECHTIGKEIT (justice)

TEAMWORK (*being an active citizen*)
FAIRNESS (*fairness*)
FÜHRUNGSVERMÖGEN (*leadership*)

5. MÄSSIGUNG (temperance)

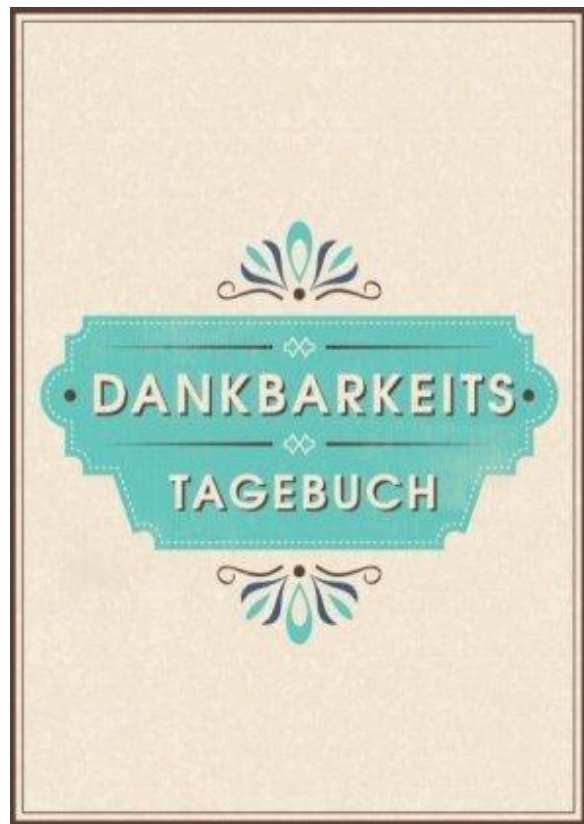
VERGEBUNGSBEREITSCHAFT (*forgiveness & mercy*)
BESCHEIDENHEIT (*humility & modesty*)
VORSICHT (*prudence*)
SELBSTREGULATION (*self control*)

6. TRANSZENDENZ (transcendence)

SINN FÜR DAS SCHÖNE (*appreciation of beauty & excellence*)
DANKBARKEIT (*gratitude*)
HOFFNUNG (*hope*)
HUMOR (*humor & playfulness*)
SPIRITUALITÄT (*spirituality or a sense of purpose*)

Lernfreude

Dankbarkeit



Gefäß



Steine



Kiesel



Sand



Zeit

Prioritäten

Dringlichkeiten

Ablenkungen



Danke!



GENNER.CC

Digital Transformation

Digital Media

Digital Society

New Work



SwissLife

*Wir unterstützen Menschen dabei,
ein selbstbestimmtes Leben zu führen*