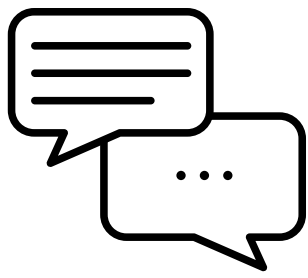


Netzwerk



CHAT

„Es wäre eine Art achtetes Weltwunder“

Kurze Fragen, schnelle Antworten: Im Chat kommen Kenner der digitalen Welt zu Wort. Alexander Gorny ist Mitgründer und Geschäftsführer des Start-ups Kenkou. Das hat eine Technologie entwickelt, mit der Smartphone-Kamera das persönliche Stresslevel zu messen.

Womit beginnt Ihr Einstieg in die digitale Welt am Morgen?

Ich nutze unsere App „Stress Guide“, um meinen Stress zu messen und eine Atmungsübung zu machen. Beim Frühstück lasse ich mir von Alexa die Nachrichten vorlesen.

Ein großes Thema ist Künstliche Intelligenz zurzeit. Wie werden Menschen und Computer in Zukunft zusammenleben?

Künstliche Intelligenz wird mehr und mehr die Rolle von intelligenten Assistenten übernehmen: im Verkehr, in der Gesundheit, im Büro, zu Hause. Es gibt Forscher wie Jürgen Schmidhuber, die der Überzeugung sind, dass Roboter in Zukunft die wichtigsten Entscheidungen für uns treffen werden. Das wird von anderen KI-Forschern stark bezweifelt. Ich denke, für einen persönlichen Standpunkt ist es wichtig, sich vorzustellen, wie eine Welt ohne emotionale Intelligenz, soziale Gemeinschaft und Kreativität aussehen würde.

Wird es eines Tages eine Lösung geben, damit wir über unsere Daten wirklich selbst verfügen können?

Es wäre eine Art achtetes Weltwunder, da es genügend wirtschaftliche, militärische und politische Interessen gibt, dies zu verhindern.

Was geht gar nicht in der digitalen Welt?

Es geht vieles nicht, was Menschsein ausmacht, zum Beispiel eine herzliche Umarmung.

Welchen Science-Fiction-Film haben Sie nicht nur einmal gesehen?

Früher „Star Wars“, weil es eine fantastische Welt war, mit gewöhnlichen Problemstellungen für die Protagonisten. Heute „Interstellar“, weil es eine wissenschaftlich basierte, reale Welt ist, mit außergewöhnlichen Problemstellungen für die Protagonisten. In beiden Filmen geht es aber um die Liebe als wesentliche Verbindung über Zeit und Raum hinweg.

Die Zukunft macht vielen Angst. Welcher Podcast macht Ihnen Mut?

Viele. Es gelingt immer dann, wenn gut ausgebildete Journalisten weitreichenden Themen auf den Grund gehen wie im „Zündfunk Generator“ (BR2).

Es gibt Menschen, die behaupten, Computer sind nur erfunden worden, damit gespielt werden kann. Spielen Sie auch?

Ja, ab und zu auf dem Handy, zur Entspannung. Mein Lieblingsgenre sind Strategiespiele. Als ich zwölf war, bekam ich durch Zufall einen Apple II mit jeder Menge Spiele. Rückblickend denke ich, Spiele haben die schnelle Verbreitung von Personal Computern erst möglich gemacht.



Alexander Gorny ist Mitgründer und Geschäftsführer des Start-ups Kenkou.



Haben wollen: Das Bedürfnis, besser sein zu müssen oder zumindest belohnt zu werden, nutzen die Entwickler von Gamification-Angeboten.

IMAGO

Die Jagd nach der Belohnung

Spielerische Anreize sollen bei der Job-Vermittlung helfen, Bewegung fördern und zur Nachhaltigkeit animieren

Von Adrian Lobe

Weggeworfene Papiertüten, Plastikboxen, Zigaretten oder Kaugummis auf den Gehwegen – Müll in Städten ist ein großes Problem. Der australische Design-Künstler Steven Bai hatte da eine Idee: Jedes Mal, wenn jemand etwas in den Müllcontainer warf, leuchtete dieser auf. Sensoren, die im Innern des Containers installiert sind, erkennen Größe und Form des Objekts und illuminieren in Echtzeit Lichtblöcke in der Optik des Gameboy-Klassikers „Tetris“. Die Passanten staunten nicht schlecht: Menschentrauben bildeten sich vor dem magisch wirkenden Mülleimer, Touristen machten Fotos, Kinder waren ganz begierig, Gegenstände wegzuerwerfen. Aus einem profanen Mülleimer wurde ein Kunstobjekt, aus dem banalen Akt der Müllentsorgung ein Ereignis.

Kampf gegen Kaugummis

Die Idee von TetraBIN, wie die Installation heißt, ist es, Menschen mit spielerischen Mitteln zu mehr Nachhaltigkeit und Umweltbewusstsein zu animieren. Das Stichwort dahinter lautet Gamification und wird nicht nur im Umweltbereich angewendet. Bei einer Konferenz – organisiert vom Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Berlin – zeigten Start-ups, was noch geht in diesem Bereich. Das junge Unternehmen „Mad about Pandas“ präsentierte die Idee, Personal per Mobile Game zu gewinnen. „Amtliche Helden“ wurde für die Bundesagentur für Arbeit entwickelt und soll talentierte Arbeitsvermittler und Managementkräfte finden, die ihre Karriere bei der Arbeitsagentur starten wollen. In einem anderen Spiel, „Papier vs. Digital!“, konnte man herausfinden, wie die Warenannahme in einem Unternehmen effizienter gestaltet werden kann.

Die Angebote richteten sich vor allem an den Mittelstand in Berlin. Eine Lösung für alle Bürger im Umgang mit Müll ist jetzt in Stuttgart präsentiert worden. Die sogenannten Gum-Walls sollen Menschen davon abhalten, ihre Kaugummis an Haltestellen auf den Boden zu spucken. Stattdessen können sie die Kaugummis auf bunte Tafeln mit Emojis pappen. Die vollgeklebten Papierstreifen werden dann abends erneuert.

Die Idee: Man schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe. Zum einen ver-

kürzt man die Wartezeit an der Haltestelle und verhindert gleichzeitig Ärger, weil die wartenden Fahrgäste seltener in Kaugummis treten. „Unsere City-Hardware – Dinge wie Straßenlaternen, Bushaltestellen, öffentliche Toiletten und sogar Müllcontainer – sind wirklich sehr alt“, sagt Designer Bai generell über die Bewegung. „Wir wollen herausfinden, wie man die Infrastruktur und Hardware der Stadt so gestaltet, dass das Leben der Menschen besser wird.“ Man wolle Städte neu denken – als Betriebssystem.

diese auf dem rechteckigen Feld zu einer Schlange anwachsen lassen. Die Idee: Wer wollte, konnte die Stadt mit digitalen Geräten interaktiv erleben. Den formellen Nutzungsmöglichkeiten wurde ein kreatives Moment entgegengesetzt. Das Smartphone als Cursor.

Mittlerweile gibt es zahlreiche Beispiele von Gamification im urbanen Raum. Das wohl prominenteste ist die Spiele-App Pokémon Go, bei deren Hype im Sommer 2016 Millionen Menschen auf der Jagd nach virtuellen Monstern Parks, Cafés und

Unter Verhaltensökonomern gibt es seit längerem Überlegungen, Verkehrs- oder Gesundheitsprobleme spielerisch zu lösen. So hat das von Volkswagen finanzierte Projekt „The Fun Theory“ die Idee einer Piano-Treppe („Piano Stairs“) entwickelt. Das Konzept: Die Stufen neben einer Rolltreppe werden nach dem Vorbild von Klaviertasten in schwarz und weiß getüncht. Jedes Mal, wenn Passanten über die Klavier-Treppe laufen, ertönt Musik. So kann man Menschen spielerisch durch Belohnungseffekte zu mehr Bewegung motivieren. Das Projekt wurde an mehreren U-Bahn-Stationen in Metropolen wie Melbourne, Stockholm oder Mailand realisiert.

Das Leben in der Diktatur

Gamification kann auch als Dialoginstrument eingesetzt werden. Das israelische Start-up Waze bediente sich zu seinen Anfangszeiten der Gamification, um das Wegenetz seines Kartendienstes zu erweitern. Nutzer konnten die Navigations-App in eine Version des Spieleklassikers Pac-Man verwandeln und Goodies sammeln, wenn sie nichtkartierte Straßenzüge ansteuerten. Mit dem Gimmick wollte der crowdbasierte Dienst nicht nur seine Nutzer bespaßen, sondern vor allem Daten sammeln.

Was zunächst nach einer Win-Win-Situation aussieht, hat aber auch seine Schattenseiten. Stadtsoziologen argumentieren, dass die Gamification von Städten zu einer Privatisierung des öffentlichen Raums führe. Die Vision, das Betriebssystem der Stadt durch Open Source mitzugestalten, könnte sich in ihr Gegenteil verkehren, wenn Konzerne Bürger unter Ausnutzung psychologischer Schwächen (Nudging) zu Werbeflächen lotsen.

Die Perversion von Gamification zeigt sich in China: Dort erhält jeder Bürger ab 2020 einen verpflichtenden „Credit Score“, der Bürgerrechte an Verhaltensweisen knüpft. Wer Verwandte pflegt, dessen Rating steigt. Wer bei Rot über die Ampel geht, dessen Score fällt. Das Leben in der Diktatur erscheint wie ein Computerspiel – es geht darum, bestimmte Level zu erreichen. Die Journalistin Rachel Botsman schrieb im Magazin Wired von einem „gamifizierten Gehorsam“.



Adrian Lobe hat früher „Tetris“ auf dem Gameboy gespielt.



Die Mülltonne weckt Erinnerungen an „Tetris“, wenn Abfall hineingeworfen wird. TETRABIN

ANERKENNUNG MIT SYSTEM

Gamification bedeutet, spieltypische Elemente in einem nichtspielerischen Zusammenhang einzusetzen. Konkret bedeutet das, dass Menschen mit kleinen Anerkennungen belohnt werden für ihre Taten.

Gelungenes Beispiel: In vielen Städten gibt es Mülleimer, die sich bedanken, wenn sie gefüllt werden. Manchmal heben Parkbesucher auch extra Müll auf, weil sie das Dankeschön hören wollen.

Misslungenes Beispiel: Eine Gemeinde stellte in einer Spielstraße einen Blitzer auf. Wer sich ans Limit hielt, wurde belohnt. Die Folge: Deutlich mehr Autofahrer nutzten die Straße, um sich eine Belohnung abzuholen.

Das Kultspiel Tetris feierte so auch in Israel ein Revival: 2016 ließ die Stadtverwaltung von Tel Aviv auf der Fassade des Rathauses eine fast 3 000 Quadratmeter große Leinwand mit 480 LED-Leuchten installieren. Passanten konnten auf dem Vorplatz mit einem mannsgroßen Joystick Reihen tilgen. Das Rathaus wurde zum überdimensionierten Gameboy. Am Londoner King's Cross ließ sich an einem Springbrunnen das Kultspiel „Snake“ spielen: Wer die App auf seinem Smartphone installierte, konnte mit seinem Handy die illuminierten Fontänen steuern und

entlegene Orte bevölkerten. Die Microsoft-Forscher Ryan White und Eric Horvitz konnten anhand von Sensordaten aufzeigen, dass Pokémon-Go-Spieler ihre physische Aktivität in der 30-tägigen Messperiode um 26 Prozent und die Zahl ihrer Schritte um durchschnittlich 1 473 am Tag steigerten. Pokémon Go habe allein in den USA dazu geführt, dass die Leute 144 Milliarden mehr Schritte als gewöhnlich gingen, behaupten die Forscher.

Bewegungsmangel gilt als einer der Hauptgründe für Herz-Kreislauf-Erkrankungen und Übergewicht.

Laumann kritisiert Lieferdienste

Politiker fordert Einhaltung der Arbeitnehmerrechte

Sie bringen Essen direkt an unsere Haustür. Geht es um ihre eigenen Rechte, kommen Mitarbeiter von Lieferdiensten meistens nicht weit. Karl-Josef Laumann (CDU), Chef des Arbeitnehmerflügels in der CDU, sieht in Sachen Arbeitnehmerrechte massive Defizite bei Online-Start-ups und speziell bei Online-Lieferdiensten: „Die Zustände sind katastrophal.“

Anlass für die Kritik: der Lieferdienst „Deliveroo“. Dort hatten Mitarbeiter versucht, einen Betriebsrat zu gründen. Wie die Initiative „Lieferrn am Limit“ berichtet, unterstützte das Unternehmen die Gründung. Allerdings wurden die Arbeitsverträge der fünf Betriebsräte allesamt nicht verlängert, als diese ausliefen. „Die Gründung eines Betriebsrats darf nicht mit Nachteilen verbunden sein. Unsere Mitbestimmungsregeln gelten auch für die digitale Arbeitswelt“, sagte Laumann der Berliner Zeitung (Redaktionsnetzwerk Deutschland).

Wachsende Start-ups müssten lernen, ihre Angestellten mitzunehmen. „Tischkicker und Feierabendbier ersetzen keinen Betriebsrat. Mit Sorge betrachte ich, dass Betriebsratsgründungen in der Start-up-Szene als etwas Negatives aufgefasst werden“, so Laumann weiter. „Gründungskultur ja, aber nicht auf Kosten der Angestellten.“

Die Schutzvorschriften des Betriebsverfassungsgesetzes greifen in der sensiblen Gründungsphase nicht, erklärt Uwe Schummer, ebenfalls vom CDU-Arbeitnehmerflügel. Dies werde oft ausgenutzt. Mittlerweile beschäftige „Deliveroo“ fast ausschließlich Kurier auf Honorarbasis, denen es nicht gestattet sei, einen Betriebsrat zu gründen. (BLZ)

Landwirte setzen auf Drohnen

Bauernverband sieht Nutzen für Tierschutz

Beim Einsatz von Drohnen sind die Bauern einer Umfrage zufolge weit vorne: Knapp jeder zehnte Landwirt (neun Prozent) greift in seinem Betrieb auf den Blick aus der High-Tech-Vogelperspektive zurück, wie der Deutsche Bauernverband und der Digitalverband Bitkom mitteilten. „In keiner anderen Branche werden Drohnen vergleichbar intensiv genutzt wie in der Landwirtschaft“, erklärte Bitkom-Hauptgeschäftsführer Bernhard Rohleder. Laut der Umfrage, die auf den Angaben von 420 landwirtschaftlichen Betriebsleitern basiert, fliegen vier Prozent der Bauern eigene Drohnen, fünf Prozent engagieren externe Dienstleister. Demnach nutzen vor allem größere Betriebe mit mehr als 100 Hektar Fläche die Technik. Hier setzen zwölf Prozent auf eigene Drohnen, weitere 13 Prozent nutzen die Fluggeräte von externen Dienstleistern.

Die Einsatzgebiete von Drohnen sind dabei vielfältig: DBV und Bitkom zufolge können so etwa Wildtiere vor dem Mähtod gerettet werden oder über die unterschiedlichen Färbung der Felder Rückschlüsse für die notwendige Düngung oder Bewässerung gezogen werden. Nach Angaben des Bauernverbandes ermöglicht dies den Bauern, nachhaltiger zu arbeiten und das Tierwohl zu erhöhen. (AFP)