



Digitaltag in Siegen

Von der digitalen Kindheit bis zum rostigen Stahl: Das Haus der Wissenschaft lud zum Digitaltag am 16. Juni ein.

Am 16. Juni 2023 fand bundesweit der Digitaltag statt, also auch in Siegen. Das Haus der Wissenschaft der Universität Siegen lud gemeinsam mit Partnerinnen und Partnern zu Aktivitäten und zum Experimentieren rund um das hochaktuelle Thema Digitalisierung ein.

Im Haus der Wissenschaft, in der Villa Sauer, fand die Video-Ausstellung „Berührung neu erfinden – Sinnespraktiken in digitalen Kindheiten“ statt. Wer sich Zeit nahm, die zehn Kurzfilme anzusehen und die an die Wand projizierten Fragen zum Thema für sich zu beantworten, hatte danach sicherlich eine hellere Sicht auf die Dinge. Viele machen sich Sorgen, dass Kleinkinder schon sehr früh mit Mobilgeräten umgehen (müssen). Dies birgt in der Tat Vor- und Nachteile. Ein Vorteil ist beispielsweise, dass Großeltern, die möglicherweise sehr weit von ihren Enkelkindern entfernt leben, mit ihnen kommunizieren können, und zwar über die ja nicht mehr so ganz neuen Medien wie z. B. Handy, Tablet oder mit den Kommunikations-Tools auf dem PC. Früher hörten die Kinder höchstens die Stimme der Oma oder des Opas aus dem Telefonhörer. Heute können sie sie auch sehen, wenn auch nur auf dem Bildschirm. Und genau da setzt die Forschungsarbeit des kameraethnographischen Film- und Forschungsteams Bina E. Mohn, Pip Hare und Astrid Vogelpohl, zusammen mit Prof. Dr. Jutta Wiesemann, der Projektleiterin des Forschungsprojektes „Frühe Kindheit und Smartphone“ im Sonderforschungsbereich „Medien der Kooperation“ an. Realisieren Kleinkinder, dass die Oma auf dem Bildschirm tatsächlich existiert? Warum kann ich sie nicht berühren? Was macht das mit mir? Bin das ich da auf der Scheibe oder ist das jemand anderes, der mir ziemlich ähnlich sieht? – Wer sich in dieses Thema vertiefen möchte, der kann das im Rahmen der Forschungsarbeit entstandene deutsch- und englischsprachige Buch kaufen und lesen.

Auch bestand die Möglichkeit, den humanoiden Roboter „Pepper“ kennenzulernen, der bereits in Altenheimen seinen hilfreichen Dienst tut und mit Programmen wie „Musik/Tanz“, „Spiele“, „Spaßiges“ und „Bewegung“ die Senioren und Seniorinnen in Schwung bringt. Wie Katja Knoche, Leiterin des Hauses der Wissenschaft, bestätigte, sind die alten Leute von Pepper ganz hingerissen und lassen sich gerne von ihm inspirieren. Er kann sogar schon ein bisschen sprechen, ist dabei überraschend witzig und kichert ab und zu wie ein kleines Mädchen. Sogar die Geschäftswelt hat ihn schon entdeckt und schickt ihn auf Messestände und in Ladenlokale. Zum Beispiel begrüßt er dort Ankommende und hilft ihnen bei der Orientierung.

Aufregend war die virtuelle Achterbahnfahrt mithilfe einer VR-Brille. Der Körper meinte, sich in die Kurven legen zu müssen, als führe er tatsächlich. Gelungen die 3D-Ansicht einer Küstenlandschaft mit Kirmes und der Achterbahn! Einen kurzen Rundumblick auf eine Raumstation im dunklen All mit ihren Auslegern und Modulen vermittelte eine weitere Sequenz mit der VR-Brille.



Wer wollte, konnte mit dem „Intergalactic Teddy“ spielen, den man am Bildschirm mittels Händeklatschens oder „ooooh“-Geräuschen steuern kann, um dem ekligen grünen „slime“ zu entkommen. Roboter NAO (Hersteller: Aldebaran/United Robotics Group), ist ein vielseitiger Kollege in Bildung und Forschung, aber auch im Gesundheitssektor und in Firmen, wo er Besucher begrüßt und sich mit ihnen unterhält.

Das FabLab in der Siegener Sandstraße 26 hatte geöffnet und lud ein, viele Mitmachangebote zu erproben. Im FabLab sind beispielsweise etliche 3D-Drucker am Werk, und viele staunten, was man damit alles herstellen kann: vom SD-Kartenhalter bis zur Violine ist bereits vieles möglich.

Der Lehrstuhl für Informatik im ehemaligen Stadtkrankenhaus präsentierte verschiedene Prototypen sozialer Roboter und diskutierte, gemeinsam mit den Besuchern, die Einsatzmöglichkeiten sowohl in der Pflege als auch zur Unterstützung älterer Menschen in deren häuslicher Umgebung. Pflegeroboter „Pepper“ und der interaktive Temi von medisana®, der nach behutsamem Kopftätscheln brav hinter dem Benutzer herfährt, konnten ausprobiert werden.

Seine Freunde NAO und der Roboter-Hund Aibo, ein Sony-Produkt, fanden auch neue Fans. Die Gate-Box mit mysteriös schimmerndem Avatar, der bereitwillig Wikipedia-Antworten gab, oder Celeste, der Gebets-Avatar mit der gesamten Bibel im internen Speicher, gaben einen Einblick in die Welt der digitalen Kommunikation, was heute schon alles möglich ist und, vor allem, was uns in der Zukunft noch erwartet. Ideen sind reichlich vorhanden.

Das Bruchwerktheater bot den Audioguide „Rostiger Stahl“ an. Wer bei der zweistündigen Tour quer durch die Siegener Innenstadt erwartete, lediglich an den Sehenswürdigkeiten entlanggeführt zu werden, wurde mit einer Theaterinszenierung überrascht. Die Spaziergänger wurden mit Kopfhörern im Ohr als Space-Flaneure auf die Erde gebeamt. Auf ihrer Expedition erkundeten sie gemeinsam mit dem Forschungsroboter D.A.P.P.-es794 die fremdartige Flora und Fauna, bis die Crew eine verstörende Entdeckung macht: ein vollständig zu Metall transformierter Erdling. Die Bedrohung breitet sich aus und die Crew bemerkt immer weitere metallisierte Einheimische. Bald wird klar, dass eine finstere Macht versucht, alles Leben auf der fremden Erde auszulöschen. Die Space-Flaneure müssen gefährliche Prüfungen bestehen, Hindernisse überwinden und Rätsel lösen. Kann die Crew die Bedrohung aufhalten? Wird der liebestolle Roboter sein Glück finden? Ist der Erste Maat schon wieder betrunken? Welchen finsternen Plan verfolgt Doktor Langenscheid? Und werden es die Flaneure schaffen, rechtzeitig zum Abendessen zurück an Bord des Mutterschiffs zu sein?

Die Produktion im Rahmen der Siegener Audiowalks, einem Projekt des Kunstvereins Siegen, wurde konzipiert und organisiert von Jennifer Cierlitza und Cynthia Krell.

Das Projekt FUSION hat sich auf die Fahnen geschrieben, daran etwas zu ändern. Die Uni soll mit der Stadt und der Region nebst angrenzenden Gebieten in den anderen beiden Bundesländern stärker vernetzt werden und ins Bewusstsein der Bewohner gelangen, sodass beide davon profitieren, Uni und Bewohner.