

# Die digitale Welt verändert sich und uns

## 300 Teilnehmer aus Wirtschaft und Wissenschaft beim 3. Dresdner Zukunftsforum

**Dresden (DNN).** Wäre es nicht toll, wenn verderbliche Lebensmittel selbst Auskunft geben könnten über Unterbrechungen der Kühlkette, wenn Gebrauchtwagenkäufer nur mit ihrem Handy um das Auto ihrer Wahl laufen müssten und auf dem Display Informationen darüber angezeigt bekämen, wieviele Kilometer der Wagen auf dem Buckel hat oder ob die Airbags schon einmal ausgelöst worden sind? Und wäre es nicht ein Segen, wenn die Internet-Suchmaschine nicht Tausende von Seiten auflisten, sondern einfach die Antworten auf unsere Fragen liefern würde? Das alles wird

---

**Wolfgang Wahlster: Bald werden viele Dinge des täglichen Lebens ein Gedächtnis haben und Tagebuch darüber führen, was mit Ihnen passiert.**

---

schon bald Realität sein, sagt Wolfgang Wahlster, Professor für Informatik an der Universität des Saarlandes.

Auf dem 3. Dresdner Zukunftsforum gab Wahlster rund 300 Teilnehmern aus Wirtschaft und Wissenschaft gestern im Dresdner Kongresszentrum einen Ausblick auf das Internet der Dienste und Dinge, wie er es nennt. Einige der Innovationen, die er vorstellte, gehören zum Projekt „Theseus“, das die Bundesregierung im Rahmen ihrer Hightech-Strategie vorantreibt: Funksensoren werden es schon bald ermöglichen, dass viele Produkte eine Art „Blackbox“ haben

und Tagebuch führen über das, was mit ihnen passiert.

Thema des von der Telekom-Tochter Multimedia Solutions (MMS) veranstalteten Forums war auch die die Generation, die schon in der digitalen Welt aufwächst. So wurden die die Preisträger eines bundesweiten Studentenwettbewerbs zum Thema kreative Internettechnologien ausgezeichnet.

Peter Schnitzler und Gergana Stoyanova vom Studiengang Medieninformatik der TU Dresden überzeugten die Jury mit Nutzerprofilen, die untereinander kommunizieren können. Men-

schen mit gleichen Zielen oder Interessen können sich so zum Beispiel auf Konferenzen gegenseitig identifizieren. Zwei zweite Preise gingen für ähnliche und doch ganz verschieden eingesetzte Lösungen an Teams von der Hochschule der Medien in Stuttgart: Eine Lötpaste, die Marcus Seibert und Marco Walter entwickelten, enthält winzige Sensoren, die in der Lage sind, Probleme bei der Bestückung Leiterplatten zu erkennen. Eine Sensorpaste, die Sandra Streit und Christoph Mohr präsentierten, wird auf die Haut von Patienten aufgetragen und übermittelt drahtlos deren Vitaldaten. Das erspart

Medizinern viel Aufwand bei der Dokumentation.

Welche Fähigkeiten und Kompetenzen Unternehmen bei Nachwuchskräften erwarten dürfen, die im Zeitalter von Handy und Spielekonsolen aufgewachsen sind, war das Thema von von Stephan Reichart. Der Geschäftsführer des Bundesverbandes der Entwickler von Computerspielen stellte dabei vor allem soziale Kompetenzen, wie strategisches Denken, Teamfähigkeit und Flexibilität in den Vordergrund, die bei Computerspielern besonders ausgeprägt seien. Das sollten die

---

**Stephan Reichart: Durch Computerspiele lernen junge Leute im Zeitalter der Raubkopien wieder, für digitalen Inhalt zu bezahlen.**

---

Personalabteilungen in den Unternehmen stärker berücksichtigen. Ein weiterer positiver Effekt: Junge Leute würden durch Computerspiele wieder lernen, für digitale Inhalte zu bezahlen.

Auch dem Jugendschutz rund um den 30-Milliarden-Dollar-Markt widmete Reichart einen Teil seines Vortrages. Die Verantwortung für die Umsetzung sieht er jedoch vor allem jenseits der Spieleindustrie. Das Thema Gewalt und Computerspiele hätte er am liebsten komplett ausgespart, was ihm einige skeptische Nachfragen einbrachte. Skepsis erntete auch der Architekt und Künstler Yadegar

Asisi für seine These, die Welt halte es nicht aus, wenn alle Menschen alle Sehenswürdigkeiten besuchen wollen, und seinen Lösungsvorschlag, virtuelle Erlebniswelten zu schaffen, die zum Beispiel Venedig, Rom oder Tempel im Regenwald täuschend ähnlich nachahmen.

Dass das Internet die Menschen und die Arbeitswelt sehr stark verändern wird, darüber waren sich die Teilnehmer spätestens nach dem Vortrag von Don Tapscott einig. Tapscott, einer der weltweit führenden Experten auf dem Gebiet der Unternehmensstrategie, vertritt die These, dass in Zukunft vor allem jene Unternehmen Erfolg

haben werden, die das Internet nutzen, um weltweit vernetzt flexibel zusammenzuarbeiten und sich völlig neuen Methoden der Wertschöpfung erschließen.

Spannendste Innovation der Spielebranche ist für Reichart die Steuerung von Computergames durch Gedanken. Erste Ansätze dafür gibt es schon. Die Entwicklung von Widgets – Inhalte, die als Bausteine in die verschiedensten Internet-Angebote integriert werden können – bezeichnet Frank Schönfeld vom Veranstalter MMS als interessanteste Entwicklung der Business-Software. *Holger Grigutsch*

© www.dresdner-zukunftsforum.de