

# Warum „neue Arbeitswelten“?



In den nächsten fünf Jahren werden  
**viele Millionen Europäer**  
in Rente gehen!

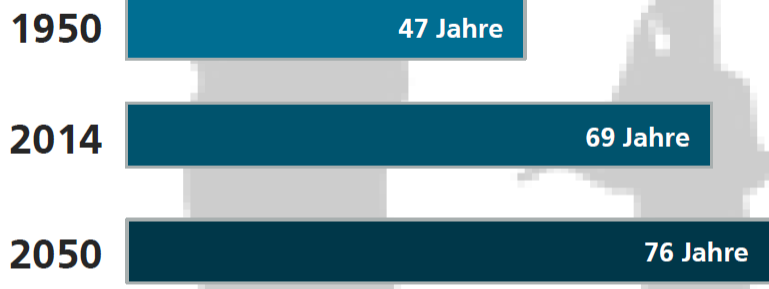
Und es rücken nur  
**halb so viele**  
Beschäftigte nach!



Wie schließen wir  
das resultierende  
Generation-Gap?

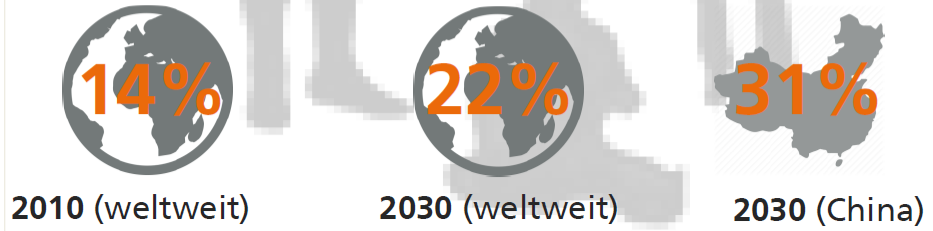
→ **Deutschland: Bevölkerung im Erwerbsalter (20-65 Jahre) bis 2060: -34%!**

# Die globale Lebenserwartung steigt an:



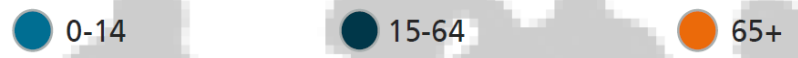
## Alternde Belegschaften:

Der Anteil älterer Beschäftigter (55+) steigt dramatisch an



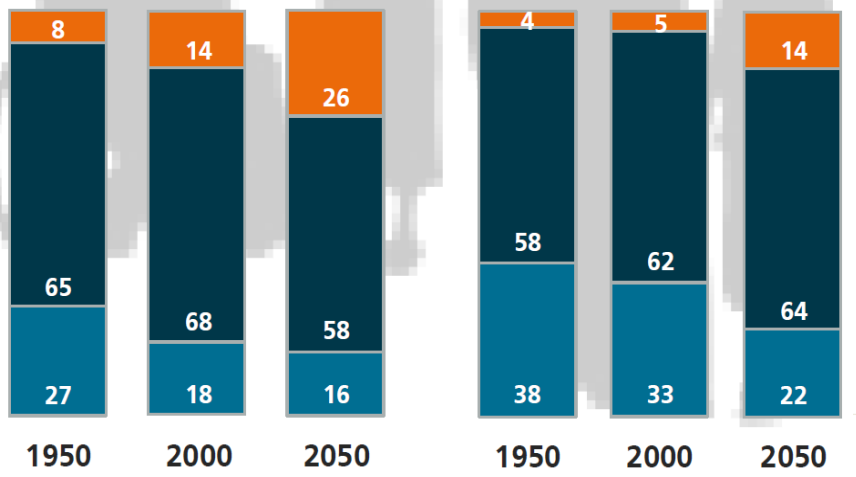
## Der Anteil älterer Menschen nimmt zu:

Bevölkerung weltweit, nach Altersgruppen, in Prozent



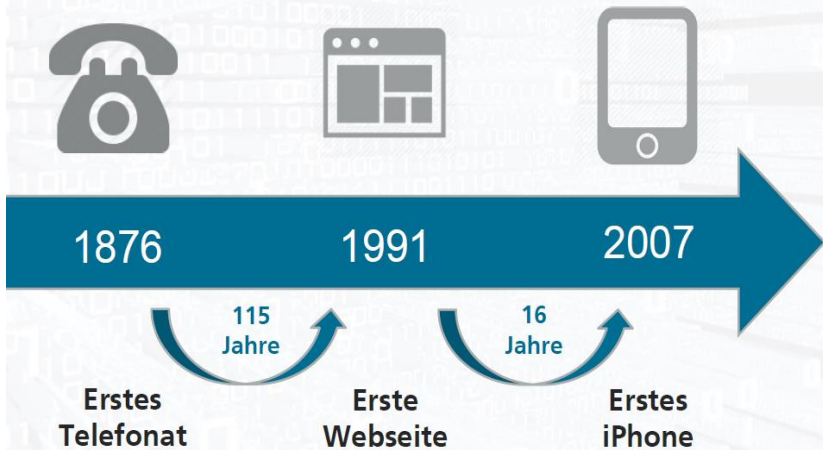
### Advanced Economies

### Emerging Economies

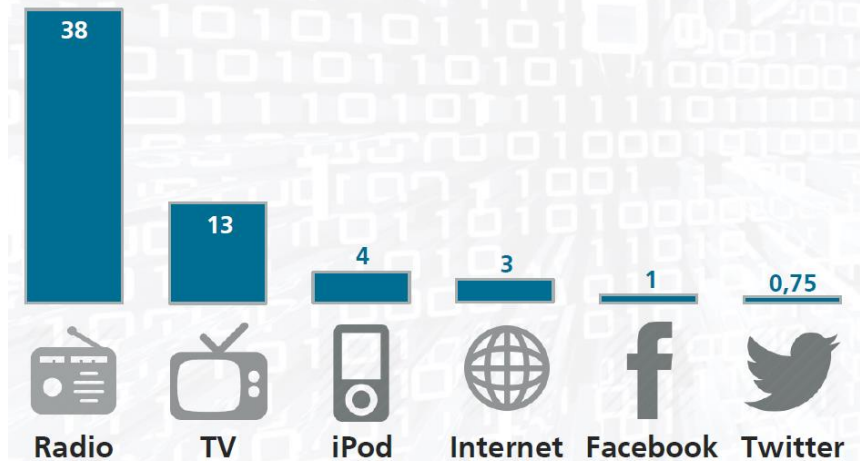


# Technologische Durchbrüche erfolgen zunehmend schneller

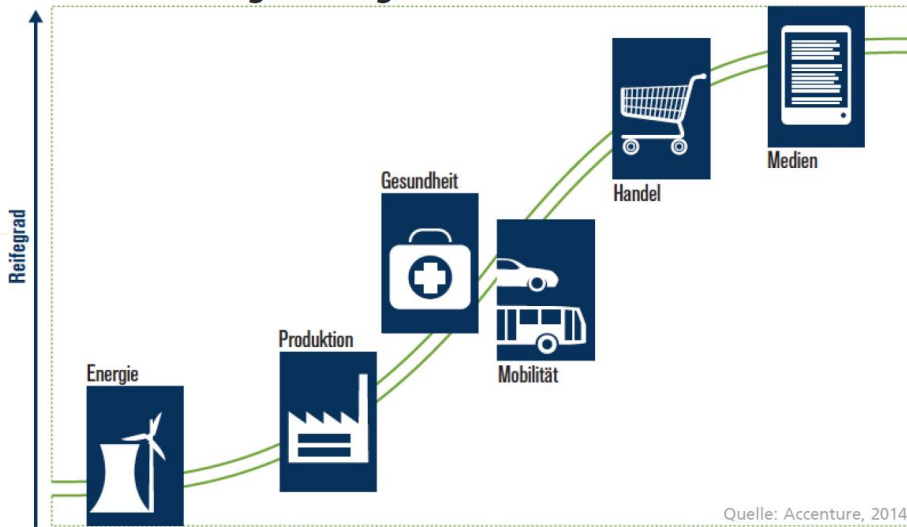
Der Weg zum mobilen Internet



Die Adaption neuer Technologien beschleunigt sich  
Jahre, um 50 Mio. Nutzer zu erreichen



## Reifegrade digitaler Geschäftsmodelle

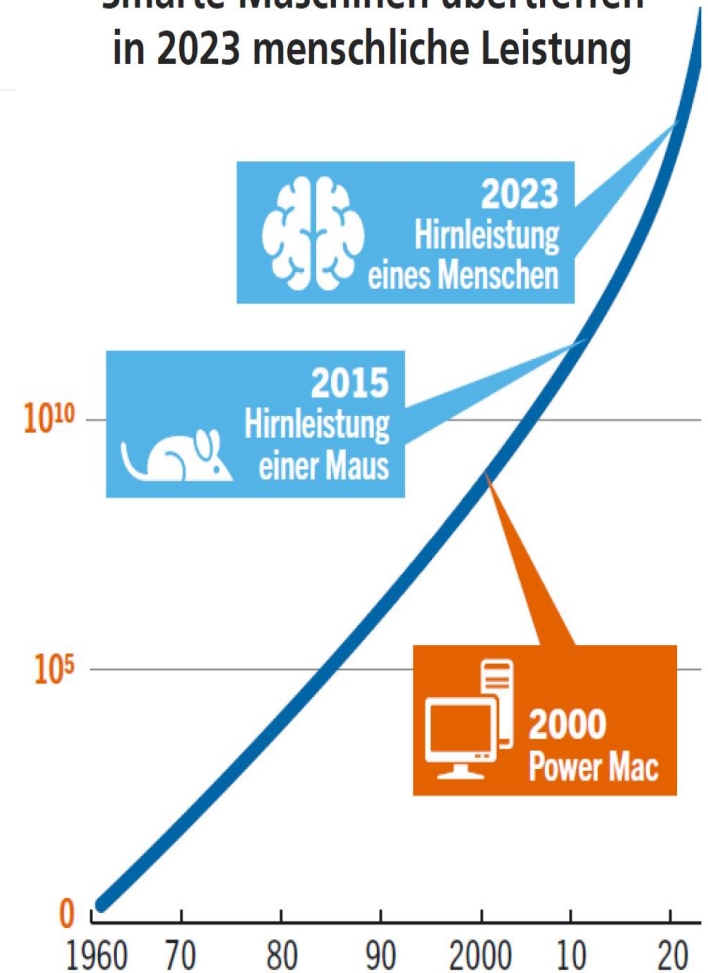


## Aufholjagd der Rechner

Menschliche Fähigkeiten werden von Computern überholt

- Seit 2009 flossen knapp **17 Milliarden Dollar** in KI Unternehmen
- **5 Millionen \$ versus 400\$:** Preis des schnellsten SuperComputers 1975 und des Iphone 4 mit gleicher Performance
- **Berufsbilder und Geschäftsmodelle stehen auf dem Prüfstand**

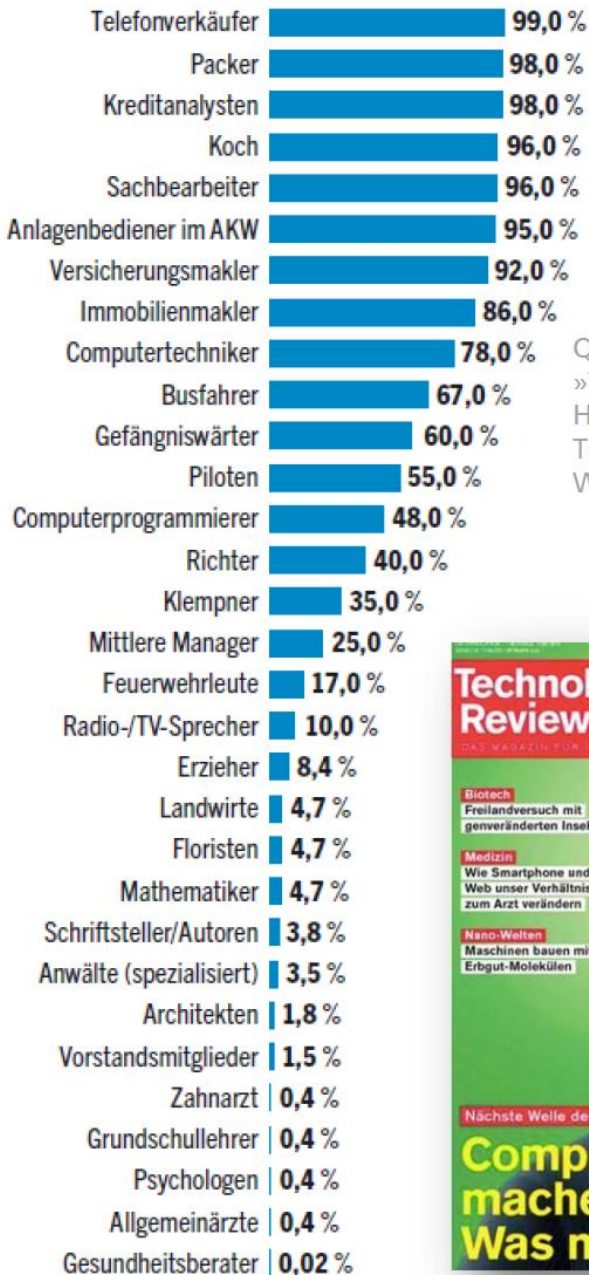
## Smarte Maschinen übertreffen in 2023 menschliche Leistung



\* Rechenoperationen pro Sekunde pro 1000 Dollar Computerkosten



# Kollege Computer:



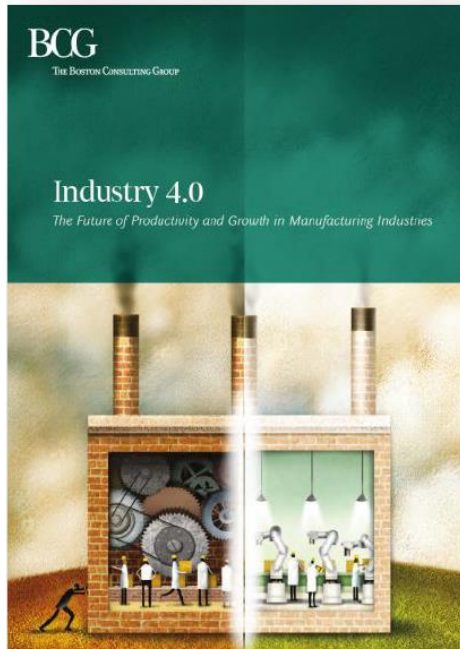
Wahrscheinlichkeit, dass Jobs innerhalb von 20 Jahren durch Maschinen ersetzt werden

Quelle: C. Frey and M. Osborne  
»The Future of Employment:  
How Susceptible are Jobs to Computerisation?«;  
Technology Review, Economist, 1/2014;  
WirtschaftsWoche, Nr. 5, 26. Januar 2015



## Entwicklungen der Arbeitswelt 4.0

- Maschinen erledigen Aufgaben mit Wiederholungscharakter und niedriger Komplexität
- Hard- & Software wird eigenständig Planungsaufgaben erledigen
- Wissensarbeiter „mittlerer Qualifikation“ werden von Computern überwacht (Human Automation)



## BCG-Studie:

### Industry 4.0 – The Future of Productivity and Growth in Manufacturing Industries

[https://www.bcgperspectives.com/Images/Industry\\_40\\_Future\\_of\\_Productivity\\_April\\_2015\\_tcm80-185183.pdf](https://www.bcgperspectives.com/Images/Industry_40_Future_of_Productivity_April_2015_tcm80-185183.pdf)

»Der Standort Deutschland profitiert in den nächsten zehn Jahren deutlich von Industrie 4.0.«

### Prognose:

- Bis zu 390.000 neue Jobs
- BIP-Wachstum von ca. 30 Mrd. EUR
- Investitionsvolumen von ca. 250 Mrd. EUR



»Künftig gibt es zwei Kategorien von Menschen: jene, die Computern sagen, was sie tun sollen – und jene, die von Computern gesagt bekommen, was sie tun sollen.«

Marc Andreessen,  
Mitgründer des Unternehmens Netscape Communications Corporation und Entwickler des Browsers Mosaic



## Zentrale disruptive Technologien

Geschätztes wirtschaftliche Potenziale ausgewählter Anwendungen bis 2025



Mobile Internet

\$4 - \$11  
Billiarden



Automatisierung  
der Wissensarbeit

\$5 - \$7  
Billiarden

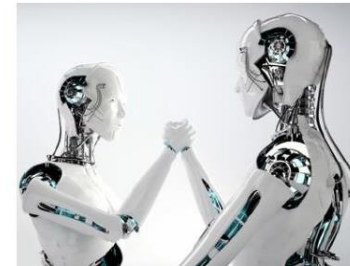


Internet der Dinge

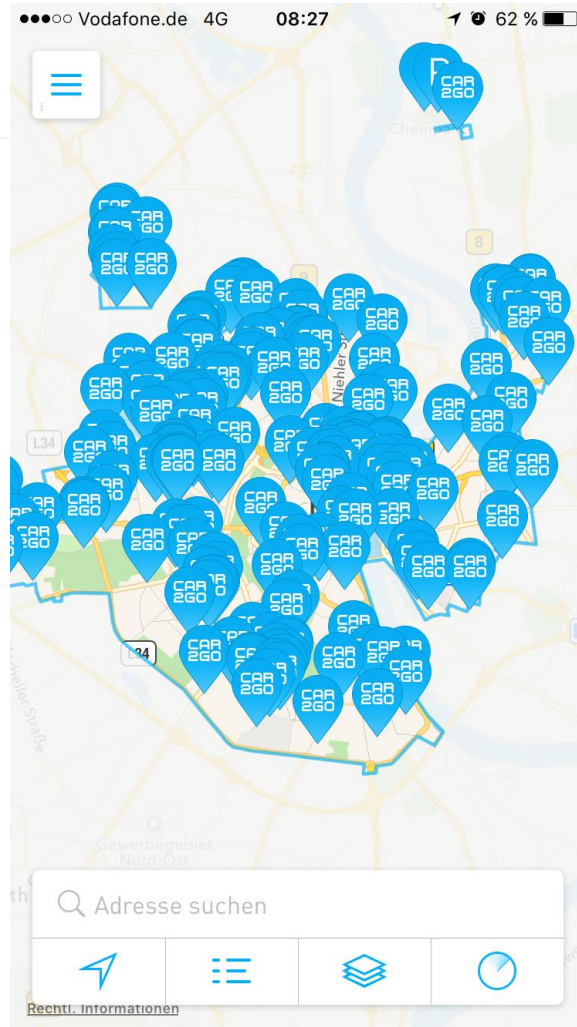
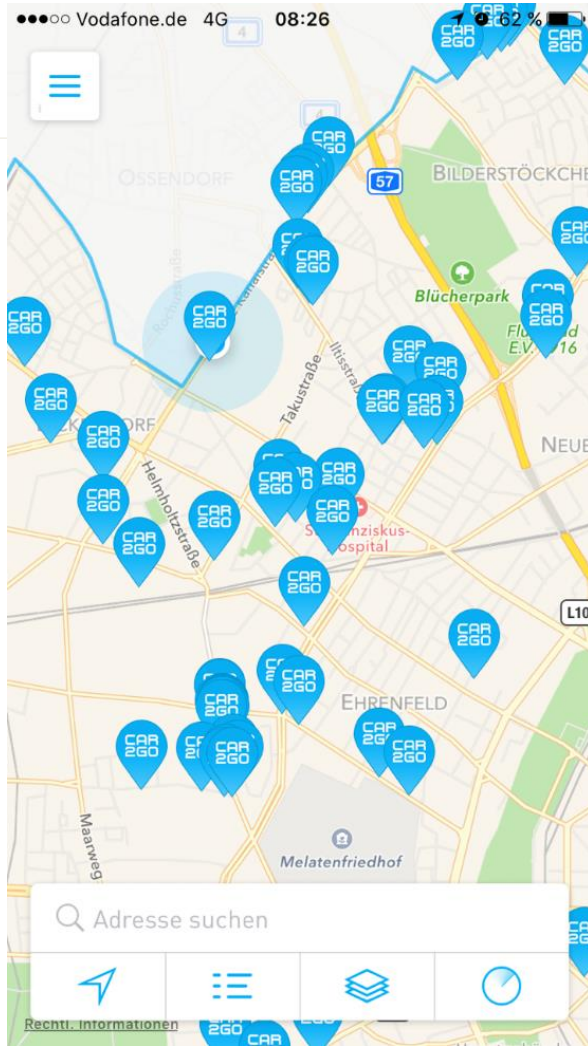
\$3 - \$6  
Billiarden

# 1 Billion

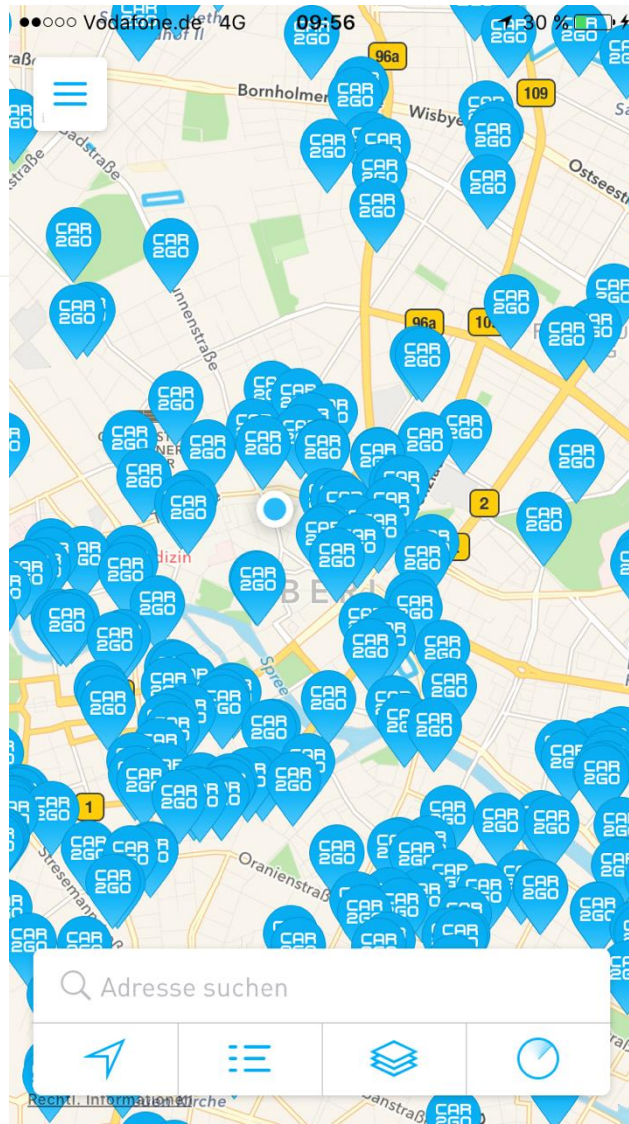
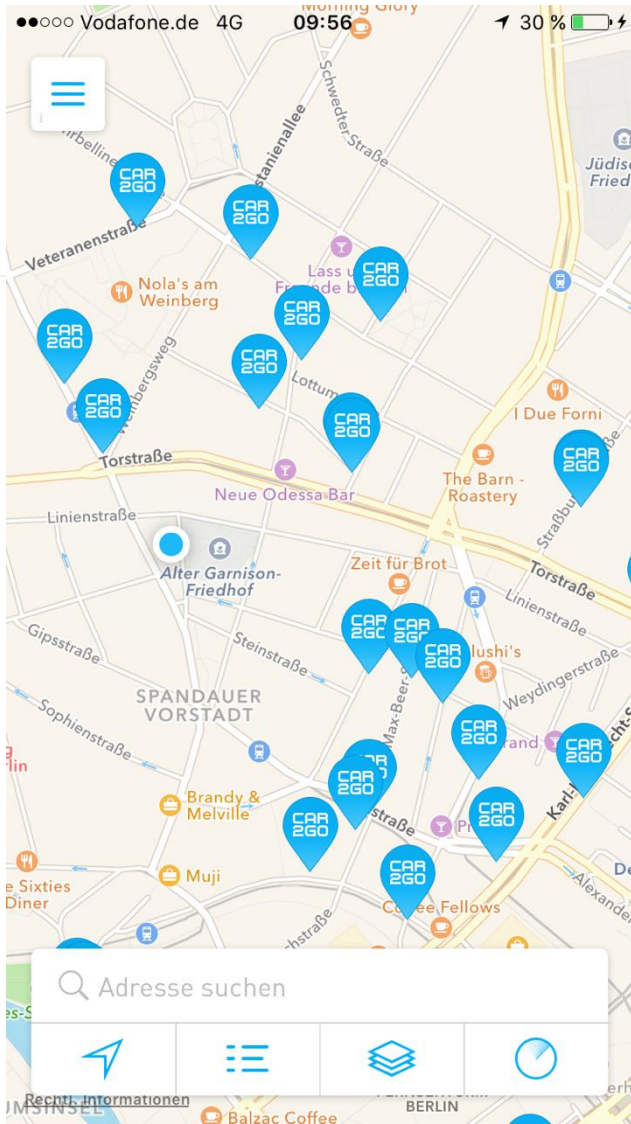
Objekte werden laut Prognosen bis 2025 im Internet vernetzt sein







**Credo der  
Zukunft:  
  
teilen  
statt  
besitzen!**



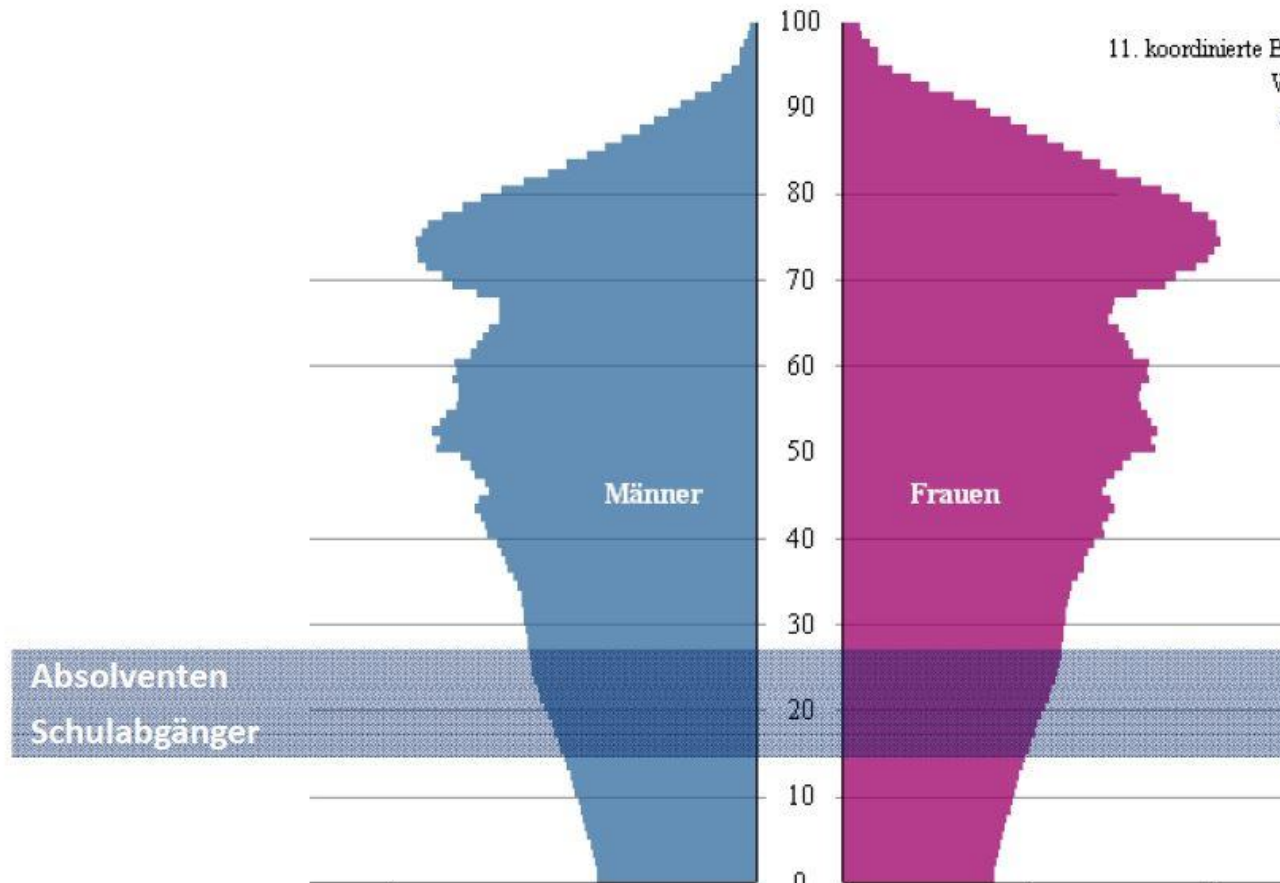
**Credo der  
Zukunft:  
teilen  
statt  
besitzen!**

# Nicht nur immer weniger...

Altersaufbau: 2040  
Deutschland

**DI**STATIS  
wissen.nutzen.

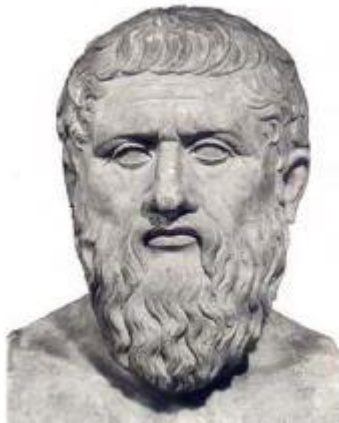
11. koordinierte Bevölkerungsvorausberechnung  
Variante 1-W1  
*Zur den Annahmen*





# Generationsprobleme – gestern & heute

**„Die Jugend liebt heutzutage den Luxus. Sie hat schlechte Manieren, verachtet die Autorität, hat keinen Respekt vor den älteren Leuten und schwatzt, wo sie arbeiten sollte.“**



**Sokrates, um 469 v. Chr.**

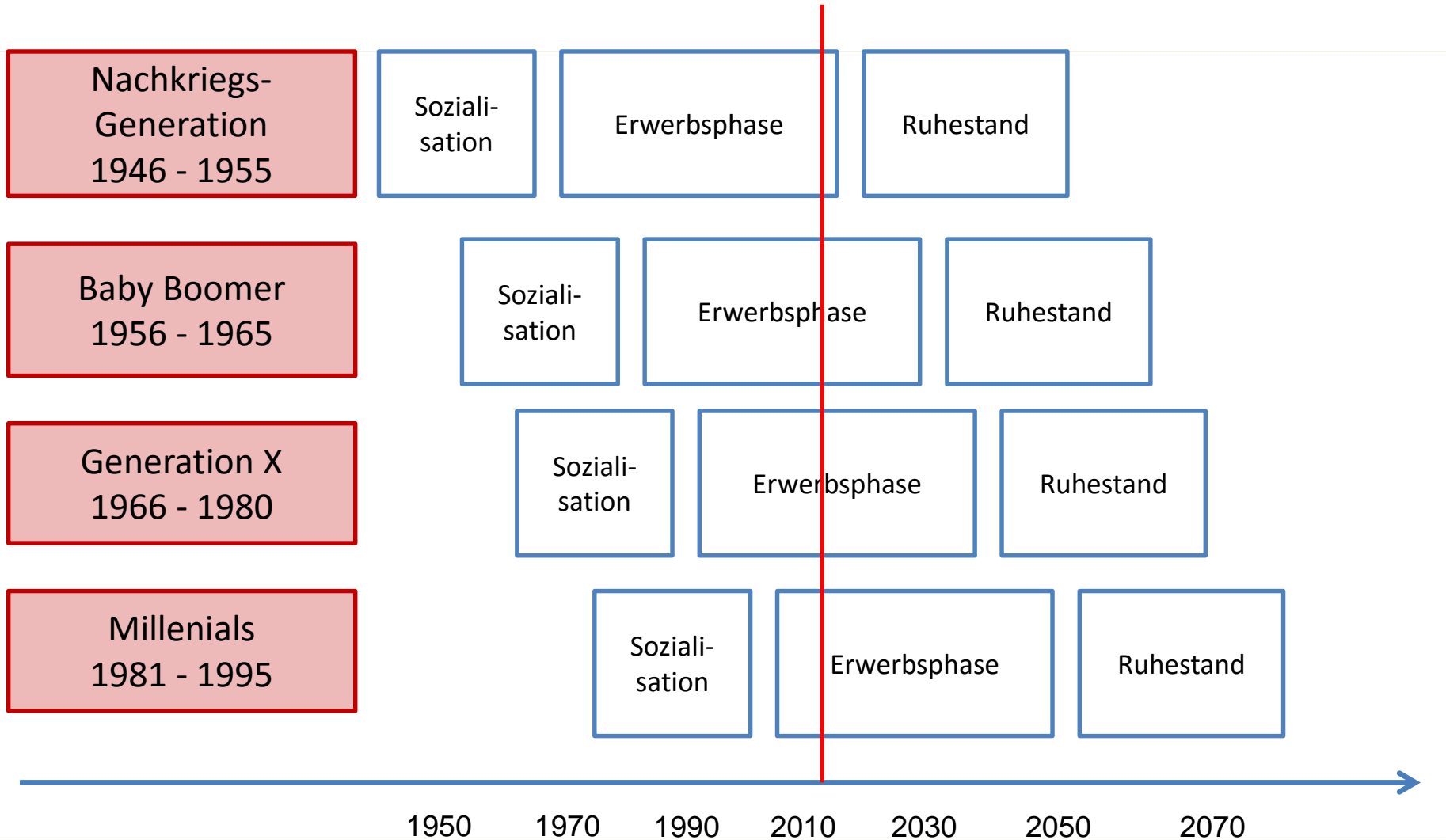
**„Sie sind jung, smart und frech. Sie tragen Flip Flops im Büro und hören Musik während der Arbeit. Sie wollen arbeiten, aber Arbeit soll nicht ihr Leben bestimmen. Sie fordern viel.“**



**Prof. Dr. Böhlich, 2009**



# Generationen in der heutigen Arbeitswelt



# Alle über einen Kamm?

**„Eine Generation ist durch gemeinsame „Generationserlebnisse“ charakterisiert, also prägende Ereignisse in Kindheit und Jugend, die einen Einfluss auf ganze Geburtsjahrgänge haben.“**

(Karl Mannheim, Soziologe)

**„Die Werte und Einstellungen eines Menschen werden maßgeblich in den ersten 20 Jahren seines Lebens geprägt.“**

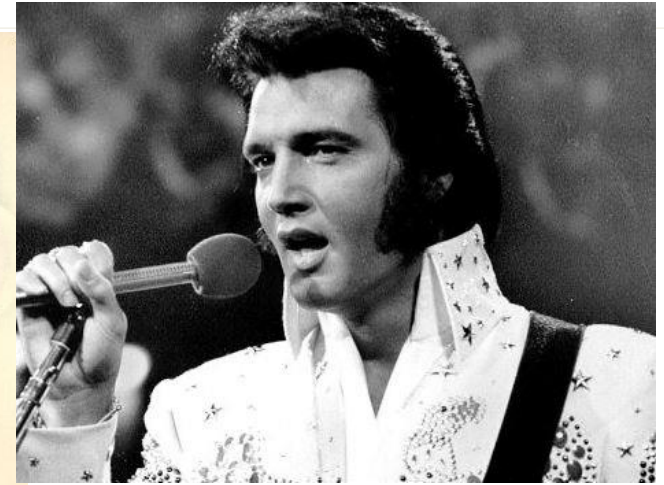
(R. Inghelhart, Politologe)

# Nachkriegsgeneration & Baby Boomer (1946 – 1964)

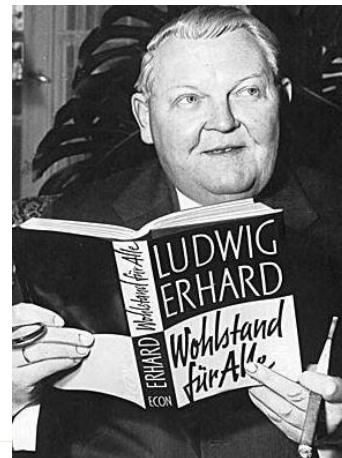
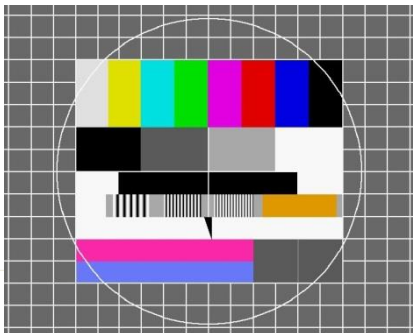
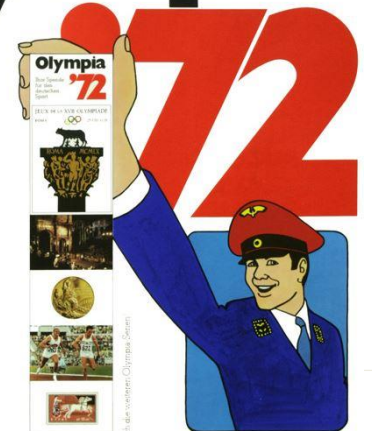


## Der Kalte Krieg

NATO Aufrüstung Warschauer Pakt



# Olympia

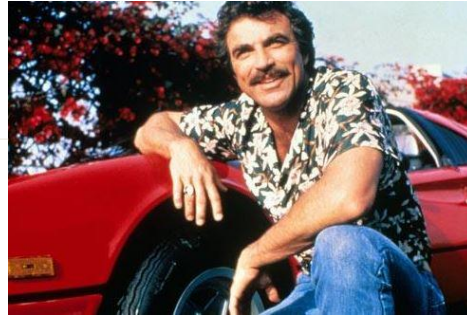


# Einflüsse & Eigenschaften

- Krieg und Not noch durch Eltern präsent
  - Kinder des Wirtschaftswunders
  - Wirtschaftlicher Erfolg schafft Sicherheit und Möglichkeiten
  - lebendige Feindbilder
  - moderate technologische Entwicklung
  - lineare, hierarchische Organisationen
- 
1. Fleiß und Disziplin sind wichtige Werte
  2. Respekt vor Hierarchien
  3. Loyal zum Unternehmen
  4. Beständigkeit ist wichtig
  5. Feedback .... Wenn es NICHT läuft
  6. wirtschaftlicher Erfolg ist wichtig



# Generation X (1965 – 1980)



**GIB AIDS  
KEINE  
CHANCE**



# Einflüsse & Eigenschaften

- verwöhnt – gleichzeitig aber nicht im Fokus
- Kalter Krieg
- zunehmend schwieriger Arbeitsmarkt
- erste Wirtschaftskrisen
- schnellere Technologisierung (Fernsehen, PC..)
- „Business Process Reengineering“

1. Status und materielle Güter wichtig
2. Wettbewerbsorientiert
3. der eigene Vorteil zählt
4. akzeptieren Hierarchien
5. sinkende Loyalität
6. Balance zwischen Beruf & Leben (Arbeiten, um zu leben!)



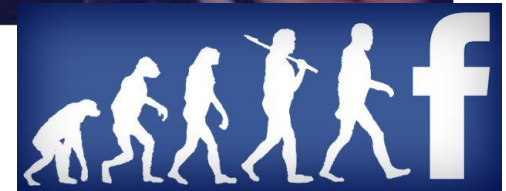
# Millennials / Generation Y (1980 – 2000)



tumblr.



Dollar exchange rate  
MARKET JITTERS  
mutual fund  
endorses stimulus package  
slow revival  
**Financial crisis**  
dollar weakens  
analysts  
Downturn  
confidence wobbles  
easing credit strain  
spending power  
commodities  
**CREDIT CRUNCH**  
emergency loan  
CAPITAL INVESTMENT  
STOCK MARKET  
Inflation earnings Co.  
Profits down



# Einflüsse & Eigenschaften

- Demokratie & Mitbestimmung (Gesellschaft und Erziehung)
  - Schnelle technologische Entwicklung
  - Selbstinszenierung & Medialisierung
  - Überangebot (Produkte, Information, Reize)
  - weltweite Krisen (Irak, Syrien, Eurokrise, Finanzkrise)
  - Persönliche Krisen (Scheidung, Arbeitslosigkeit, Burn Out)
  - Behütete Kindheit (Kind im Fokus)
- 
1. vielfältige Generation (nicht mehr Popper oder Punk!)
  2. schätzen Abwechslung und wollen Feedback
  3. Selbstbestimmung als Leitmotiv
  4. geringe Loyalität zu Unternehmen – mehr zu Gruppen
  5. geborene Netzwerker
  6. kooperativer Arbeitsstil bei hoher Affinität zur Technik
  7. achten auf Nachhaltigkeit



<http://youtu.be/jHpbdQCMnwQ>

[http://www.youtube.com/watch?v=6Cf7IL\\_eZ38](http://www.youtube.com/watch?v=6Cf7IL_eZ38)

# Generationsen und das Arbeitsumfeld



# Ansprüche aus dem Arbeitsumfeld

Generation	Most important	Least important
Nachkrieg	Physical Comfort	Acoustic privacy
Baby Boomer	Acoustic Privacy & Meeting Spaces	Engaging Workplace
Generation X	Engaging Workplace & Security	Acoustic privacy
Generation Y	Engaging Workplace	Meeting Spaces

**Engaging Workplace** = willkommen fühlen, Zugehörigkeit, Gemeinschaftsgefühl, passend zum Unternehmensimage

**Physical Comfort** = bequeme und passende Büromöbel und Ausstattung

**Acoustic Privacy** = Möglichkeit sich in Ruhezeiten zurück zu ziehen

# Arbeitsumfelder müssen sich anpassen



- Physisch
- Verortet
- Fix
- Haptisch
- Einheitlich
- Einzeln



- Digital
- Mobil
- Veränderbar
- virtuell
- Individuell
- Gemeinschaft