

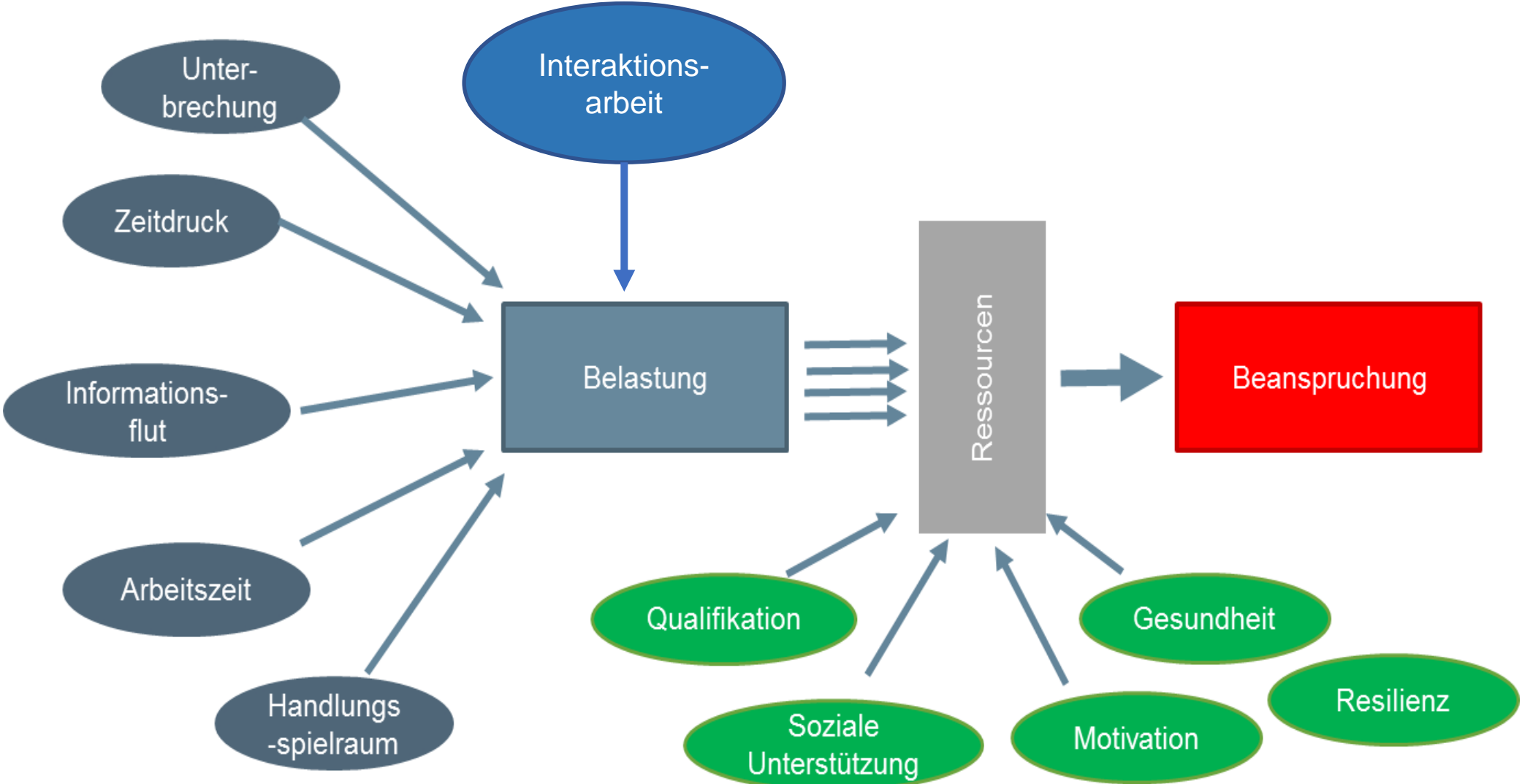
# Ein Gespräch über „Psychische Gesundheit für Gestalterinnen und Gestalter“ – braucht man sowas überhaupt?

*Kim Lauenroth (Fachhochschule Dortmund) &  
Gerhard Rinkenauer (Leibniz-Institut für Arbeitsforschung an der TU  
Dortmund)*

Psychische Gesundheit ist ein Zustand des Wohlbefindens, in dem eine Person ihre Fähigkeiten ausschöpfen, die normalen Lebensbelastungen bewältigen, produktiv arbeiten und einen Beitrag zu ihrer Gemeinschaft leisten kann.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Psychische\\_Gesundheit](https://de.wikipedia.org/wiki/Psychische_Gesundheit)

# Psychische Belastung / Beanspruchung

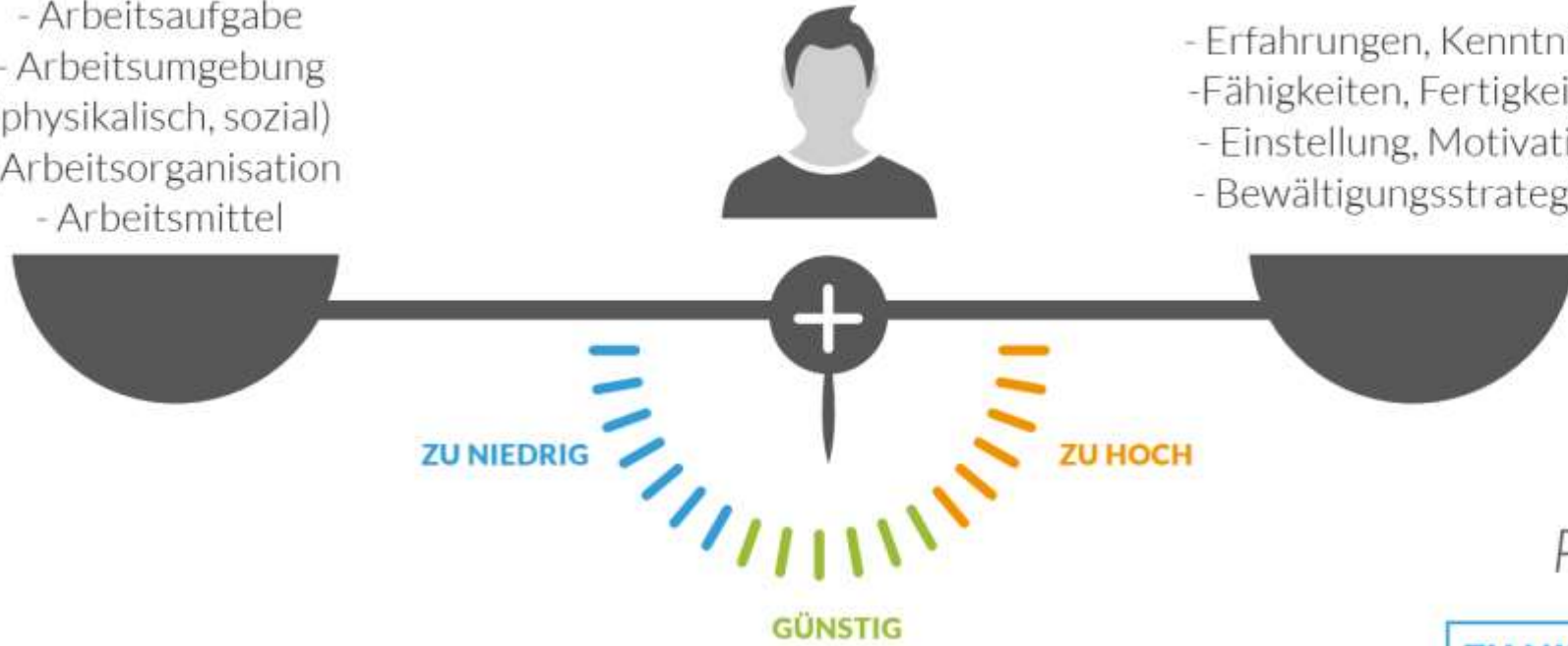


# Arbeitsbelastung

- Arbeitsaufgabe
- Arbeitsumgebung (physikalisch, sozial)
- Arbeitsorganisation
- Arbeitsmittel

# Individ. Voraussetzungen

- Erfahrungen, Kenntnisse
- Fähigkeiten, Fertigkeiten
- Einstellung, Motivation
- Bewältigungsstrategien



# Psychische Beanspruchung

ZU NIEDRIG / ZU HOCH	GÜNSTIG
Ermüdung	Aktivierung, Übung
Reduktion und Verlust von Leistungsfähigkeit	Weiterentwicklung von Fähigkeiten
Stress, psychosomatische Störungen	Einstellung, Motivation
Arbeitsunfähigkeit, Burnout	Wohlbefinden

Rinkenauer et al. (2018) in Kopp und Ittermann: Konzeptionelle Perspektiven von Arbeit in der digitalisierten Logistik.

# Alltagssituationen in der Gestaltung

- Schwierige Stakeholder
- Hohe Informationsdichte
- Kreatives Arbeiten in engen Takten
- Verantwortungsdruck und nutzerzentriertes Design
- *Situationen aus dem Publikum*

# Schwierige Stakeholder

- Jedes Projekt hat „besondere“ Stakeholder
- Manchmal trifft man aber auch schwierige Menschen
  - Wenig empathisch
  - Ungenaue Kommunikation
  - Schwierigkeiten mit Entscheidungen

# Hohe Informationsdichte

- Digitalisierung ist ein komplexes Unterfangen und führt oft dazu, dass GestalterInnen in kurzer Zeit sehr viel Information aufnehmen und verarbeiten müssen
- Beispiele
  - Schwierige Geschäftsprozesse
  - Widersprüchliche Informationen
  - Komplexe fachliche Sachverhalte

# Kreatives Arbeiten im Zusammenspiel mit Softwareentwicklung

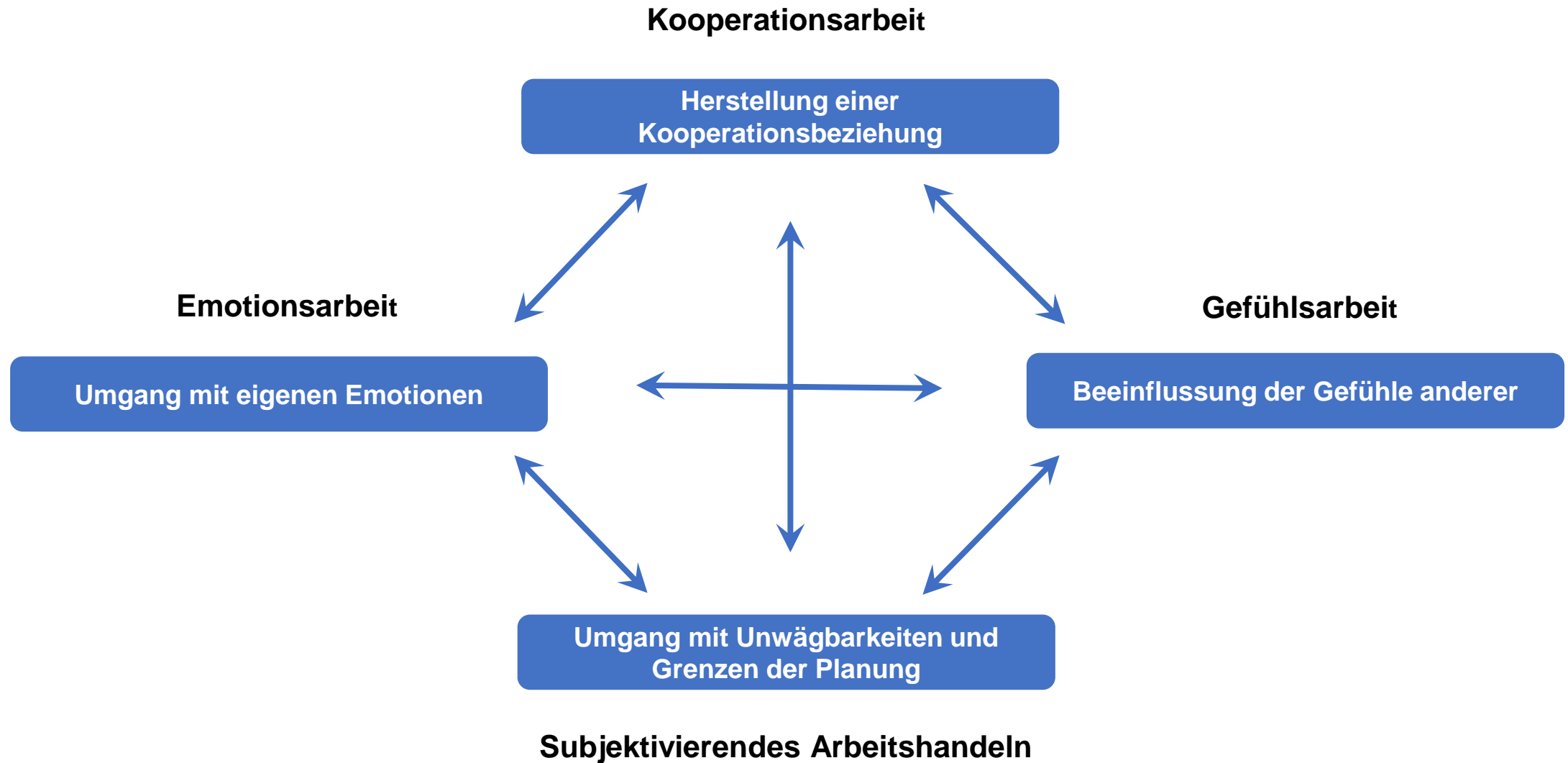
- Gestaltung von Digitalisierung passiert immer auch im Zusammenspiel mit Softwareentwicklung.
- Vorgehensmodelle in der Softwareentwicklung ...
  - haben oft enge Takte (z.B. Sprints in Scrum)
  - Größere Teams mit vielen Detailfragen
  - Ergebnisdruck etwas pünktlich zu liefern
  - Ökonomischer Druck (Team muss ausgelastet werden)



# Verantwortungsdruck und nutzerzentriertes Design

- Nutzerzentrierung stellt den Nutzende in den Mittelpunkt, sie liefern Input und evaluieren Ergebnisse
- Diese Partizipation erzeugt bei Nutzenden
  - Verantwortungsdruck (Nutzende sind ggü. ihrer Organisation für das Ergebnis verantwortlich)
  - Entscheidungsdruck (Nutzende müssen entscheiden, was getan werden soll)
  - Absicherungsverhalten (Nutzende wollen sich absichern)

# Interaktionsarbeit als besondere Form von Erwerbsarbeit



# Verteilung der Fehlzeiten auf Krankheitsarten für verschiedene Berufe



Informatik, IT und Softwareentwicklung



Altenpflege



Metallbearbeitung, Metallbau

Angaben in Prozent

- Neubildungen
- Psyche
- Herz-Kreislauf
- Atemwege
- Verdauung
- Muskel-Skelett
- Verletzungen
- Übrige

Brauchen wir mehr  
Bewusstsein/Wissen/Forschung über  
psychologische Gesundheit im  
Bereich Gestaltung?

Situationen aus dem Publikum