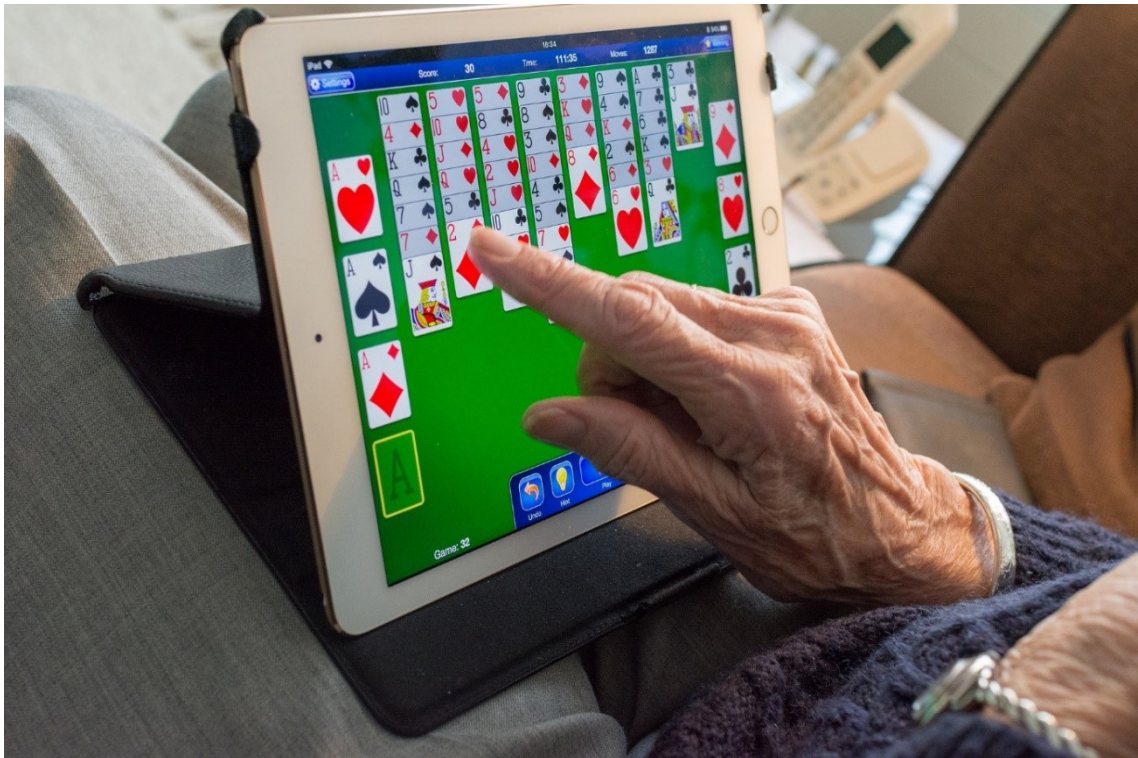


Digitale Teilhabe im Alter

Potenziale von Videospiele für Senior*innen



Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/computer-technologie-laptop-ipad-3190630/>

Bachelor-Arbeit der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Fabienne Soltermann

August 2021

Bachelor-Arbeit
Ausbildungsgang Soziokultur
Kurs TZ 2017-2021

Fabienne Soltermann

Digitale Teilhabe im Alter
Potenziale von Videospiele für Senior*innen

Diese Arbeit wurde am **16. August 2021** an der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit eingereicht. Für die inhaltliche Richtigkeit und Vollständigkeit wird durch die Hochschule Luzern keine Haftung übernommen.

Studierende räumen der Hochschule Luzern Verwendungs- und Verwertungsrechte an ihren im Rahmen des Studiums verfassten Arbeiten ein. Das Verwendungs- und Verwertungsrecht der Studierenden an ihren Arbeiten bleibt gewahrt (Art. 34 der Studienordnung).

Studentische Arbeiten der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit werden unter einer Creative Commons Lizenz im Repositorium veröffentlicht und sind frei zugänglich.

Originaldokument gespeichert auf LARA – Lucerne Open Access Repository and Archive der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern



Dieses Werk ist unter einem
Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz Lizenzvertrag
lizenziert.

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/>
Oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California
95105, USA.

Urheberrechtlicher Hinweis

Dieses Dokument steht unter einer Lizenz der Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle
Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz <http://creativecommons.org/>

Sie dürfen:



Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
Zu den folgenden Bedingungen:



Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur
Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder
angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber
unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.



Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt
aufbauen dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.
Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt,
mitteilen.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers
dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte nach Schweizer Recht unberührt.

Eine ausführliche Fassung des Lizenzvertrags befindet sich unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/legalcode.de>

Vorwort der Schulleitung

Die Bachelor-Arbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern, Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelor-Arbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von zehn Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Soziokulturell-animatorisches Denken und Handeln ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es ist daher nahe liegend, dass die Diplomandinnen und Diplomanden ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelor-Arbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftigen Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachleuten aufgenommen werden.

Luzern, im August 2021

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit
Leitung Bachelor

Abstract

Der demografische Wandel gehört zu den Megatrends unserer Gesellschaft. Aktuelle Entwicklungen zeigen, dass die Zahl der über 65-jährigen in der Schweiz lebenden Menschen steigt. Durch die Veränderungen in der Bevölkerungsstruktur wird der Lebensphase Alter eine immer grössere Bedeutung zugeschrieben. Die Lebensphase dauert durch die erhöhte Lebenserwartung heute 30 Jahre oder länger. Viele ältere Menschen möchten diesen Lebensabschnitt möglichst selbstbestimmt gestalten. Die Veränderungsprozesse, welche zusätzlich durch den technologischen Wandel in Gang gesetzt wurden, wirken sich sowohl auf das alltägliche Leben der Menschen als auch auf das gesellschaftliche Zusammenleben aus.

Diese gesellschaftlichen Entwicklungen haben die Autorin veranlasst, sich der Thematik «Digitale Teilhabe im Alter: Potenziale von Videospiele für Senior*innen» zu widmen. Die Sicherstellung der digitalen Teilhabe im Alter als Form der sozialen Teilhabe ist dabei zentral. Neue Angebote sind gefordert, welche Partizipationsmöglichkeiten schaffen und die gesellschaftliche Zugehörigkeit stärken. Die Auseinandersetzung mit Videospiele hat gezeigt, dass sie eine spielerische und kreative Methode darstellen, um Senior*innen zu erreichen. Durch das gemeinsame Spielen können Begegnungen zwischen Generationen stattfinden und Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien gewonnen werden.

Die Soziokulturelle Animation hat in diesem Kontext die Aufgabe, sich mit dem Thema Alter auseinanderzusetzen. In ihrer intermediären Position zwischen Lebenswelt und System gestaltet sie Angebote, welche die digitale Teilhabe fördern. Die Adressat*innen werden so befähigt, ein selbstbestimmtes Leben zu führen.

Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	IV
Inhaltsverzeichnis.....	V
Abbildungsverzeichnis.....	VII
Tabellenverzeichnis.....	VII
1. Einleitung	1
1.1 Ausgangslage.....	1
1.2 Motivation und Adressat*innen	1
1.3 Fragestellung und Zielsetzung.....	2
1.4 Berufsrelevanz und Abgrenzung	3
1.5 Aufbau der Arbeit.....	3
2. Lebensphase Alter	4
2.1 Definition Lebensphase Alter	5
2.2 Altersbild Aktives Altern.....	5
2.3 Bedeutung des demografischen Wandels für die Lebensphase Alter	6
2.4 Gesundheitliche Ungleichheit im Alter	8
2.5 Zwischenfazit.....	9
3. Digitale Teilhabe im Alter	9
3.1 Definition Digitale Teilhabe.....	10
3.2 Technologische Entwicklungen	11
3.3 Medienkompetenz für Senior*innen	12
3.4 Nutzung von Informations- und Kommunikationsmedien durch Senior*innen.....	13
3.5 Digitale Teilhabe und Soziokulturelle Animation.....	15
3.6 Zwischenfazit.....	16
4. Videospiele für Senior*innen	17
4.1 Definition und Geschichte der Videospiele.....	17
4.2 Potenziale und Risiken von Videospiele.....	20
4.2.1 Videospielesucht	20
4.2.2 Funktionen und Nutzen von Videospiele.....	21
4.3 Angebote für Senior*innen.....	23
4.3.1 Myosotis.....	24
4.3.2 RetroBrain	27
4.3.3 WeTakeCare – Computergestütztes Übungsprogramm	28
4.3.4 Weitere Projekte und Angebote für Senior*innen	29
4.4 Zwischenfazit.....	31
5. Soziokulturelle Animation – Handlungsansätze für die Praxis.....	32

5.1	Gesellschaftliche Aufgabe und Verortung der Soziokulturellen Animation	32
5.2	Interventionspositionen.....	34
5.3	Funktionen und (Arbeits-)Prinzipien.....	36
5.3.1	Empowerment.....	39
5.3.2	Partizipation	40
5.3.3	Kreativität.....	42
5.4	Handlungsvorschläge	42
5.4.1	Ressourcen und Fokus auf Soziokultur im Alter.....	42
5.4.2	Aus- und Weiterbildung Soziokulturelle Animation.....	43
5.4.3	Projekte mit Senior*innen	44
5.5	Zwischenfazit.....	45
6.	Schlussfolgerungen	46
6.1	Diskussion der Ergebnisse.....	46
6.2	Beantwortung der Fragestellung	47
6.3	Persönliches Fazit.....	48
6.4	Ausblick	49
6.5	Dank	49
7.	Quellenverzeichnis.....	50
8.	Anhang	59
A	Beispiele Videospiele Myosotis.....	59
B	Interview mit Marco Soldati.....	60

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Altersaufbau der Bevölkerung nach Geschlecht	7
Abbildung 2: Physische Aktivitäten von Personen ab 65 Jahren in der Schweiz	8
Abbildung 3: DIVSI Internet-Milieus: Ü60	11
Abbildung 4: Umfrage zur täglichen Mediennutzung in der EU bis 2021.....	14
Abbildung 5: Umfrage zur Mediennutzung in der Schweiz nach Altersgruppen 2020.....	14
Abbildung 6 Genreaufteilung Videospiele	18
Abbildung 7: Beliebteste Genres in der Schweiz	20
Abbildung 8: Video- und Computerspieler in der Schweiz nach Alter im Jahr 2019	23
Abbildung 9: Senior*innen lieben Casual Games	24
Abbildung 10: Spielkonsole memore	28
Abbildung 11 Senior*innen trainieren mit 3D-Sudoku ihre Arme und Schultern	29
Abbildung 12: Handlungsmodell der SKA	35
Abbildung 13: Tätigkeitsfelder und Funktionen der Soziokulturellen Animation.....	37
Abbildung 14: Partizipationsstufen.....	41
Abbildung 15: Übersicht Videospiele Myosotis	59

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Videospiegelgenres	19
Tabelle 2: Partizipationsstufen.....	26

1. Einleitung

Die vorliegende Bachelor-Arbeit wurde im Rahmen des Studiums an der Hochschule Luzern für Soziale Arbeit mit der Vertiefungsrichtung Soziokultur erarbeitet. Die Einleitung bietet einen inhaltlichen Überblick dieser Bachelor-Arbeit. Nach den Ausführungen zur Ausgangslage und der Motivation für diese Arbeit werden die Fragestellung und Zielsetzung ausgeführt. Anschliessend wird auf die Adressat*innen eingegangen und der Aufbau der Arbeit sowie die Berufsrelevanz aufgezeigt.

1.1 Ausgangslage

Der demografische Wandel ist laut der Bundeskanzlei (BK) (2016) beinahe in allen Lebensbereichen erkennbar. Die Beschleunigung der demografischen Alterung wird als eines der Bevölkerungsszenarien genannt (S. 9). Zwischen den Jahren 2020 bis 2030 wird die Schweiz eine starke Bevölkerungsalterung erfahren. Einer der Hauptgründe findet sich in der Pensionierung der Babyboomer-Generation, worunter die geburtenstarken Jahrgänge der Nachkriegsjahre verstanden werden. Konkret wird damit gerechnet, dass bis im Jahr 2030 rund 2.17 Millionen der in der Schweiz wohnhaften Personen über 65 Jahre alt sein werden. Dieser Umstand fordert neue Lösungen, um die Herausforderung des demografischen Wandels meistern zu können (OST, 2021, S. 1-2).

Die Lebenswelt von Senior*innen ist laut Florian Pressmar (2017) durch einen starken medialen Wandel geprägt. Die Nutzung des Internets gewinnt immer mehr an Bedeutung. Diese Tatsache stellt insbesondere für Senior*innen eine grosse Herausforderung dar, da sie – verglichen mit jüngeren Generationen – nicht mit diesem Medium aufgewachsen sind (S. 23-24). Hier ist die soziokulturelle Animation gefordert. In ihrer vielfältigen Rolle als Vermittlerin zwischen Lebenswelten oder als Gestalterin für neue partizipative Projekte nimmt sie auch in der Welt der digitalen Angebote eine wichtige Funktion ein. In der vorliegenden Bachelor-Arbeit werden daher Angebote von Videospiele untersucht, mögliche Einsatzbereiche für die Soziokultur aufgezeigt und weitere Handlungsvorschläge im Zusammenhang mit der digitalen Teilhabe im Alter erarbeitet.

1.2 Motivation und Adressat*innen

Spätestens nach dem Besuch des Moduls «248 – Alter, Generationen und demografischer Wandel» war das Interesse für das Thema Alter geweckt. Neben dem persönlichen Interesse am Thema gaben weitere Faktoren den Ausschlag für diese Bachelor-Arbeit:

Ein Grossteil der Berufsfelder der Soziokulturellen Animation befinden sich heute in der Kinder- und Jugendarbeit, in Kulturinstitutionen oder auch der Quartierarbeit. Die gesellschaftliche Entwicklung und der demografische Wandel schreiben dem Thema Alter jedoch eine immer grössere Bedeutung zu. Neue Handlungsansätze für das noch junge Arbeitsfeld der soziokulturellen Animation werden dadurch notwendig.

Die Thematik der digitalen Teilhabe und insbesondere im Zusammenhang mit Videospiele wurde in Bachelor-Arbeiten meist für die Zielgruppe der Jugendlichen untersucht. Videospiele für Senior*innen ist ein neues Gebiet, auf dem noch wenig geforscht wurde. Eine erste Recherche zeigte, dass bereits verschiedene Institutionen Videospiele für Senior*innen entwickeln. Diesen Ansatz inspirierte die Autorin, um das Potenzial solcher Angebote für das Arbeitsfeld der Soziokulturellen Animation untersuchen.

Senior*innen befinden sich nach den Ausführungen von Pressmar (2017) in der Lebensphase Alter, welche aus sozialwissenschaftlicher Perspektive mit dem Übertritt aus dem Berufsleben in den Ruhestand beginnt. Der Autor merkt jedoch an, dass Alter eine soziale Konstruktion ist und es daher keine einheitliche Zuordnung gibt, wann genau der Eintritt in die Lebensphase Alter beginnt (S. 24). Für die Bachelor-Arbeit werden aufgrund dieser Ausführungen Personen mit Wohnort Schweiz und einem Alter ab 64 Jahren berücksichtigt.

1.3 Fragestellung und Zielsetzung

Die oben beschriebene Ausgangslage führt zu folgender Hauptfragestellung:

Welches Potenzial haben Videospiele in Bezug auf die digitale Teilhabe für Senior*innen?

Um Antworten auf die Hauptfrage dieser Fachliteraturarbeit zu finden, lässt sich die Autorin von folgenden Unterfragen leiten:

1. Welche gesellschaftliche Bedeutung hat die Lebensphase Alter und welche Herausforderungen für die Soziokulturelle Animation stellen sich dabei?
2. Was bedeutet digitale Teilhabe im Alter?
3. Welche Angebote von Videospiele gibt es (für Senior*innen)?
4. Wie kann die Soziokultur die digitale Teilhabe (durch Videospiele) stärken?

Mit der Bachelor-Arbeit wird das Ziel verfolgt, die Notwendigkeit und das Potenzial der digitalen Teilhabe für die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben aufzuzeigen. Die Ausführungen zur Lebensphase Alter und den damit verbundenen Herausforderungen sollen zudem Interessierte und Professionelle der Soziokulturellen Animation für die Arbeit mit den Adressat*innen sensibilisieren. Weiter will die Autorin auf konkrete Angebote eingehen und Handlungsansätze in unterschiedlichen Bereichen präsentieren.

1.4 Berufsrelevanz und Abgrenzung

Die Professionellen der Sozialen Arbeit orientieren sich laut dem Berufskodex der Sozialen Arbeit am Grundsatz der Partizipation. Die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben, Entscheidungs- und Handlungsfähigkeit bedingen einen Miteinbezug und die Beteiligung der Adressat*innen (Avenir Social, 2010, S. 9). Dies schliesst auch die Nutzung von neuen digitalen Technologien ein. Hier kann die Soziale Arbeit einen Beitrag leisten, indem sie aufklärt, die Bedürfnisse von Senior*innen abholt und neue Projekte in diesem Bereich initialisiert.

Die Recherchen zum demografischen Wandel in der Schweiz haben zudem gezeigt, dass die Gesellschaft immer älter wird, es leben immer mehr Senior*innen in der Schweiz (BK, 2016, S. 4). Der digitale Fortschritt ist eine Herausforderung für Senior*innen, da sie nicht mit digitalen Medien aufgewachsen sind und dadurch deren Nutzung mit Unsicherheiten behaftet sein kann (Pressmar, 2017, S. 23-24). Die Soziale Arbeit und insbesondere die Soziokulturelle Animation kann hier vermitteln und Plattformen zum Lernen und Austausch bieten.

Videospiele weisen sowohl Potenziale aber auch gewissen Risiken auf. Diese werden in dieser Arbeit aufgezeigt. Als Adressat*innen wurden Senior*innen, Personen ab 64 Jahren, definiert. Auch in der Arbeit mit jüngeren Personen zeigen Videospiele eine Wirkung. Die Wirkung von Videospielen für jüngere Personen werden insbesondere für die Ausführungen zu den Risiken von Videospielen hinzugezogen, jedoch für die Zielgruppe Jugendliche nicht im Detail ausgeführt.

1.5 Aufbau der Arbeit

Die Bachelor-Arbeit ist in sechs Kapitel gegliedert. Nach der Einführung in das Thema wird die Lebensphase Alter im *Kapitel 2* genauer betrachtet. Anhand der Ausführungen zum Altersbild des Aktiven Alterns, der Bedeutung des demografischen Wandels und der gesundheitlichen Ungleichheit im Alter werden die gesellschaftlichen, aber auch individuellen Herausforderungen dieser Lebensphase aufgezeigt.

Das *Kapitel 3* beschäftigt sich mit der Unterfrage «Was bedeutet digitale Teilhabe im Alter?». Einleitend wird der Begriff der digitalen Teilhabe definiert und Bezug auf die digitale Teilhabe von Senior*innen genommen. Ein erster Einblick in die technologischen Entwicklungen bietet einen Überblick über das digitale Angebot. Die Bedeutung der Medienkompetenz und die gesundheitliche Ungleichheit werden in Bezug auf die Adressat*innen ausgeführt.

Im Fokus von *Kapitel 4* stehen Angebote von Videospiele für Senior*innen. Einleitend erfolgt ein Exkurs in die Geschichte, kombiniert mit der Begriffsklärung von digitalen Medien und Videospiele. In einem zweiten Schritt werden die Potenziale und Risiken von Videospiele aufgezeigt und schliesslich konkrete Videospiele für Senior*innen beschrieben.

Die Soziokulturelle Animation steht im *Kapitel 5* im Zentrum. Die Gesellschaftliche Aufgabe und Verortung, die Funktionen und Arbeitsprinzipien werden hier erörtert. Aus den Ausführungen werden anschliessend Handlungsvorschläge abgeleitet.

Die gewonnen Erkenntnisse fliessen schliesslich im *Kapitel 6* zusammen, wo eine Diskussion der Ergebnisse stattfindet und die Hauptfrage dieser Bachelor-Arbeit beantwortet wird: «Welches Potenzial haben Videospiele in Bezug auf die digitale Teilhabe für Senior*innen?». Ein Persönliches Fazit, der Ausblick und ein abschliessender Dank runden die Bachelor-Arbeit schlussendlich ab.

2. Lebensphase Alter

Das Alter ist nach den Ausführungen von Klaus R. Schroeter und Harald Künemund (2020) eine soziale Konstruktion. Abhängig vom betrachteten Zeitpunkt und der Gesellschaft, gelten unterschiedliche Altersnormen und -grenzen (S. 545-546). Im vorliegenden Kapitel werden die verschiedenen Aspekte des Themas Alter anhand der Ausführungen zur Lebensphase Alter und einer Definition für das Altersbild Aktives Altern eingeführt. Die Bedeutung des demografischen Wandels sowie die gesundheitliche Ungleichheit im Alter runden das Kapitel ab. Aus den Erkenntnissen werden schliesslich die Herausforderungen für die Lebensphase Alter aufgezeigt. Dabei wird die folgende Fragestellung beantwortet:

Welche gesellschaftliche Bedeutung hat die Lebensphase Alter und welche Herausforderungen für die Soziokulturelle Animation stellen sich dabei?

2.1 Definition Lebensphase Alter

Unsere Gesellschaft ist laut den Ausführungen von Barbara Pichler (2020) durch verschiedene Kategorien organisiert. So gehört auch Alter zu einer dieser Kategorien (S. 572). Die Lebensphase Alter ist gemäss Pressmar (2017) kein klar definierbarer Begriff. Er führt aus, dass der Altersbegriff eine soziale Konstruktion ist (S. 24). Dieser Aussage stimmt auch Gerd Göckenjan (2020) zu. Er zeigt auf, dass sich die Lebensphase Alter unterschiedlich bestimmen lässt. Alter lässt sich durch das kalendarische Alter eines Menschen, oder auch nach seiner subjektiven Verfassung oder Gesundheit definieren (S. 563-564). François Höpflinger (2021a) nennt auch sichtbare äusserliche Signale wie die gebückte Haltung oder die Benützung des Gehstocks als Merkmale dafür, dass eine Person als alt wahrgenommen wird (S. 8).

Wie Andreas Kruse und Ursula Lehr (1999) ausführen, kann die Lebensphase Alter 30 Jahre oder länger dauern. Diese Lebensphase ist nach dem mittleren Erwachsenenalter die längste Lebensphase eines Menschen (zit. in Sabine Kühnert & Helene Ignatzi, 2019, S. 16). Dieser Umstand schreibt der Lebensphase Alter eine grosse Bedeutung zu.

Davon ausgehend, dass die Lebensphase Alter mit dem Alter von 65 Jahren und dem Übertritt in den Ruhestand beginnt, wird in einer ersten Phase von «jungen Alten» oder auch vom «dritten Alter» gesprochen. Damit sind Personen gemeint, die zwar im Ruhestand, jedoch noch bei bester Gesundheit sind (Pichler, 2020, S. 573). Durch die steigende Lebenserwartung und den Strukturwandel wird nach Höpflinger (2019) unterschieden in das dritte und vierte Lebensalter. Bei Menschen ab 80 Jahren spricht er vom vierten Lebensalter oder den «alten Alten» und der Hochaltrigkeit als Synonyme (S. 3-4).

2.2 Altersbild Aktives Altern

Die Vorstellung, was die Menschen im Alter erwartet und wie alte Menschen leben, kann nach Kühnert und Ignatzi (2019) als Altersbilder bezeichnet werden (S. 63). Nach dem sechsten Altersbericht des Deutschen Bundestages (2010) lautet die Definition für Altersbilder wie folgt: «Altersbilder bezeichnen individuelle und gesellschaftliche Vorstellungen vom Alter (Zustand des Altseins), vom Altern (Prozess des Älterwerdens) oder von älteren Menschen (die soziale Gruppe älterer Menschen)» (S. 36). Nach den Ausführungen von Kühnert und Ignatzi (2019) handelt es sich bei Altersbildern um soziale Konstruktionen, welche sich durch den gesellschaftlichen Wandel ebenfalls verändern. So gibt es nicht das eine Altersbild, sondern unterschiedliche Konzepte, welche die Stellung von älteren Menschen und damit die gesellschaftlichen Erwartungen an sie zum Ausdruck bringen (S. 70).

Ein positiv bewertetes Altersbild ist laut Andreas Stückler (2016) das Konzept des Aktiven Alterns. Er beschreibt das Aktive Altern, auch Active Ageing genannt, mit der «Mobilisierung bislang brachliegender produktiver Potenziale älterer Menschen» (S. 29). Nach Höpflinger (2021b) bezeichnen sich Menschen im dritten Lebensalter, welche in das Modell des Aktiven Alterns gehören, nicht als alt nach einem defizitorientierten Verständnis des Altersbegriffs (S. 3). Die aktive und dynamische Seite von älteren Menschen soll mit diesem Konzept betont werden (Stephan Kirchschrager & Mario Störkle, 2019, S. 11). Weiter führt Stückler (2016) aus, dass das Aktive Altern zu gesellschaftlicher Integration und Teilhabe der älteren Menschen in die Gesellschaft führen kann. Dies wiederum führt zu höherer Lebensqualität bei Senior*innen (S. 29).

In Deutschland wird alle vier Jahre zu jeder Legislaturperiode ein Altersbericht zu einem seniorenpolitischen Thema publiziert (BMFSFJ, 2020a). Im sechsten Altersbericht aus dem Jahr 2010 wurde auf die Altersbilder der Gesellschaft eingegangen. Daraus ist zu entnehmen, dass ein Leitbild gefordert wird, welches die Fähigkeiten der älteren Menschen fördert. Dadurch soll dem demografischen Wandel entgegengewirkt und die älteren Menschen so einen Beitrag zu Wirtschaft und Gesellschaft leisten können (BMFSFJ, 2010, S. 468-469). Diese Forderung wird durch Silke van Dyk (2016) kritisch betrachtet, da nicht die Bedürfnisse und Anliegen oder die Teilhabe älterer Menschen im Vordergrund stehen, sondern die Bewältigung des demografischen Wandels (S. 72). Auch Stückler (2016) hinterfragt das ideologische Altersbild des Aktiven Alterns kritisch, indem er dies konzeptuell politisch-ökonomisch untersucht. Er nennt inklusive und exklusive Aspekte des Aktiven Alterns und bezeichnet diese als neue Formen von Altersfeindlichkeit und -diskriminierung. Nicht die Steigerung der Lebensqualität steht nach seinen Ausführungen im Vordergrund, sondern die Erwartung an ältere Menschen, sich vermehrt in die Gesellschaft einzubringen, um sozialstaatliche Leistungen und somit Kosten abzubauen (S. 30-31).

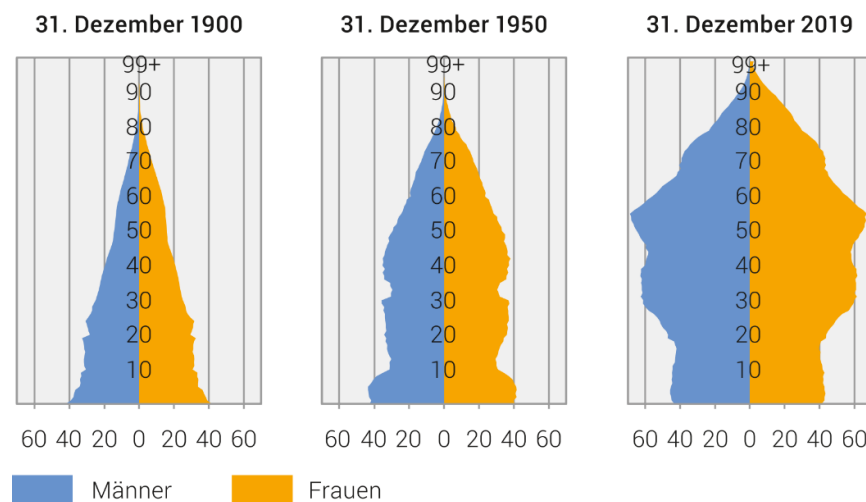
2.3 Bedeutung des demografischen Wandels für die Lebensphase Alter

Der demografische Wandel gehört laut dem Demografiebericht des Bundesrates zu den Megatrends unserer Zeit. Wie auch bei anderen Megatrends, wie beispielsweise dem Klimawandel oder der Digitalisierung, ist beim demografischen Wandel eine globale strukturelle Veränderung erkennbar. Der demografische Wandel in der Schweiz zeigt sich in der höheren Lebenserwartung und dem steigenden Anteil von Personen mit Migrationshintergrund (BK, 2016, S. 4). Die steigende Lebenserwartung wird mit dem Rückgang der Sterblichkeit bei hochbetagten Menschen begründet (ebd., S. 8).

Auch die Erkenntnisse von François Höpflinger (2019) bestätigen die steigende Lebenserwartung der Bevölkerung. Er geht davon aus, dass sich dieser Trend in den nächsten Jahrzehnten fortsetzt. Dies führt dazu, dass der Bevölkerungsanteil der über 80-jährigen Menschen von im Jahr 2018 5.5 % bis 2045 auf 11 % ansteigen kann (S. 4). Die steigende Lebenserwartung wird auch durch die nachfolgenden Alterspyramiden des Bundesamtes für Statistik (2020) sichtbar (siehe Abbildung 1). Die Grafiken zeigen die Veränderung des Altersaufbaus bei Frauen und Männern zwischen 1900 und 2019. Dabei wird deutlich, dass der Anteil älterer Menschen in der Schweiz stark gestiegen ist. Auch hier wird diese Entwicklung sowohl durch die steigende Lebenserwartung, aber auch durch die tiefen Geburtenraten erklärt (ebd.).

Altersaufbau der Bevölkerung nach Geschlecht

Anzahl Personen in 1 000



Quellen: BFS – STATPOP, VZ

© BFS 2020

Abbildung 1: Altersaufbau der Bevölkerung nach Geschlecht (Bundesamt für Statistik, 2020)

Wie Höpflinger (2018) ausführt, haben die tiefen Geburtenraten seit den 1960er Jahren einen Einfluss auf die Bevölkerungszahl. Höpflinger führt weiter aus, dass die Schweiz in den letzten Jahrzehnten von einer allgemeinen Zunahme der Lebenserwartung geprägt ist. Zusätzlich profitieren insbesondere auch ältere Menschen von der steigenden Lebenserwartung (S. 2-4). Wie der Bericht des Bundesrates aufzeigt, führen die genannten demografischen Entwicklungen zu einer Veränderung in der Zusammensetzung der Bevölkerungsstruktur in der Schweiz. Der Anteil älterer Menschen nimmt durch diese Veränderungen zu (BK, 2016, S. 9). Höpflinger (2018) merkt jedoch an, dass die weitere Entwicklung der Lebenserwartung in der Schweiz kritisch zu betrachten ist. Er nennt Trends wie beispielsweise vermehrtes Übergewicht, Antibiotika-Resistenz oder Grippeepidemien als Einflussfaktoren, welche die steigende Lebenserwartung negativ beeinflussen können (S. 5). Welchen Einfluss die gesundheitliche Ungleichheit auf die Lebensphase Alter hat, wird im nächsten Abschnitt weiter ausgeführt.

2.4 Gesundheitliche Ungleichheit im Alter

Regelmässige körperliche Aktivitäten sind nach Höpflinger (2021b) ein wesentlicher Faktor, um auch im Alter bei guter Gesundheit zu bleiben. Eine in der Schweiz durchgeführte Umfrage bei Personen ab 65 Jahren hat aufgezeigt, dass sich sowohl Frauen als auch Männer heute deutlich mehr bewegen (siehe Abbildung 2). Unter «physische Aktivitäten» werden Aktivitäten von mindestens 150 Minuten leichter körperlicher Aktivität oder zwei intensiven Aktivitäten pro Woche verstanden. Haben sich im Jahr 2002 noch 69 % der Männer und 50 % der Frauen im Alter von 65-74 Jahren regelmässig aktiv betätigt, waren es im Jahr 2017 bereits 83 % bei den Männern, respektive 76 % bei den Frauen. Die physischen Aktivitäten von Personen ab 75 Jahren zeigen ein ähnliches Bild. Besonders auffällig ist der Anstieg der physisch aktiven Frauen im Alter von 75 Jahren und älter. Bei dieser Gruppe ist der Wert von 34 % auf 58 % angestiegen, was beinahe einer Verdoppelung entspricht (S. 5).

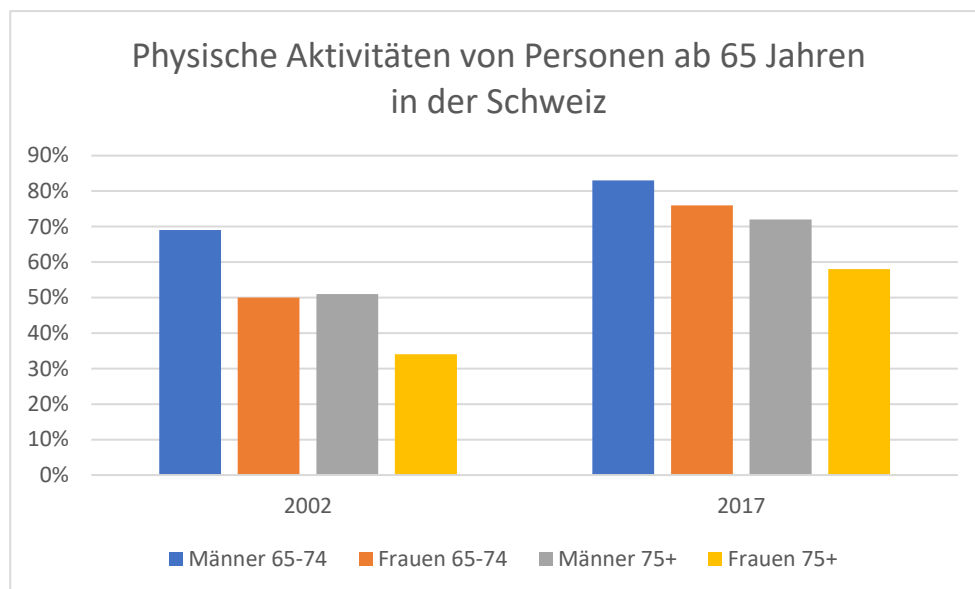


Abbildung 2: Physische Aktivitäten von Personen ab 65 Jahren in der Schweiz (Eigene Darstellung auf Basis von Höpflinger, 2021b, S. 5)

Gesundheitliche Ungleichheit setzt sich nach Antje Richter-Kornweitz (2015) aus der Gesundheit und der sozialen Lage einer Person zusammen. Dabei bezieht sie zusätzlich den Lebenslauf mit ein, die Belastungen, welchen ein Mensch im Verlauf seines Lebens ausgesetzt war. Auch die Perspektive auf eine gute Zukunft und gesundheitliche Versorgung nennt Richter-Kornweitz als wesentliche Faktoren von gesundheitlicher Ungleichheit im Alter (S. 120).

Neben den bereits genannten Mechanismen nennt Fabio Franzese (2020) die soziale Integration und Teilhabe als weitere Faktoren für gesundheitliche Ungleichheit (S. 23). Auf das Thema der Teilhabe und insbesondere der digitalen Teilhabe wird im Kapitel 3 vertieft eingegangen.

Weitere Aspekte, wie beispielsweise die Altersarmut haben nach Franzese (2020) ebenfalls einen Einfluss auf die Gesundheit im Alter (S. 119). Aufgrund des Umfangs dieser Bachelor-Arbeit wird die Altersarmut jedoch nicht detailliert untersucht.

2.5 Zwischenfazit

Der demografische Wandel stellt unter anderem die Professionellen der Sozialen Arbeit und insbesondere auch die Soziokulturelle Animation vor neue Herausforderungen. Der Bevölkerungsanteil von Personen ab 80 Jahren kann nach den Ausführungen von Höpflinger (2019) bis ins Jahr 2045 bis auf 11 % ansteigen (S. 4). Besonders herausfordernd sind dabei die gesellschaftlichen Zuschreibungen für diese Lebensphase und die damit verbundenen Erwartungen (Kühnert & Ignatzi, 2019, S. 70). Alter ist individuell und subjektiv. So auch die gesundheitliche Ungleichheit. Sie hängt nach den Ausführungen in Kapitel 2.4 von Faktoren wie der Gesundheit, der sozialen Lage oder auch seiner sozialen Integration und Teilhabe ab. Diese Faktoren lassen sich meist nicht selbst steuern.

Für die Praxis der Soziokulturellen Animation zeigen sich durch den demografischen Wandel neue Arbeitsfelder im Altersbereich. Wo die Soziokultur heute zu einem grossen Teil in der Kinder- und Jugendarbeit oder auch in der Quartierarbeit tätig ist, werden künftig mehr Angebote für ältere Menschen notwendig.

Nach der Einführung in die Lebensphase Alter stellt sich die Frage nach der Bedeutung der digitalen Teilhabe für ältere Menschen. Dabei sind die Bestrebungen der Schweiz zur Förderung der digitalen Teilhabe interessant. Durch das Aufzeigen von Technologien, welche heute und in Zukunft relevant sein können und was diese zur digitalen Partizipation und zur Medienkompetenz der Adressat*innen beitragen können, wird das Thema der Bachelor-Arbeit konkretisiert.

3. Digitale Teilhabe im Alter

Dieses Kapitel wird mit einer Definition für die digitale Teilhabe eingeführt und anschliessend aktuelle technologische Entwicklungen aufgezeigt. Um den Begriff der digitalen Teilhabe zu schärfen, wird zunächst die Bedeutung von Medienkompetenz für Senior*innen erläutert. Schliesslich wird die konkrete Nutzung von Informations- und Kommunikationsmedien durch Senior*innen untersucht. Im Fokus dieses Kapitels liegt die Beantwortung der folgenden Fragestellung:

Was bedeutet digitale Teilhabe im Alter?

3.1 Definition Digitale Teilhabe

In der Literatur wird die digitale Teilhabe unterschiedlich verwendet und ausgelegt. Einleitend für dieses Kapitel wird daher der Begriff der digitalen Teilhabe durch verschiedene Expert*innen erläutert.

Nach einer Studie des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI) (2016a) wird digitale Teilhabe als das Bedürfnis bezeichnet, am Geschehen im Internet teilzuhaben. Die von den Individuen subjektiv wahrgenommene Internetkompetenz ist dabei zentral für die digitale Teilhabe. Wie Hilde Schäffler (2019) ausführt, ist die soziale Teilhabe zentral für die psychische Gesundheit von älteren Menschen. Als soziale Teilhabe bezeichnet sie unter anderem die Integration in Netzwerke wie Familie, Freunde und allgemein in das gesellschaftliche Leben (S. 4). Laut einer von der Aktion Mensch (2019) beauftragten Studie des SINUS Instituts kann die digitale Teilhabe in unserer heutigen Gesellschaft als Form der sozialen Teilhabe bezeichnet werden. Ziel der digitalen sowie sozialen Teilhabe ist laut den in der Studie befragten Expert*innen, dass alle Menschen die gleichen Chancen zur Teilhabe an Infrastruktur und Angeboten einer Gesellschaft haben (S. 16).

Ähnliche Ziele für die digitale Teilhabe verfolgt die «Strategie Digitale Schweiz» des Bundesamtes für Kommunikation (BAKOM) (2020) mit ihren Leitlinien für die digitale Transformation. Einer der zentralen Grundsätze besteht darin, die Menschen in den Mittelpunkt aller Bestrebungen zu stellen. Die Schweizer Bevölkerung soll den digitalen Wandel mitgestalten können und so zu selbstbestimmtem Handeln befähigt werden. Dieser inklusive Ansatz fördert die digitale Teilhabe von älteren Menschen, da so finanzielle Hürden für den Zugang zu digitalen Medien minimiert werden können (S. 3-9). Weiter sollen laut BAKOM (2020) chancengleiche und barrierefreie Zugänge zu neuen Technologien gewährleistet werden (S. 31). Konkrete Massnahmen zur Erfüllung der genannten Ziele wurden durch das BAKOM (2018) im «Aktionsplan Digitale Schweiz» ausgearbeitet (S. 26-28). Auffällig ist dabei, dass dem Bereich «Soziales, Gesundheit und Kultur» nur wenige konkrete Massnahmen zu entnehmen sind. Zur Förderung der digitalen Teilhabe von älteren Menschen ist der Massnahme «Innovative Technologien und Dienstleistungen unterstützen die gesellschaftliche Teilhabe und Integration in den Arbeitsmarkt» das Programm «Active and Assisted Living AAL» zu entnehmen, auf welches im Kapitel 4.3.4 eingegangen wird (BAKOM, 2018, S. 26).

Es gibt unterschiedliche Messinstrumente, welche die digitale Teilhabe untersuchen. Das Modell der DIVSI Internet Milieus in Deutschland dient dem Zweck der Eruiierung und Definition der digitalen Lebenswelten in Deutschland. Mit der DIVSI Ü60-Studie wurden die digitalen Lebens-

welten der Personen über 60 Jahren untersucht und anhand der zwei Achsen «Soziale Lage» und «Haltung gegenüber dem Internet» dargestellt (siehe Abbildung 3). Verglichen mit den Internetmilieus der Gesamtbevölkerung ist der Anteil der Gruppe «Internetferne Verunsicherte» bei den über 60-Jährigen weitaus grösser. Der Anteil bei den über 60-Jährigen beläuft sich auf fast 50 %, während dieser bei der Gesamtbevölkerung lediglich 19 % beträgt (DIVSI, 2016b).

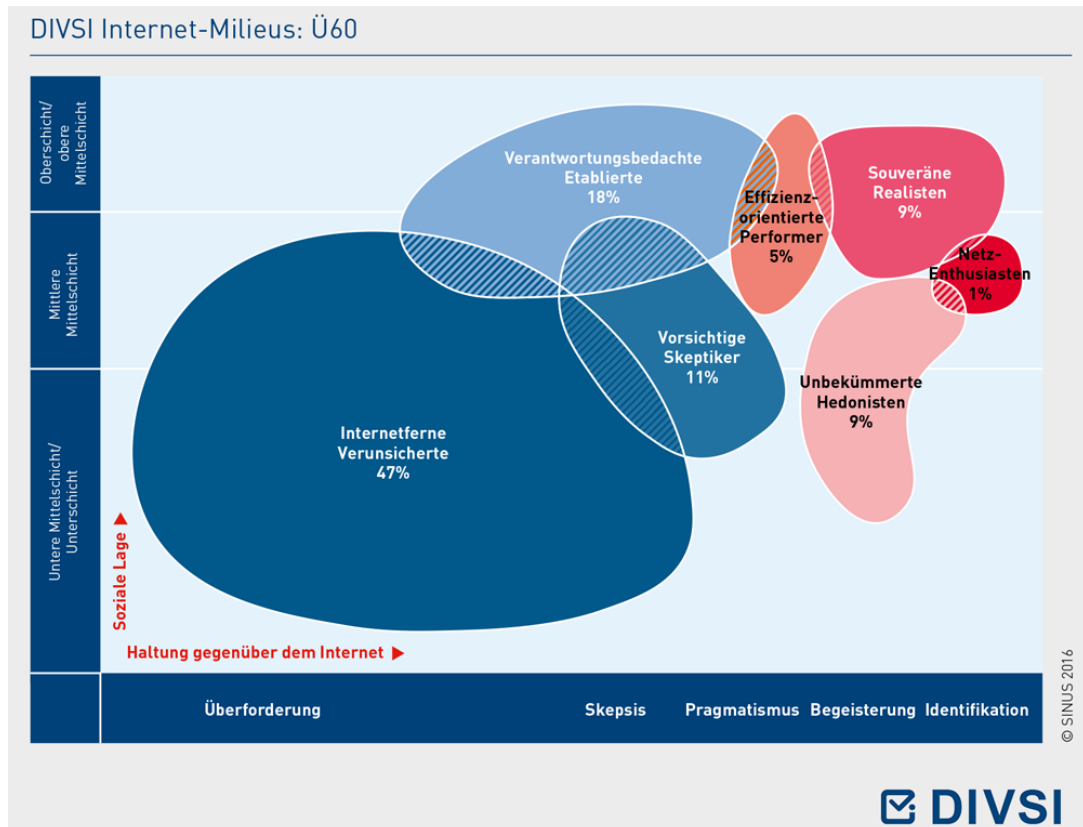


Abbildung 3: DIVSI Internet-Milieus: Ü60 (Quelle: DIVSI, 2016b)

3.2 Technologische Entwicklungen

Wie Wiebke Suden (2020) ausführt, stellt der digitale Fortschritt für viele Menschen eine grosse Herausforderung dar. Bereits viele Bereiche des alltäglichen Lebens sind von technologischen Veränderungen betroffen. Menschen im dritten und insbesondere im vierten Lebensalter haben nicht die gleichen Voraussetzungen, sich die technologischen Neuerungen anzueignen. Suden merkt jedoch an, dass ältere Menschen ein grosses Interesse für neue Technologien zeigen (S. 268).

Die Technik ist laut Jan-Felix Schrape (2021) zu einer für die Menschen beinahe unbewussten Selbstverständlichkeit geworden. Wir nutzen die Fernbedienung für die Bedienung des Fernsehapparates, das Smartphone, um das Wetter zu prüfen oder das Tablet, um Zahlungen zu erledigen. Diese Entwicklung, die digitale Transformation, gewinnt seit der Jahrtausendwende immer mehr an gesellschaftlicher Aufmerksamkeit (S. 7-8).

Alexander Seifert und Friederike J. S. Thilo (2020) führen weiter aus, dass digitale Infrastrukturen und Technologien immer schneller entwickelt werden und deren Bedeutung in allen Lebensbereichen zunimmt. Der digitale Transformationsprozess ist auch im Betreuungs- und Gesundheitswesen angekommen. Dabei geht es darum bestehende Prozesse zu automatisieren und optimieren. Weiter sollen digitale Hilfsmittel aber auch Raum für Innovationen schaffen (S. 1-2). Im Rahmen ihrer Studie haben Seifert und Thilo (2020) untersucht, welche technischen Lösungen in Altersinstitutionen eingesetzt werden und wie der Transformationsprozess seitens der Leitungspersonen der Altersinstitutionen eingeschätzt wird. Auch wenn die digitale Transformation im Altersbereich angekommen ist, hat sich gezeigt, dass eine vollumfängliche Technikausstattung noch bei weitem nicht umgesetzt ist. Dies hängt einerseits mit den finanziellen Mitteln, aber auch mit den Einstellungen der Leitungspersonen gegenüber technischen Lösungen zusammen. Die fehlenden digitalen Kompetenzen des Personals und ethische Bedenken wurden als weitere Hindernisse genannt (S. 4-6). Die geforderte Medienkompetenz kann nicht nur für das Gesundheitspersonal, sondern auch für Senior*innen eine Herausforderung darstellen. Welche Bedeutung der Medienkompetenz in der heutigen Zeit zukommt, wird im nachfolgenden Kapitel ausgeführt.

3.3 Medienkompetenz für Senior*innen

Nach Dorothee M. Meister und Bianca Meise (2008) wird Medienkompetenz als Grundvoraussetzung verstanden, um am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben (S. 53). Unter Medienkompetenz wird einerseits das technische Wissen zur Bedienung, aber auch der verantwortungsvolle und kritische Umgang mit digitalen Medien verstanden (Jugend und Medien, ohne Datum a). Meister und Meise (2008) nennen Medienkompetenz als Teil des Lebenslangen Lernens, sie ist somit für alle Altersgruppen relevant. Der Aufbau von entsprechenden Angeboten zur Vermittlung von Medienkompetenz würde die Teilhabechancen von wenig technikaffinen Gruppen laut ihren Ausführungen erhöhen (S. 54-55). Zusätzlich zum Ansatz des Lebenslangen Lernens nennt Pressmar (2017) die Notwendigkeit zur Beschäftigung mit Medienkompetenz aufgrund der neuen Lebenswelt, welche durch digitale Medien beherrscht wird (S. 143). Für den Begriff digitale Medien gibt es keine einheitliche Definition. Jedoch werden unter digitalen Medien meist das Internet, Smartphones oder Tablets, die Sozialen Medien, aber auch Videospiele genannt (Jugend und Medien, ohne Datum b). Auch Pressmar (2017) fordert die Konzeption von Angeboten, welche den Umgang mit Medien fördern. Dabei merkt er an, dass nicht nur der Umgang mit Medien selbst im Zentrum stehen soll. Neben den kognitiven Fähigkeiten soll auch die Freude im Umgang mit Medien aufgezeigt und damit erlebbar gemacht werden (S. 143).

Wie Pressmar (2017) weiter ausführt, waren die klassischen Massenmedien (tertiäre Medien) wie beispielsweise Radio oder Fernseher für die Lebenswelt von älteren Menschen prägend. Die heutigen sogenannten quartären Medien, welche durch Interaktion und gegenseitiger Möglichkeit zur Kommunikation geprägt sind, sind im Umgang bei älteren Menschen teilweise noch mit grossen Unsicherheiten behaftet (S. 140). Dass im Umgang mit digitalen Medien und dem Internet bei Senior*innen eine gewisse Unsicherheit besteht, bestätigt auch eine repräsentative Bevölkerungsbefragung der Bertelsmann Stiftung in Deutschland. Dabei gaben nur 41 % der 60- bis 69-Jährigen und 36 % der über 70-Jährigen an, im Umgang mit dem Internet eher sicher zu sein. Die Ergebnisse der Studien schliessen darauf, dass im Bereich der digitalen Kompetenzen ein Nachholbedarf für Personen ab 60 Jahren besteht (Julian Stubbe, Samer Schaat & Simone Ehrenberg-Silies, 2019, S. 12).

Nach diesen Ausführungen stellt sich die Frage, nach der Nutzung von Informations- und Kommunikationsmedien durch Senior*innen. Diesem Thema widmet sich daher das nachfolgende Kapitel.

3.4 Nutzung von Informations- und Kommunikationsmedien durch Senior*innen

Die Bedeutung der digitalen Teilhabe hat sich durch den technischen Wandel der letzten Jahre stark verändert. Wie Tanja Witting (2018) ausführt, zählte sich in Deutschland im Jahr 2001 noch die Mehrheit der gesamten Bevölkerung zu den Offlinern (nicht online, im Internet aktiv). Im Jahr 2016 hingegen verfügten bereits 79 % der Deutschen über einen Internetzugang und nutzte diesen regelmässig. Sie gehören daher zu der Gruppe der Onliner, welche im Internet aktiv ist (S. 458).

Die untenstehende Grafik zeigt die Veränderung der Mediennutzung von Menschen aller Altersgruppen in Ländern der Europäischen Union (EU) zwischen den Jahren 2014 und 2021 (siehe Abbildung 4). Dabei wird deutlich, dass die Nutzung von klassischen Massenmedien wie Fernseher, Radio oder gedruckte Medien stetig sinkt. Demgegenüber steht die tägliche oder fast tägliche Nutzung des Internets, welche seit 2016 steigt. Zwischen 2019 und 2021 ist der Nutzungsanteil um sechs Prozent gestiegen (statista, 2021).

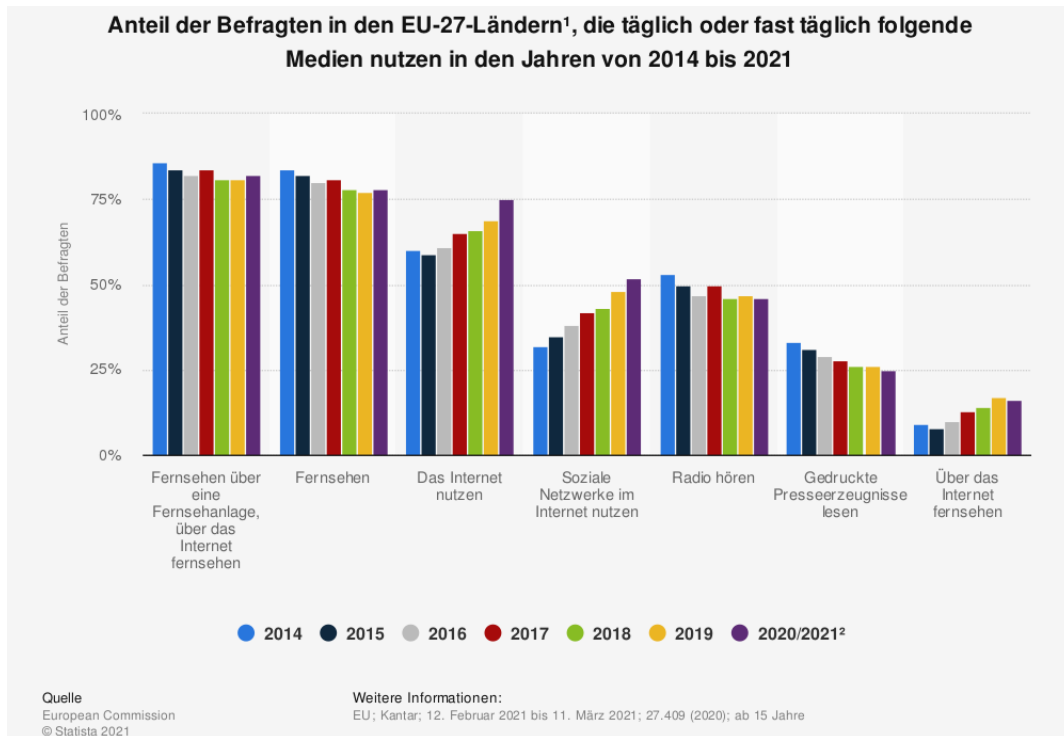


Abbildung 4: Umfrage zur täglichen Mediennutzung in der EU bis 2021 (Quelle: statista, 2021)

Da die Abbildung 4 nichts über Altersgruppen aussagt, wird die nachfolgende Grafik zur Mediennutzung nach Altersgruppen ergänzend hinzugezogen (siehe Abbildung 5). Die Ergebnisse zeigen auf, welche Medien die Befragten während der letzten drei Monaten genutzt haben. Obwohl Social Media durch die jüngeren Befragten stärker genutzt wurde, lag der Wert der 50- bis 79-Jährigen dennoch bei 40 Prozent (statista, 2020).

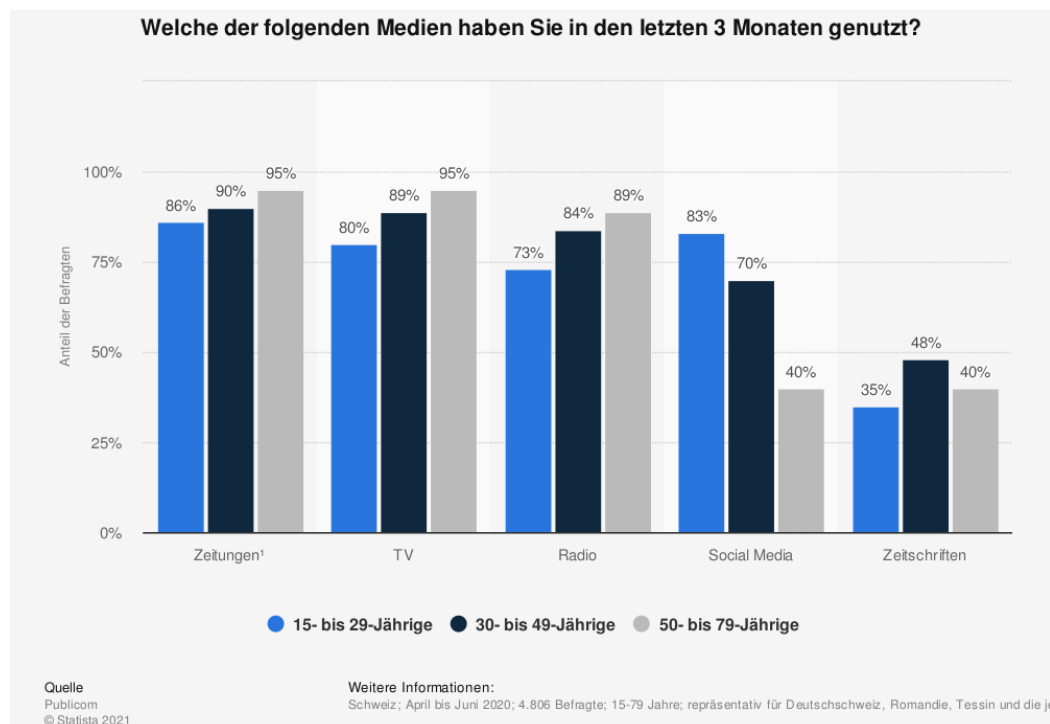


Abbildung 5: Umfrage zur Mediennutzung in der Schweiz nach Altersgruppen 2020 (Quelle: statista, 2020)

Die neuste Studie «Digitale Senioren 2020» der Pro Senectute Schweiz (2020) greift ebenfalls die Nutzung von Informations- und Kommunikationsmedien durch Senior*innen auf. Mit der Studie wurde das Mediennutzungsverhalten und zusätzlich die Einstellung gegenüber digitalen Hilfsmitteln und Dienstleistungen für Menschen der Altersgruppe ab 65 Jahren in der Schweiz untersucht. Die Studie hat gezeigt, dass rund 74% der Personen ab 65 Jahren das Internet nutzen. Verglichen mit der ersten Erhebung im Jahr 2009 entspricht dies fast einer Verdoppelung. Es ist dabei zu beachten, dass sich der starke Anstieg auf Personen zwischen 65 und 69 Jahren bezieht. Bei der Altersgruppe ab 70 Jahren wies die Studie im Bereich der Internetnutzung lediglich ein Wert von 52 % aus (S. 4-5). Ähnliche Zahlen bei Senior*innen sind auch in Deutschland erkennbar. Eine Studie zeigt, dass Personen ab 70 Jahren vermehrt zu den sogenannten Offlinern gehören (DIVSI, 2016a, S. 15).

Neben der Nutzung von Geräten wie Fernseher, Radio oder Festnetztelefon wurden die Teilnehmenden der Studie «Digitale Senioren 2020» ebenfalls zu Besitz und Nutzung von Computer, Laptop, Tablet und Smartphone befragt. Von den Befragten besitzen und nutzen 74 % einen Laptop oder Computer und 69 % besitzen ein Smartphone, wovon 81 % der Personen das Smartphone täglich nutzen. Auch besitzen 25 % der über 85-Jährigen ein Smartphone. Die Tablet-nutzung hat allgemein zugenommen. Bei den befragten haben 43 % angegeben, ein Tablet zu nutzen. Sowohl die Zahlen der Tablet- als auch der Smartphonennutzung haben seit der letzten Befragung im Jahr 2014 zugenommen (Pro Senectute, 2020, S. 15-16).

3.5 Digitale Teilhabe und Soziokulturelle Animation

Die gesellschaftliche Partizipation und soziale Integration werden laut Harald Künemund und Martin Kohli (2020) als zentrale Aspekte für Soziale Netzwerke im Alter bezeichnet (S. 379). Laut dem Berufskodex der Sozialen Arbeit orientieren sich die Professionellen der Sozialen Arbeit am Grundsatz der Partizipation. Die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben, der Entscheidungs- und Handlungsfähigkeit bedingen einen Miteinbezug und die Beteiligung der Adressat*innen (Avenir Social, 2010, S. 9). Weiter ist es laut der Charta der Soziokulturellen Animation die Aufgabe der Soziokulturellen Animator*innen, Menschen zusammenzuführen, damit sie sich als Teil der Gesellschaft sehen, diese aktiv mitgestalten können und dadurch die Teilhabe aller gefördert wird (Soziokultur Schweiz, 2017, S. 2).

Wie Christa Schönenberger (2017) ausführt, ist die Vielfalt der Menschen im Alter gross. Der Zugang zu Angeboten ist beispielsweise für bildungsschwache, migrierte, arme oder kranke Menschen insbesondere im Alter erschwert. Bewährte Partizipationsmethoden, welche für andere Zielgruppen angewendet werden, haben sich in der Altersarbeit als wenig geeignet gezeigt.

Diese Ausführungen zeigen einen Handlungsbedarf seitens der Soziokulturellen Animation. Die digitale Teilhabe, als Form der Teilhabe, schliesst einzelne Personen vom gesellschaftlichen Leben aus. Hier ist die Soziokulturelle Animation gefordert, indem sie Projekte gestaltet, welche die (digitale) Teilhabe fördern. Zusätzlich sind nach den Ausführungen von Christa Schönenberger auch neue Partizipationsmethoden zu entwickeln. Dazu können bewährte Methoden angepasst oder auch komplett neue Methoden entwickelt werden. In Gesprächen mit den Adressat*innen können dafür Bedürfnisse und Interessen erfragt und daraus entsprechende Methoden abgeleitet werden. Mit dem theoretischen Hintergrundwissen und dem Mut, Neues auszuprobieren, können neue Partizipationsmethoden entstehen. Ein Erfahrungsaustausch mit anderen Fachpersonen kann weitere Inputs zu bewährten oder gescheiterten Vorgehensweisen liefern.

3.6 Zwischenfazit

In diesem Kapitel wurde der Frage nachgegangen, was digitale Teilhabe für die Lebensphase Alter bedeutet. Wie auch für andere Altersgruppen bedeutet die digitale Teilhabe im übertragenen Sinn die soziale Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Durch die technologische Entwicklung hat die digitale Lebenswelt an Bedeutung gewonnen und trägt so zur sozialen Teilhabe von älteren Menschen bei. Studien haben gezeigt, dass im Umgang mit Internet und neuen Technologien insbesondere bei Personen ab 60 Jahren noch grosse Unsicherheiten bestehen. Die steigenden Zahlen zur Nutzung von Smartphones, Laptops und Tablets bei Personen ab 65 Jahren deuten jedoch auf ein steigendes Interesse älterer Personen an digitalen Technologien hin.

Wie im Kapitel 3.5 ausgeführt, sind die Professionellen aus der Soziokulturellen Animation gefordert, die digitale Teilhabe von älteren Menschen zu stärken. Dies kann einerseits durch neue Projekte aber auch durch die theoretische Weiterentwicklung von Partizipationsmethoden oder Herangehensweisen erfolgen. Dadurch wird die Professionalisierung der Soziokulturellen Altersarbeit gestärkt.

Inwiefern Videospiele für Senior*innen sowohl zur Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien aber auch zur digitalen Teilhabe beitragen können, wird im nachfolgenden Kapitel genauer untersucht. Dabei werden spezifische Videospiele für Senior*innen vorgestellt und deren Nutzen aufgezeigt.

4. Videospiele für Senior*innen

Was sind Videospiele? Welche Videospiele gibt es und wie gestaltet sich das Angebot konkret für Senior*innen? Diesen Fragen wird in diesem Kapitel nachgegangen. Um ein Verständnis für Videospiele zu schaffen, wird das Kapitel mit einer Definition für Videospiele eingeführt. Im Anschluss werden die Potenziale von Videospiele aber auch das Risiko der Videospiele sucht aufgezeigt. Die Ausführung von Videospiele für die Zielgruppe Senior*innen vertieft das Thema. Dieses Kapitel rundet den Hauptteil der Bachelor-Arbeit ab und bietet schlussendlich die Basis für das nachfolgende Kapitel zur Soziokulturellen Animation und die Handlungsansätze für die Praxis. Im vorliegenden Kapitel wird die folgende Fragestellung beantwortet:

Welche Angebote von Videospiele gibt es (für Senior*innen)?

4.1 Definition und Geschichte der Videospiele

Der Ursprung von Videospiele ist bereits in den Jahren 1950-1970 zu finden. Zu Beginn wurden nur einfache Computerspiele entwickelt. Diese dienten damals weniger der Unterhaltung, sie wurden vielmehr zur Demonstration der neuen Technologien eingesetzt. Ab den 1980er Jahren kamen Spielkonsolen wie beispielsweise Nintendo Entertainment System oder der Game Boy auf den Markt. Von da an verbrachten Kinder und Jugendliche Stunden vor dem Computer oder der Spielkonsole (Alexander Rechsteiner, ohne Datum). Mittlerweile gehören Videospiele zu unserem Alltag. Dies betrifft nicht nur die jüngeren Generationen. Spiele auf Smartphones und Tablets sind längst auch bei den älteren Generationen angekommen (Sven Jöckel, 2018, S. 15).

Um später auf spezifische Angebote von Videospiele einzugehen, ist zunächst eine Klärung der Begrifflichkeiten notwendig. In der Literatur und auch in den Massenmedien ist vielfach von Video- und Computerspiele oder auch den englischen Begriffen Games oder Videogames die Rede. Recherchen haben ergeben, dass es dazu keine einheitliche Terminologie gibt. Nach den Ausführungen von Stefan Greschnik (2019) bilden die Videospiele den Oberbegriff für unterschiedliche Arten von elektronischen Spiele. Videospiele werden an einem Bildschirm gespielt. Sie lassen sich beispielsweise in Computerspiele (Spiel an einem Computer zu Hause) oder Konsolenspiele (mit Spielkonsole) unterteilen. Nach den Ausführungen von Jöckel (2018) wird der Begriff Computerspiele oft als Synonym für Videospiele verwendet. Was alle Spiele gemeinsam haben, unabhängig auf welchem Gerätetyp sie genutzt werden, ist eine Hardware und eine Software. Die Software bildet schlussendlich das Spiel (S. 21-22).

Videospiele werden in unterschiedliche Genres eingeteilt. Laut Tobias C. Breiner (2019a) sind weder die Genres noch die Zuordnungen der jeweiligen Videospiele normiert und damit nicht immer eindeutig (S. 41). Nachfolgend wird dennoch eine Übersicht an Genres aufgeführt, um einen groben Überblick über gängige Genres zu geben (siehe Abbildung 6). Die Grafik zeigt ebenfalls auf, dass Videospiele über verschiedene Geräte gespielt werden können, wie beispielsweise über die Konsole oder an einem Computer. Dies ist abhängig davon, für welches Gerät das Spiel entwickelt wurde (Arnold Picot, 2008, S. 4).



Abbildung 6 Genreaufteilung Videospiele (Quelle: Picot, 2008, S. 4)

Die in der Abbildung 6 gezeigten Genres stammen aus dem Jahr 2008. Seitdem sind weitere Genres dazugekommen oder werden teilweise anders benannt. In der nachfolgenden Tabelle werden daher einige Genres kurz ausgeführt (siehe Tabelle 1).

Genre	Erklärung	Beispiele
Sportspiele	Simulation einer Sportart	FIFA, Madden, NBA
Casual	Einfache elektronische Spiele, leichte Zugänglichkeit, intuitive Handhabung, schnelle Erfolgserlebnisse	Angry Birds, Moorhuhn, Diner Dash
Denkspiele	Erfordern einen logisch-mentalen Prozess: Wimmelspiele, Kreuzwörterrätsel, Puzzlespiele, Knobelspiele, Brettspiele, Schachspiele	Dream Chronicles, Gehirntraining, Risiko, Rad-Mühle, Battle, Chess
MOBA (Multi Player Online Battle Arena)	Mindestens zwei Teams treten in einer Art Arena gegeneinander an	DOTA, League of Legends
Musikspiele	Auseinandersetzung mit Musik: Liederkennungsspiele, Singspiele, Komponierspiele, Rhythmusspiele, Tanzspiele	Drummania, Dance Dance Revolution, Singstar
Rollenspiele	Identifikation mit Charakteren	Dungeon Master, Quarterstaff, World of Warcraft
Planspiele	Vogelperspektive auf irdisches oder planetarisches Spiel, komplexe Strukturen erschaffen	Theme Park, Die Sims, From Dust, Farm Mania
Flug- und Fahrsimulatorspiele	Simulation von Fortbewegungsmitteln	Super Mario Kart, ComancheMercenary
Shooter	Gegner eliminieren	Battlefield, Counter-Strike, Assassin's Creed
Plattformspiele	Springen, rennen, ausweichen auf Plattformen und um Hindernisse	Donkey Kong, Sonic
Parallelweltspiele	Virtuelle Welt, in der sich die Spielenden frei bewegen	Grand Theft Auto, Minecraft

Tabelle 1: Videospiegelgenres (eigene Darstellung auf der Basis von Breiner, 2019a, S. 42-59)

Laut einer Studie der ZHAW (2021) ist das Genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) in der Schweiz am beliebtesten (siehe Abbildung 7) (S. 18). Auf dieser Grafik wird die Vielfalt an Genres gegenüber der in Tabelle 1 aufgeführten Genres sichtbar. Da die untenstehenden Genres entweder bereits in eines der bereits beschriebenen Genres gehören oder aber für diese Arbeit nicht im Detail relevant sind, werden diese nicht zusätzlich ausgeführt.

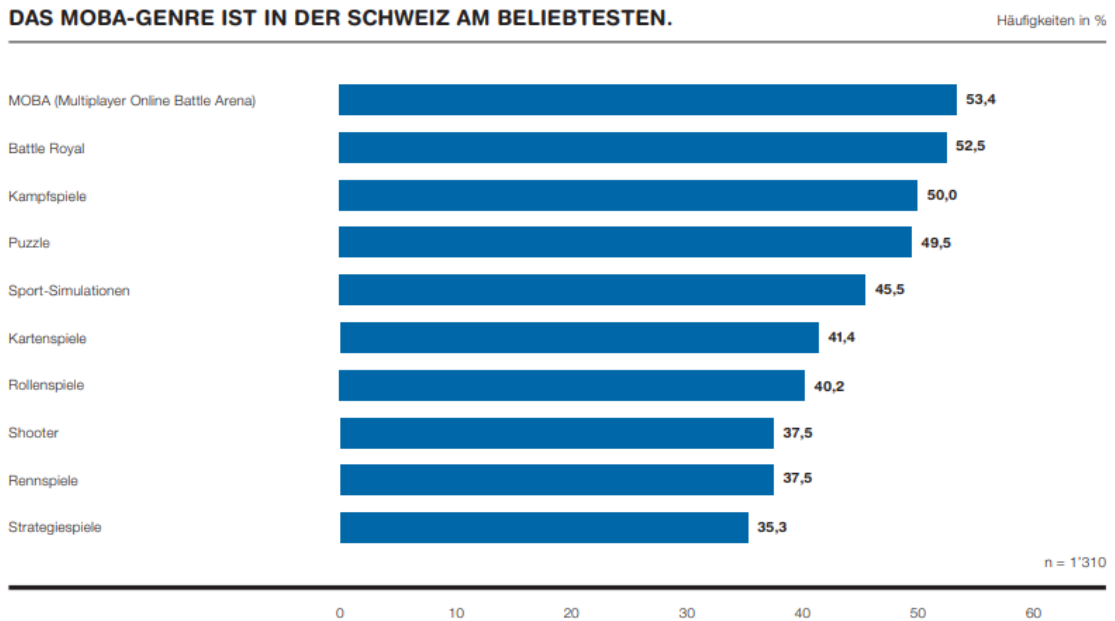


Abbildung 7: Beliebteste Genres in der Schweiz (ZHAW, 2021, S. 18)

Aufgrund der unterschiedlichen Deutungen der Begriffe, wird für die vorliegende Bachelor-Arbeit der Begriff Videospiele verwendet. Dieser schliesst nach den obigen Ausführungen alle Ausprägungen von Videospiele und Genres ein. Ist eine konkrete Beschreibung für ein Angebot notwendig, wird dies an entsprechender Stelle genauer definiert.

4.2 Potenziale und Risiken von Videospiele

Die Potenziale und Risiken von Videospiele werden sowohl in den Massenmedien als auch im privaten Rahmen oder der Wissenschaft kontrovers diskutiert. Es stellt sich die Frage nach den Gefahren, aber auch dem Nutzen für Individuen und die Gesellschaft. Nachfolgend werden deshalb sowohl die Spielsucht als Risiko, als auch die Funktionen und Nutzen von Videospiele genauer ausgeführt und deren Bedeutung für die Soziokultur aufgezeigt.

4.2.1 Videospiele such

Videospiele bringen verschiedene Gefahren und Risiken mit sich. Eine davon ist die Spielsucht, eine weitere die zunehmend schlechten Schulnoten von Kindern und Jugendlichen (Breiner, 2019b, S. 2-3). Es ist gar von digitaler Demenz die Rede, welche dazu führen soll, dass sich gewisse Bereiche im Gehirn zurückbilden (Manfred Spitzer, 2012; zit. in Breiner, 2019b, S. 3).

Die Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD) hat unter der Kategorie der Suchterkrankungen die Videospiele such aufgeführt. Unter dem Begriff Gaming Disorder wird die Sucht nach Videospiele beschrieben als Beeinträchtigung in der Kontrolle über das Spiel. Genannt wird beispielsweise der Kontrollverlust über

Häufigkeit und Dauer oder auch über die Beendigung des Videospieles. Als Folgen werden Beeinträchtigungen in verschiedenen Lebensbereichen wie der Familie, Schule oder der Beruf genannt (ICD, ohne Datum). Auch die American Psychiatric Association hat die Videospielesucht im Jahr 2013 als Internet Gaming Disorder als neues Phänomen aufgenommen. Neben den von ICD genannten Merkmalen wird zusätzlich das zwanghafte Verhalten und damit der Verzicht auf andere Interessen genannt (American Psychiatric Association, 2013). Die exzessive Nutzung von Videospieles kann laut Luca D. Kolibius (2019) zu sozialer Isolation, Nackenschmerzen, Vernachlässigung der Körperhygiene oder auch der ungenügenden Nahrungsaufnahme führen. Es wurde aber auch festgestellt, dass bei Personen, die von Spielsucht betroffen sind, zusätzlich ein enger Zusammenhang besteht mit der Bewältigung von herausfordernden Lebensphasen. Forschungen zu Videospieles beziehen sich eher auf Videospiele für die Zielgruppe Kinder und Jugendliche (S. 110-111).

Von der Videospielesucht sind gemäss den Ausführungen von Kolibius (2019) eher Kinder und Jugendliche betroffen. Dennoch besteht auch für Erwachsene und ältere Personen ein Risiko, der Videospielesucht zu verfallen (S. 110). Laut dem Berufskodex der Sozialen Arbeit gehört es zu den Aufgaben der Professionellen der Sozialen Arbeit, Menschen in ihrer Entwicklung zu fördern und soziale Notlagen zu verhindern (Avenir Social, 2010, S. 6). Die Videospielesucht kann nach den obigen Ausführungen als eine Form sozialer Notlage verstanden werden. Für die Konzipierung von Projekten der Soziokulturellen Animation ist dieses Risiko zu berücksichtigen und entsprechende präventive und vermittelnde Massnahmen zu ergreifen. Dies kann in Form von Aufklärung zu den Risiken von Videospieles erfolgen. Eine Begleitung und Unterstützung der Adressat*innen durch Fachpersonen kann hilfreich sein. So bei kann bei einer kritischen Entwicklung in der Nutzung von Videospieles durch die Adressat*innen rasch reagiert und notwendige Vermittlungen zu weiteren Fachstellen eingeleitet werden. Die Professionellen der Soziokulturellen Animation nehmen in einer solchen Situation eine Triage-Funktion wahr.

4.2.2 Funktionen und Nutzen von Videospieles

Im Zusammenhang mit Videospieles wird oft von Risiken gesprochen. In den Medien gibt es zahlreiche Artikel, welche auf die Gefahren von Videospieles eingehen. In der Literatur finden sich allerdings auch positive Effekte und Funktionen von Videospieles. Wie Breiner (2019c) ausführt, können Videospieles in verschiedene Funktionen unterteilt werden. Diese dienen der Spielforschung und der Optimierung von Videospieles (S. 116).

Nachfolgend werden einige Beispiele von Funktionen von Videospiele ausgeführt (Liste nicht abschliessend):

- Lernfunktion: Verschiedene Fähigkeiten lernen wie z.B. Empathie, Geduld, Selbstbeherrschung oder Teamfähigkeit
- Sozialfunktion: Aggressionen können nicht nur auf- sondern durch Videospiele auch abgebaut werden, durch gemeinsames Spielen werden Menschen vernetzt und es können so soziale Bindungen, gemeinsame Identität und Zusammenhalt entstehen
- Rauschfunktion: Ablenkung von negativen Gefühlen
- Therapiefunktion: Kann als eine Art Balsam für die Seele betrachtet werden, spezielle Spiele können sich positiv auf Traumata und Zwangsstörungen auswirken durch unbewusste und intuitive Wahl eines spezifischen Spieles
- Kreativfunktion: durch Videospiele wird die Fähigkeit gestärkt, Probleme auf eine kreative Art zu lösen, Videospiele können eine Inspiration sein (ebd., S. 116-131)

Einige dieser Funktionen bestätigen auch die Studien der Neurowissenschaftlerin Simone Kühn aus dem Uniklinikum Hamburg-Eppendorf. Kühn wollte herausfinden, wie sich das Videospiele auf das menschliche Gehirn auswirkt. Unter anderem haben die Tests ergeben, dass sich das räumliche Denkvermögen der Testpersonen durch das Videospiele verbesserte. Ihr Fazit: «Computerspiele lassen unser Gehirn nicht nur wachsen, sie lehren uns Alltags-Skills» (mdr, 2021).

Der deutsche Medienpädagoge Prof. Martin Geisler hat über Jahre die Auswirkungen von Videospiele erforscht. Wie er in einem Interview ausführt, bieten Videospiele auch die Möglichkeit zur persönlichen Weiterentwicklung. Er nennt den Umgang mit Frustration oder Konflikten und damit das Gefühl der Selbstbefähigung zur Problemlösung als mögliche Wirkungen auf die Spielenden (Johanna Kiesler, 2019).

Wir müssen uns reflektieren, wir müssen das Spiel reflektieren. Wir müssen versuchen, Brücken zu schlagen. Wir müssen versuchen, ein wenig mehr Spaß, ein wenig mehr Vergnügen auch Geltung zu verschaffen. Wenn wir das hinkriegen und das Spiel in einem gesunden Maß einsortieren, dann stehen dem Ganzen keine großen Bedenken entgegen. (ebd.)

Die obigen Ausführungen zeigen auf, dass Videospiele nicht nur Risiken sondern auch Potenziale mit sich bringen können. Die Auseinandersetzung mit der Wirkung von Videospiele muss durch die Fachpersonen der Soziokultur bei Projekten und Angeboten mitbedacht werden. Eine Auseinandersetzung mit dem Inhalt eines Spiels ist dazu notwendig. Welche Videospiele für Senior*innen angeboten werden und deren Eignung für Projekte der Soziokultur wird im folgenden Kapitel untersucht.

4.3 Angebote für Senior*innen

Nach den Angaben einer Statistik von statista (2019) spielen in der Schweiz 37,2 % der 60- bis 74-Jährigen und 21,9 % der über 75-Jährigen mindestens einmal pro Jahr ein Videospiele (siehe Abbildung 8).

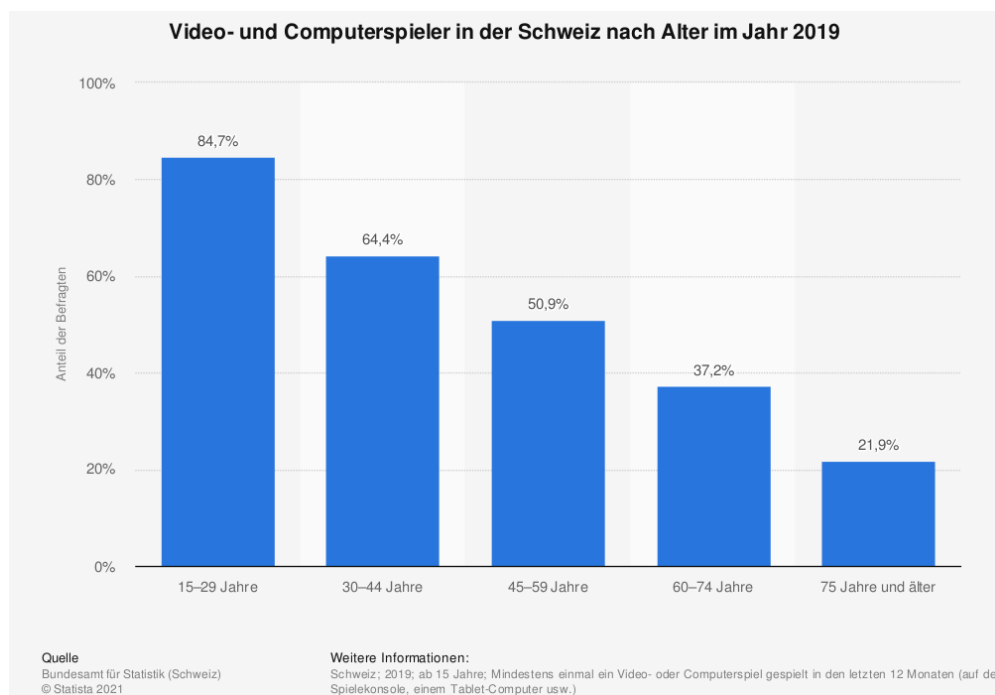


Abbildung 8: Video- und Computerspieler in der Schweiz nach Alter im Jahr 2019 (Quelle: statista, 2019)

In der Studie «Digitale Senioren 2020» wurden das Interesse und die Nutzung von Onlinespielen durch Senior*innen erfragt. Bei Onlinespielen handelt es sich um Videospiele, welche mit einer Internetverbindung gespielt werden. Die Unterscheidung bei den Befragten lag dabei zwischen Onlinern (internetaffine Personen) und Offlinern (wenig internetaffine Personen). Bei der Befragung gaben knapp 30 % der Onliner an, Videospiele zu nutzen. Bei den Offlinern lag das Interesse an Videospiele lediglich bei 10 %. Die Studie zeigt für die Gruppe der Onliner die Nutzung von Videospiele der Altersstufen 65 bis 79 Jahre und 80+ Jahre auf. Besonders erwähnenswert ist die Tatsache, dass die Nutzung von Videospiele für die Altersgruppe 80+ mit etwas über 30 %

leicht höher liegt als die Nutzung von Videospiele der Altersgruppe 65 bis 79 Jahre (Pro Senectute, 2020, S. 26-27).

Eine in Deutschland durchgeführte Studie durch BITKON ging noch tiefer in die Materie der Videospiele und hat unter anderem das Interesse an Genres untersucht. Die Ergebnisse haben aufgezeigt, dass Senior*innen mehrheitlich sogenannte Casual Games spielen (siehe Abbildung 9) (Olaf May, 2020, S. 10). Unter Casual Games werden elektronische Spiele verstanden, welche sich durch eine leichte Zugänglichkeit und intuitive Menüführung auszeichnen (ComputerBild, 2018).

Senioren lieben Casual Games

Welche der folgenden Computerspielarten spielen Sie zumindest gelegentlich?

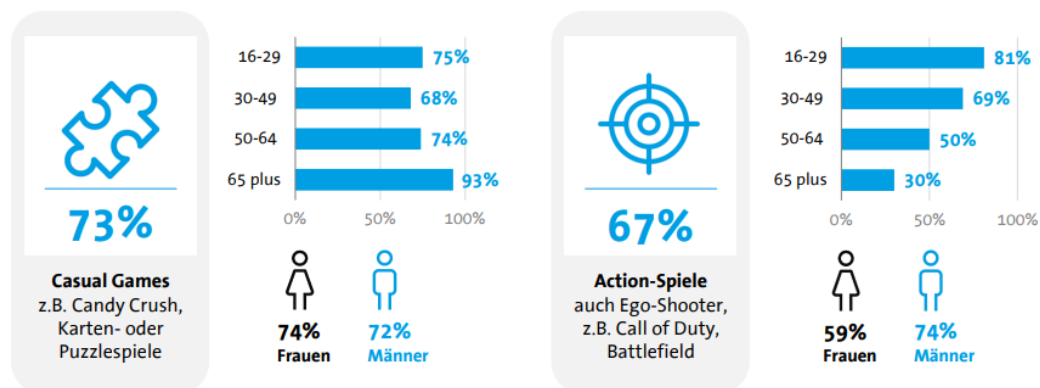


Abbildung 9: Senior*innen lieben Casual Games (Quelle: BITKON, 2020, S. 10)

Die Ergebnisse aus der Studie zeigen, dass 93 % der über 65-Jährigen gelegentlich Casual Games spielen. Demgegenüber steht das Interesse an Action spielen. Hier gaben lediglich 30 % der über 65-Jährigen an, gelegentlich Videospiele dieses Genres zu spielen (May, 2020, S. 10).

Die aufgeführten Statistiken belegen, dass Senior*innen an Videospiele interessiert sind und diese auch nutzen. Welche konkreten Angebote für diese Zielgruppe vorhanden sind, wird nachfolgend aufgezeigt.

4.3.1 Myosotis

Myosotis ist der botanische Begriff für Vergissmeinnicht. Diesen Namen trägt das Projekt der Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW) und der Fabelfabrik GmbH. Mit dem Ziel, sowohl für die Bewohner*innen in Altersheimen, als auch für deren Angehörige die gemeinsame Zeit zu einem positiven Erlebnis zu machen, ist das Projekt Myosotis im Jahr 2015 entstanden. Auf dem Markt sind Videospiele für Senior*innen rar. Während ihren Besuchen in Altersheimen wurde den Projektleitenden klar, dass einfache Spiele, welche jedoch nicht zu kindlich gestaltet sind,

ein Bedürfnis ihrer Zielgruppe darstellte. Die Biografien der Senior*innen sollten in das Spiel einbezogen werden. Durch die Integration von Familienfotos, der Lieblingsmusik oder auch kleinen Filmen in das Videospiel konnte mehr Abwechslung in das Spiel gebracht werden. In erster Linie war aber das Ziel, ein Gespräch zwischen den Spielenden anzuregen und so die soziale Interaktion zu fördern. Im Herbst 2015 wurden durch Studierende der FHNW erste Prototypen von Videospielen für Senior*innen entwickelt. Diese wurden anschliessend in Alters- und Pflegeheimen durch Projektmitarbeitende gemeinsam mit Senior*innen getestet (Marco Soldati & Bettina Wegenast, 2018, S. 4-5). Entwickelt wurden Videospiele wie beispielsweise die Brettspiel-Simulation «Eile mit Weile», das Multiplayerspiel «Was gits z'Ässe» oder der Wimmelbild-generator «Hidden Objects» (siehe Kurzbeschreibungen im Anhang A) (ebd., S. 13). Bis heute entstanden über 35 Prototypen von Videospielen (Marco Soldati, Carmen Zahn, Doruk Bildibay, Tabea Iseli, David Leisner, Mario Niederhauser & Markus Recher, 2020, S. 2).

Im Rahmen der Strategischen Initiative 2018-2020 der FHNW wurde das Folgeprojekt «Myosotis-Garden» in einer interdisziplinären Zusammenarbeit im Jahr 2018 gestartet. Die Plattform Myosotis-Garden verfügt über ein Angebot von mehreren Mini-Games, welche die soziale Interaktion zwischen Senior*innen und ihren Angehörigen oder Besucher*innen unterstützen soll. Dies erfolgt mit dem Ziel, das gesellschaftliche Wohlbefinden zu steigern. Die Entwicklung erfolgt in Zusammenarbeit mit Senior*innen. Prototypen von Videospielen werden durch das Projektteam entwickelt und die Senior*innen im gemeinsamen Spielen in den Alters- und Pflegeeinrichtungen abgeholt. Auf diese Weise können die Bedürfnisse aufgenommen und in die Spiele integriert werden (FHNW, ohne Datum).

Im Interview mit dem Projektleiter Marco Soldati von der FHNW (Zoom-Interview vom 4. Juni 2021) wurde die partizipative Gestaltung der Videospiele deutlich. Durch die Einbindung der Personen in den Entwicklungsprozess der Videospiele konnten die Senior*innen ihre Wünsche äussern. Die Anwendbarkeit der Videospiele wurde während des gemeinsamen Spielens in Altersheimen überprüft und laufend angepasst. Innerhalb der studentischen Arbeiten in der Entwicklung von Videospielen wurden unterschiedliche Methoden zur Partizipation der Senior*innen ausprobiert. So wurde beispielsweise ein Collage-Workshop durchgeführt, wo die Teilnehmenden aus diversem Bildmaterial eine Art Traumwelt gestalten konnten. Da das Videospiel für Senior*innen allerdings etwas noch Unbekanntes und Abstraktes darstellte, hat die Methode der Collage-Workshops nicht das gewünschte Ergebnis erzielt. Die Bedürfnisse der Bewohnerschaft konnte so nur bedingt abgeholt werden. Die Angst, etwas falsch zu machen wurde von den Beteiligten als Hemmschwelle geäussert. Dennoch konnten Themenbereiche eruiert werden, für welche sich die Senior*innen besonders interessieren: Essen, Ferien und

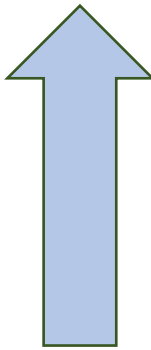
Musik. Das Projektteam war mit unterschiedlichen kognitiven, aber auch physischen Fähigkeiten der Senior*innen konfrontiert. Mit den Testgruppen konnte viel ausprobiert werden. So wurde erkannt, was funktioniert und was nicht. Erstaunlicherweise, wie Soldati anmerkte, gab es keine grossen Unterschiede der Bedürfnisse und Fähigkeiten in Bezug auf die Gestaltung von Videospielen. Sowohl an Demenz erkrankte als auch körperlich eingeschränkte Personen zeigten Interesse an Videospielen und konnten so Teil der Testgruppe sein.

Auf der Webseite von Myosotis-Games werden weitere Videospiele vorgestellt, welche unterschiedliche Ziele verfolgen. Mit dem Videospiel «Streichelzoo» können Senior*innen den Umgang mit dem Tablet üben und dessen Funktionen kennenlernen. Beim Spiel «OLO» steht der Gedanke der Interaktion im Vordergrund, da das Spiel zu zweit gespielt werden kann. So auch das «QUIZ», wo Quiz-Spiele zu unterschiedlichen Themen angeboten werden, welche zu zweit oder in der Gruppe gespielt werden können. Die Themen sollen die Senior*innen zur Diskussion anregen (Myosotis-Games, ohne Datum).

Für soziokulturelle Projekte ist die Partizipation als Arbeitsprinzip von besonderer Bedeutung. Als Basis wird das Stufenmodell von Peter Stadel (2019) herangezogen (S. 56). Die Tabelle 2 veranschaulicht die Partizipationsstufen.

Partizipationsstufen
7. Vollständige Selbstorganisation
6. Unterstützte Selbstorganisation
5. Partielle Selbstorganisation
4. Mitentscheidung
3. Mitwirkung
2. Konsultation
1. Information

Hohe Partizipation



Tiefe Partizipation

Tabelle 2: Partizipationsstufen (eigene Darstellung auf Basis von Stadel, 2019, S. 56)

Die Projekte Myosotis und Myosotis-Garden als Folgeprojekt können mehreren Partizipationsstufen zugeordnet werden:

- **Information:** Im Rahmen des Projektes Myosotis wurde sowohl die Bewohnerschaft von Altersheimen als auch Angehörige und Gesundheitspersonal über das Projekt informiert. Weiter wurden sie angefragt, ob sie am Projekt mitwirken möchten.
- **Konsultation:** Die Bedürfnisse der Bewohnerschaft wurden in Gesprächen, Workshops und während Tests abgeholt.
- **Mitwirkung:** Im Rahmen der Testgruppen konnten die Senior*innen die Videospiele testen. Ihre Ideen und Anpassungswünsche wurden aufgenommen und wo möglich umgesetzt. Auf diese Weise konnten sie inhaltlich und gestalterisch bei der Entwicklung der Spiele mitwirken.

Das Projekt leistet nach den obigen Ausführungen einen Beitrag zur digitalen und damit auch zur sozialen Teilhabe und von älteren Menschen in der Gesellschaft. Die Videospiele kamen bisher ausschliesslich in ausgewählten Alters- und Pflegeeinrichtungen zur Anwendung. Sie würden sich allerdings auch für den Einsatz in soziokulturellen Projekten beispielsweise in Quartiertreffpunkten oder Bibliotheken eignen. Durch den partizipativen Charakter orientiert sich Myosotis am Arbeitsprinzip der Partizipation, indem die Bedürfnisse der Senior*innen ernst genommen und in das Projekt integriert werden. Dem in der Charta der Soziokulturellen Animation definierten Anspruch, Begegnungen zwischen unterschiedlichen Menschen zu ermöglichen wird das Projekt Myosotis gerecht. Das Projekt schafft Begegnungen und Erlebnisse sowohl unter den Bewohner*innen, als auch mit Besuchenden und Studierenden der FHNW. Dadurch konnte bei den genannten Personen ein Bewusstsein für die unterschiedlichen Lebenswelten geschaffen werden, in welchen sich die Beteiligten befinden.

4.3.2 RetroBrain

Ein weiteres Angebot von Videospiele für Senior*innen hat das deutsche Unternehmen RetroBrain entwickelt. Die seit 2014 von RetroBrain entwickelten Spiele verfolgen das Ziel der Gesundheitsprävention. Die Videospiele sollen zudem den Nutzenden Spass bereiten. Gespielt wird mit der eigens konzipierten Spielkonsole «memore», welche aufgrund ihrer einfachen Handhabung speziell für ältere Menschen, durch den Einbezug von Fachpersonen aus der Wissenschaft und Gesundheitsfachpersonal, entwickelt wurde (siehe Abbildung 10) (RetroBrain, ohne Datum).

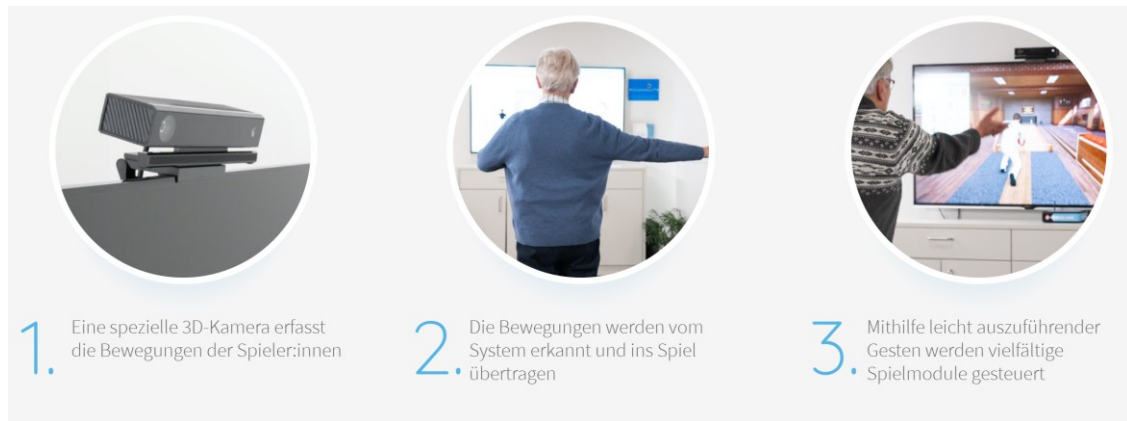


Abbildung 10: Spielkonsole memore (memore, ohne Datum)

Die Videospiele enthalten unterschiedliche Spielmodule, welche je nach therapeutischem Ziel gestaltet sind. Angeboten werden Videospiele wie beispielsweise Tischtennis, Kegeln, Singen oder Tanzen. Durch ihren Aufbau können die Videospiele sowohl sitzend als auch stehend gespielt werden. Dadurch können auch bewegungseingeschränkte Senior*innen die Spiele nutzen. Neben der präventiven therapeutischen Funktion der Spiele wie Muskeltraining oder Herz-Kreislauf-Training, tragen die Videospiele auch zur sozialen Teilhabe bei. Dadurch, dass die Videospiele auch in der Gruppe ausgeübt werden können, kann dies einer Isolation vorbeugen und das Wohlbefinden der Nutzenden steigern. Die Wirksamkeit von «memore» wird regelmässig wissenschaftlich evaluiert. Dabei hat sich gezeigt, dass bei den Nutzenden von «memore» (Interventionsgruppe) eine höhere Fähigkeit zur Selbstversorgung erreicht werden konnte, verglichen mit denjenigen Personen, welche keine Videospiele nutzten (memore, ohne Datum).

Dadurch, dass das Angebot eher einen therapeutischen Charakter hat und auf die Steigerung der gesundheitlichen Situation der Nutzenden abzielt, würde es sich für den Einsatz in sozialpädagogischen Settings mit Senior*innen eignen.

4.3.3 WeTakeCare – Computergestütztes Übungsprogramm

Ähnlich wie das Angebot von RetroBrain gibt es in der Schweiz das computergestützte Übungsprogramm «WeTakeCare». Im Rahmen des Forschungsprojektes «WeTakeCare» der ZHAW wurden Senior*innen zu ihren Bedürfnissen bezüglich neuer Technologien und interaktiven Trainingsspielen befragt. Anhand von Literaturrecherchen, Sekundäranalysen und Fokusgruppen mit Senior*innen, Angehörigen und Fachpersonen aus der Gesundheitsbranche wurden die Bedürfnisse der Zielgruppe analysiert. Daraus wurden Trainingsspiele entwickelt, welche computergestützt funktionieren und deren Benutzeroberflächen entsprechend bedienerfreundlich gestaltet sind (Kontraste, Signalfarben, einfache Darstellung, etc.).

Die Senior*innen konnten die Videospiele in ihrem gewohnten Umfeld zu Hause testen (siehe Beispiel in Abbildung 11) (ZHAW, 2017). Ziel des Forschungsprojektes war es, die Ausdauer, Kraft und Koordination der Senior*innen zu fördern und damit eine möglichst grosse Autonomie in ihrem Alltag zu erreichen (ZHAW, ohne Datum).



Abbildung 11 Senior*innen trainieren mit 3D-Sudoku ihre Arme und Schultern (Quelle: ZHAW, 2017)

4.3.4 Weitere Projekte und Angebote für Senior*innen

Es gibt weitere Angebote und Projekte unterschiedlicher Grössenordnung, welche sich nicht direkt mit Videospiele, jedoch ebenfalls mit dem Thema Alter und der Förderung zur digitalen Teilhabe beschäftigen und digitale Angebote für Senior*innen entwickeln. Um ein möglichst umfassendes Bild der digitalen Angebote für Senior*innen zu erhalten, werden ausgewählte Angebote und Projekte im vorliegenden Kapitel kurz ausgeführt.

Unter der Leitung des Instituts für Altersforschung (IAF) der Ostschweizer Fachhochschule wurde das Projekt **AGE-INT** lanciert. Es handelt sich dabei um das grösste Forschungsprojekt in der Schweiz, welches sich mit den Herausforderungen des demografischen Wandels auseinandersetzt. Das interdisziplinäre Projekt beschäftigt sich mit neuen Technologien, welche das Leben der Menschen im Alter unterstützen können (OST, ohne Datum).

Dabei werden Modelle, Strukturen und Lösungen in verschiedenen Bereichen geschaffen (OST, 2021):

- Technische Möglichkeiten für ein gutes Leben im Alter (Lead: IAF OST)
- Erwerbstätigkeiten im Rentenalter (Lead: Berner Fachhochschule BFH)
- Präventions- und Vorsorgestrategien; Technisierung und Digitalisierung der Lebenswelt von Personen mit Demenz (Lead: Kompetenzzentrum Demenz OST) (ebd.)

Beim Vorhaben AGE-INT handelt es sich um ein nationales Vorhaben. Es gibt allerdings auch kleinere Angebote von Organisationen, welche regional verankert sind und Senior*innen im Umgang mit digitalen Hilfsmitteln unterstützen. Die Pro Senectute Solothurn hat beispielsweise ein Unterstützungsangebot in der Nutzung von digitalen Informations- und Kommunikationsmitteln aufgebaut. Mit dem Angebot **Online im Alltag** werden Senior*innen durch Freiwillige dabei unterstützt, ihre neue Infrastruktur oder digitalen Hilfsmittel wie beispielsweise das Tablet oder das E-Banking einzurichten. Die sogenannten Digital Coaches beantworten zudem Fragen zu Funktionen von mobilen Geräten oder Notebooks oder unterstützen beim Einrichten eines E-Mail-Kontos. Das Angebot fördert die Medienkompetenz und leistet damit einen Beitrag zur digitalen Teilhabe von älteren Menschen. Durch das Angebot werden Senior*innen befähigt, selbständig mit den digitalen Medien umzugehen und so selbstbestimmter zu handeln. Die Fähigkeit, Online-Einkäufe, Banküberweisungen oder Terminbuchungen ohne fremde Hilfe zu tätigen, kann dadurch gestärkt werden (Pro Senectute Solothurn, ohne Datum).

Ein weiteres Angebot zur Förderung der Medienkompetenz digitaler Teilhabe von Senior*innen ist der **Digi-Treff**, dieser wird im Kanton Aargau durch die Caritas angeboten. Das Projekt Digi-Treff wird, wie das Angebot der Pro Senectute, durch Freiwillige begleitet und leistet Unterstützung in unterschiedlichen digitalen Anliegen. Beispielsweise wird gemeinsam ein E-Mail-Konto oder das E-Banking eingerichtet, ein Online-Formular ausgefüllt oder allgemeine Anwendungen mit dem Smartphone oder Tablet besprochen. Das Angebot ist kostenlos und ohne Anmeldung nutzbar (Caritas Aargau, ohne Datum). Auch wenn das Angebot sich nicht nur an Senior*innen richtet, ist es dennoch für Senior*innen niederschwellig zugänglich, dadurch dass das Angebot wöchentlich stattfindet und keine Kosten entstehen. Auch hier werden ältere Menschen im selbständigen Umgang mit digitalen Medien gestärkt und Ängste können dadurch abgebaut werden.

4.4 Zwischenfazit

Wo Videospiele in den 1980er Jahren mehrheitlich durch Kinder und Jugendliche gespielt wurden, sind diese heute längst auch bei älteren Generationen angekommen. Videospiele können nicht nur über Spielkonsolen oder Computer, sondern auch über Smartphones oder Tablets gespielt werden. Wie sich im Kapitel 4.1 gezeigt hat, liegt das Interesse der Senior*innen eher am Genre der einfachen elektronischen Spiele mit leichter Zugänglichkeit und intuitiver Handhabung, den sogenannten Casual Games.

Für den Aufbau von Soziokulturellen Projekten müssen sowohl die Risiken wie auch die Potenziale von Videospiele berücksichtigt werden. Die Videospiele sucht stellt dabei ein Risiko dar für Personen, welche gleichzeitig auch mit der Bewältigung von herausfordernden Lebensphasen beschäftigt sind. Durch den Beziehungsaufbau der Professionellen mit den Adressat*innen, können solche Faktoren erkannt und entsprechend mit Betroffenen das Gespräch gesucht werden. Die Sensibilisierung der Adressat*innen gehört ebenfalls zu den Aufgaben der Soziokulturellen Animator*innen. Den Risiken stehen aber auch Potenziale gegenüber. So bieten Videospiele verschiedene Funktionen wie beispielsweise die Lernfunktion, wo Fähigkeiten wie Empathie, Geduld oder Selbstbeherrschung erlangt werden können. Erwähnenswert ist auch die Sozialfunktion, wodurch Menschen durch das gemeinsame Videospiele vernetzt und so soziale Bindungen entstehen können. Die persönliche Weiterentwicklung durch das mögliche Gefühl der Selbstbefähigung zur Problemlösung in Videospiele wird für die Zielgruppe der Senior*innen als besonders wertvoll erachtet.

Die Ausführungen der verschiedenen Angebote von Videospiele und weiteren Angeboten im Bereich der Förderung zur digitalen Teilhabe von Senior*innen haben gezeigt, dass diese unterschiedliche Ziele verfolgen:

- Soziale Interaktion, Beziehungsförderung
- Fähigkeit zur Selbstversorgung
- Vorbeugung zur Isolation
- Therapeutische/physische Funktion (Muskeltraining, Herz-Kreislauf-Training, Kraft, Ausdauer, etc.)
- Förderung Medienkompetenz (Übung im Umgang mit Tablets)

Eines haben alle Angebote gemeinsam: Sie wollen die Teilhabemöglichkeiten der Adressat*innen an der digitalen Welt erhöhen. Durch alle Angebote kann die Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien gefördert und somit die Selbstwirksamkeit gestärkt werden.

Diese Ansätze stehen in engem Zusammenhang mit dem Auftrag der Soziokulturellen Animation zur Förderung der Teilhabe der Menschen am gesellschaftlichen Leben. Wie sich die Aufgaben und Funktionen der Professionellen der Soziokultur gestalten und welchen Grundsätzen diese zugrunde liegen, wird im nachfolgenden Kapitel näher betrachtet.

5. Soziokulturelle Animation – Handlungsansätze für die Praxis

Die Berufsidentität der Sozialen Arbeit und damit auch der Soziokulturellen Animation wird unter anderem geprägt durch den Berufskodex der Sozialen Arbeit. Dieser definiert einerseits Richtlinien, bietet aber auch Instrumente zur Begründung des professionellen Handelns (Avenir Social, 2010, S. 4). Weitere Handlungsgrundsätze und Orientierung bieten die Charta der Soziokulturellen Animation, die Arbeitsgrundsätze aus der integralen Projektmethodik, sowie das Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation. Die für die vorliegende Bachelor-Arbeit relevanten Aspekte werden in diesem Kapitel ausgeführt und Bezug das Thema der digitalen Teilhabe und Videospiele für Senior*innen genommen. Damit wird in diesem Kapitel die folgende Fragestellung bearbeitet:

Wie kann die Soziokultur die digitale Teilhabe (durch Videospiele) stärken?

5.1 Gesellschaftliche Aufgabe und Verortung der Soziokulturellen Animation

Nach den Ausführungen von Gregor Husi (2010) kommt die Soziokulturelle Animation dort zum Einsatz, wo gewisse (Lebens-)Bereiche der Gesellschaft nicht oder ungenügend zusammengehalten werden, mit dem Ziel, ein Nebeneinander zu schaffen. Die gesamte Gesellschaft zusammenzuhalten würde den Rahmen des Möglichen überschreiten. Deshalb liegt der Fokus im zwischenmenschlichen Zusammenhalt, der Sozialintegration (S. 98).

Diesem Anspruch kann die Soziokultur mit folgenden Schritten gerecht werden:

- Konzeption: Herangehensweise an neue Projekte mit Fokus auf zwischenmenschlichen Zusammenhalt, mit Bezug entsprechend fundierter Literatur.
- Organisation: schafft Settings, welche den Zusammenhalt fördern indem beispielsweise Infrastruktur zur Verfügung gestellt wird, Wissen weitergegeben und Anlässe mit Möglichkeit zur Begegnung ermöglicht werden.
- Vermittlung: agiert als zwischenmenschliche Brückenbauer*in und arbeitet meist nicht mit einzelnen Personen, sondern mit Gruppen (ebd., S. 101).

Im Hinblick auf das Thema der vorliegenden Bachelor-Arbeit der digitalen Teilhabe von Senior*innen sind die Aspekte des zwischenmenschlichen Zusammenhalts hervorzuheben. Durch soziokulturelle Projekte und Angebote geht es nicht in erster Linie um einzelne Senior*innen, sondern darum, die Menschen unterschiedlicher Alters zusammenzubringen. Dies fördert den Zusammenhalt und kann dazu führen, dass gegenseitige Vorurteile abgebaut werden können. Wie im Kapitel 3.5 ausgeführt, sind Senior*innen schon heute an digitalen Medien und Hilfsmitteln interessiert. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die Nutzung durch diese Altersgruppe im Vergleich zu jüngeren Generationen noch sehr tief ist. Hier kann die Soziokultur einen Beitrag leisten. Durch die Schaffung gemeinsamer Erlebnisse können Beziehungen aufgebaut und Hemmschwellen im Umgang mit digitalen Medien aber auch zwischenmenschliche Vorurteile abgebaut werden. Gerade Videospiele bieten die Möglichkeit, durch das gemeinsame Spiel lustvoll miteinander in Austausch zu kommen. Dadurch kann einerseits die Medienkompetenz bei den Senior*innen gestärkt werden, es können aber auch neue gegenseitige Unterstützungsprozesse daraus entstehen. Beispielsweise ist denkbar, dass sich zwei Personen in einem soziokulturellen Projekt zu Videospiele begegnen, sich sympathisch sind und sich über das Projektende hinaus treffen, um sich über digitale Medien oder andere Themen auszutauschen.

Diese Ausführungen deuten bereits auf die Verortung der Soziokulturellen Animation hin. Sie befindet sich laut Marcel Spierts (1998) in einer Zwischenposition zwischen System und Lebenswelt. (S. 89). Für die Fachpersonen der Soziokulturellen Animation besteht die Herausforderung darin, die Balance zwischen gesellschaftlichen Anforderungen und Bedürfnissen der Adressat*innen zu halten (ebd., S. 93). Wie Hans Thiersch (2020) anmerkt, fordern Medien als neue digitale Lebenswelt zudem neue Kompetenzen hinsichtlich des Umgangs mit ebendiesen. Diese Tatsache schafft Unterschiede in der Gesellschaft. Einige Personen können problemlos am Angebot der neuen Medien teilhaben, andere hingegen nicht. Davon betroffen sind nicht nur

ältere Menschen, sondern auch Fachpersonen der Soziokulturellen Animation. Durch die Schaffung neuer Kommunikationsmöglichkeiten wird von den Professionellen erwartet, sich diese Kompetenzen anzueignen, um gemeinsame Projekte realisieren zu können (S. 126). Die im Kapitel 4.3 beschriebenen Videospiele verfolgen unterschiedliche Ziele. Das eine fördert die Gesundheit durch gezieltes Körpertraining, bei Myosotis steht zusätzlich die soziale Interaktion der Spielenden im Vordergrund. Alle Spiele können jedoch zu einer Verbesserung der Medienkompetenz führen und Ängste in der Nutzung von digitalen Medien können durch Ausprobieren abgebaut werden.

Bei Fachpersonen der Soziokulturellen Animation kann die Stärkung der Medienkompetenz auf verschiedene Arten erreicht werden (Liste nicht abschliessend):

- Recherche: Analyse der aktuellen Trends in der digitalen Welt, Konsultation von Studien, Interviews mit Experten (z.B. mit Fachpersonen aus der Entwicklung von Videospiele, Kommunikationsmedien, etc.).
- Austausch: durch den Austausch mit anderen Fachpersonen, kann von deren Erfahrungen profitiert werden, sie können Hinweise liefern, welche Angebote sich für welche Zielgruppe eignen und wo mögliche Stolpersteine bestehen. Die Unterstützung durch Jugendliche ist eine weitere Möglichkeit, sich Wissen zu aktuellen Trends einzuholen. Durch den Einbezug können Generationenprojekte entstehen, wo Knowhow weitergegeben und ein Austausch stattfinden kann.
- Testen: Die digitalen Hilfsmittel selbst testen, sich dadurch neues Wissen aneignen und deren Anwendbarkeit für die Praxis überprüfen.

Wie in diesem Abschnitt erwähnt, befinden sich die Fachpersonen aus der Soziokultur in einer Zwischenposition. Wie sich die die Positionen der Soziokulturellen Animator*innen gestalten, ist den nachfolgenden Ausführungen zu entnehmen.

5.2 Interventionspositionen

Die im vorherigen Kapitel ausgeführte gesellschaftliche Aufgabe und Verortung der Soziokulturellen Animation führt laut Gabi Hangartner (2010) zum Handlungsmodell mit den vier Interventionspositionen (siehe Abbildung 12) (S. 297).

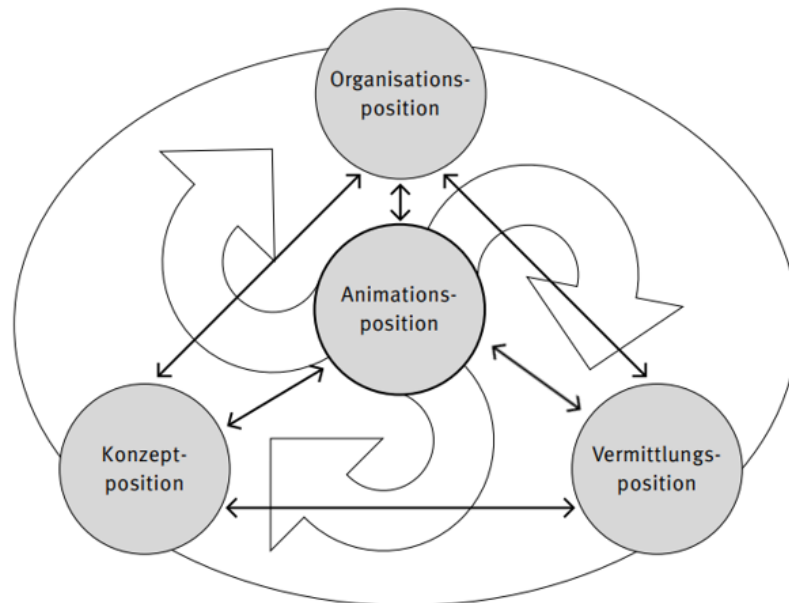


Abbildung 12: Handlungsmodell der SKA (Quelle: Heinz Moser, Emanuel Müller, Heinz Wettstein & Alex Willener, 1999, S. 122; mit Anpassungen von Hangarter, 2010, S. 298)

Das Handlungsmodell dient der Orientierung für Soziokulturelle Animator*innen, mit welcher Haltung sie im jeweiligen Handlungsfeld intervenieren können. Die vier im Handlungsmodell enthaltenen Interventionspositionen beeinflussen sich wechselseitig und enthalten jede für sich spezifische Funktionen, welche sich inhaltlich überschneiden können (Hangartner, 2010, S. 298).

Die **Animationsposition** steht im Zentrum und fungiert als Drehscheibe mit den anderen Interventionspositionen (Mosert et al., 1999, S. 122). Wie Hermann Giesecke (2015) ausführt, geht es bei der Animation darum, Menschen dazu zu bewegen, sich auf ein Projekt oder eine Aktivität einzulassen. Dies bezieht sich hauptsächlich auf den Freizeitbereich. Giesecke geht weiter auf das Spiel ein und merkt an, dass Menschen im Allgemeinen gerne spielen. Das Spiel kann als Strategie genutzt werden, um das Interesse der Adressat*innen zu wecken (S. 99-100). Das Videospiele, welches im Kapitel 4 näher beschrieben wurde, ist nach diesen Ausführungen also ein Feld, welches innerhalb der Animationsposition einen Zugang zu den Adressat*innen ermöglicht. Mit dem Mittel der Videospiele können Interventionen mit Senior*innen geplant und durchgeführt werden. Sie ermöglichen einen spielerischen Zugang zu digitalen Medien.

Wie im vorherigen Absatz erwähnt, kann die Animationsposition nicht als einzelne Interventionsposition betrachtet werden. Durch ihre Drehscheibenfunktion steht sie in Verbindung zu den anderen Interventionspositionen. Eine davon ist die **Organisationsposition**. Mit dem Ziel, die Adressat*innen zur Selbstorganisation zu befähigen, nennt Hangartner (2010) unterschiedliche Aufgaben seitens der Fachpersonen. Die wichtigsten Aufgaben, welche sich der Organisationsposition zuordnen lassen, sind die Unterstützung der Adressat*innen, die Planung, Durchfüh-

rung und Auswertung von Projekten, Aktivitäten oder Prozessen (S. 304-305). Nach Moser et al. (1999) sollen einzelne Personen und Gruppen durch gezielte Interventionen zusammenfinden (S. 136).

Bevor Projekte umgesetzt werden, muss durch die Soziokulturellen Animator*innen Vorarbeit geleistet werden. Diese Tätigkeiten lassen sich laut den Ausführungen von Hangartner (2010) der **Konzeptposition** zuordnen. Hier werden Zielgruppen und Bedürfnisse mittels Recherchen und Forschung analysiert und definiert. Daraus werden Handlungsfelder definiert und aus den gewonnenen Erkenntnissen schliesslich Konzepte entwickelt. Bei der Konzeptposition steht der Theorie-Praxis-Transfer im Mittelpunkt (S. 310). Ein Beispiel für die Konzeptposition aus der Praxis der Soziokulturellen Animation ist das Projektkonzept, welches im Rahmen der Praxisausbildung erstellt wird. Durch die methodische Herangehensweise und die vertiefte Analyse der Adressat*innen und deren Bedürfnisse, wurden die Kompetenzen der angehenden Soziokulturellen Animator*innen innerhalb der Konzeptposition vertieft. Dadurch kann die anschliessende Umsetzung des Praxisprojekts als Professionelles Handeln beschrieben werden.

In der **Vermittlungsposition** agieren Soziokulturelle Animator*innen vermittelnd zwischen System und Lebenswelt (Hangartner, 2010, S. 315). Nach Moser et al. (1999) handelt es sich bei dieser Interventionsposition um eine Schlüsselposition, da die Soziokultur durch ihre Handlungskompetenz und Haltung Möglichkeiten zur Selbständigkeit schafft (S. 144-145). Durch ihre Position zwischen System und Lebenswelt sind Fachpersonen der Soziokultur nahe bei den Adressat*innen, gleichzeitig aber auch vermittelnd auf intermediärer Ebene strategisch und systemorientiert tätig. Zwischen unterschiedlichen Akteur*innen bauen Soziokulturelle Animator*innen Brücken durch gezielte Kommunikation und leisten Übersetzungsarbeit in Konfliktsituationen. Die Aktivitäten verfolgen das Ziel, der Befähigung der Adressat*innen zu eigenständigem Handeln und damit zu grösstmöglicher Selbständigkeit (Hangartner, 2010, S. 316).

5.3 Funktionen und (Arbeits-)Prinzipien

Die Umschreibung der Funktionen und Prinzipien der Soziokulturellen Animation zeigt ein konkretes Bild zur Gestaltung der praktischen Arbeit von Soziokulturellen Animator*innen. Die nachfolgende Darstellung von Hangartner (2010) liefert eine Übersicht über die Teilbereiche der Soziokulturellen Animation, über Tätigkeitsfelder und Fokussierungen, Funktionen und schliesslich mögliche daraus resultierende Outputs (siehe Abbildung 13) (S. 287).

Teilbereiche	Tätigkeitsfelder Fokussierung	Funktionen				mögliche Förderung und Output
Politik	Stadt-, Stadtteil- oder Gemeinwesenentwicklung	↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑	↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑	↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑	↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑	fördert <i>Innovation und Selbstbestimmung und Interessenvertretung von Menschen ohne politische Partizipationsmöglichkeit</i>
Soziales	<i>Aufbau von sozialen Netzen / Gemeinschaften / Nachbarschaft</i>					fördert Solidarität und vermittelt zwischen sozialen Gruppen und fungiert als <i>Frühwarnsystem</i> für soziale Ungleichheiten und entstehende Probleme
Bildung	<i>niederschwellige nach- oder ausserschulische Angebote</i>					fördert lebenslanges Lernen und bietet informelle und evtl. auch formelle ¹⁴ Bildung
Kultur /Kunst	<i>niederschwellige Angebote für kulturelle Beteiligung</i>					fördert Kreativität und ermöglicht aktiven Zugang zu Kultur
Sport	<i>niederschwellige Angebote durch Animation auf spielerische Weise</i>					fördert Gesundheit und Gesundheitsbewusstsein und vermittelt zwischen sozialen Gruppen
Tourismus / Freizeit	<i>alternative, kulturell und ökologisch nachhaltige Angebote</i>					fördert das Bewusstsein für die Umwelt, andere örtlich nahe Kulturen und die Mobilität
Wohnen / Wohnumfeld	<i>Wohnbaugenossenschaften, grosse Siedlungen</i>					fördert Nachbarschaftshilfe und Solidarität und fungiert als <i>Frühwarnsystem</i> für entstehende Probleme im Zusammenleben

Abbildung 13: Tätigkeitsfelder und Funktionen der Soziokulturellen Animation (Quelle: Hangartner, 2010, S. 287)

Die einzelnen Funktionen sind nicht klar abgrenzbar und können sich gemäss Hangartner (2010) überschneiden. Dies ist abhängig davon, wie der Auftrag und die Ausrichtung der auftraggebenden Institution aussieht oder auch wie die Zusammenarbeit mit anderen Berufsgruppen gestaltet wird (S. 286-287).

Die Funktionen oder auch Aufgaben der Soziokulturellen Animation können in vier Funktionen unterteilt. Die **Vernetzungs- und Kooperationsfunktion** wird durch den Aufbau von sozialen und kulturellen Netzwerken geprägt. Dabei nehmen die Professionellen der Soziokulturellen Animation Anregungen auf, fördern, unterstützen und begleiten die Beteiligten in diesem Prozess. Durch die Aktivierung und den Einbezug der verschiedenen Akteur*innen entsteht Kooperation, mit dem Ziel, eine erfolgreiche Zusammenarbeit zu erreichen. Im Rahmen der **partizipativen Funktion** werden einerseits bestehende gesellschaftliche oder kulturelle Beteiligungen genutzt oder angepasst, aber auch neue Beteiligungsformen entwickelt. Die Beteiligungsformen werden

nach den jeweiligen Adressat*innen definiert. Die **präventive Funktion** verfolgt das Ziel, gesellschaftliche Probleme früh wahrzunehmen. Durch Thematisieren und Information seitens der Soziokulturellen Animation können Adressat*innen unterstützt werden. Die Funktion kann dadurch eine ausgleichende Wirkung aufweisen. Wie im Kapitel 5.1 erwähnt, hat die Soziokulturelle Animation zusätzlich eine **integrative Funktion**. Durch ihr Handeln ermöglicht sie Begegnungen zwischen Individuen und Gruppen, deren Zusammensetzung durch die unterschiedliche Herkunft sehr vielfältig sein kann. Der Fokus hierbei liegt in der Beziehungsarbeit und der Vermittlung zwischen Lebenswelt und System (Hangartner, 2010, S. 287-288).

Laut Spierts (1998) gelten für die Soziokulturelle Animation Faktoren, welche für alle Tätigkeitsfelder relevant sind. Angebote sollen demnach nahe an der Lebenswelt der Adressat*innen und möglichst niederschwellig gestaltet sein. Durch ihre Flexibilität und Bedürfnisorientierung sollen sie nah an der Kultur und den Gewohnheiten der Adressat*innen anknüpfen (S. 187). Alex Willener und Annina Friz (2019) haben daraus acht Arbeitsprinzipien definiert, an welchen sich die Soziokultur orientiert und ihre Arbeit damit legitimiert (S. 40):

- Empowerment
- Partizipation
- Kooperation und Transdisziplinarität
- Geschlechtersensibilität
- Diversity
- Kreativität
- Informelles Lernen
- Nachhaltigkeit (ebd.)

Für die Praxis merken Willener und Friz (2019) an, dass es beinahe unmöglich ist, alle dieser Arbeitsprinzipien innerhalb eines Projektes zu berücksichtigen. Je nach Projekt eignen sich zudem einige Prinzipien mehr als andere (S. 40). Aufgrund des beschränkten Rahmens dieser Bachelor-Arbeit wird in den folgenden Abschnitten daher auf drei für das Thema der Arbeit relevante Arbeitsprinzipien eingegangen.

5.3.1 Empowerment

Die Menschen haben nach Abraham Maslow (1973) das Bedürfnis, sich einzubringen, mitzugestalten und sich selbst zu verwirklichen (S. 199). An diesem Bedürfnis orientiert sich gemäss Annina Friz (2019) das Arbeitsprinzip des Empowerments, indem Menschen befähigt, ermächtigt, gestärkt und unterstützt werden, ihr Leben selbst zu bestimmen. Wie Norbert Herringer (2014) ausführt, stehen Professionelle aus der Soziokultur unterstützend zur Seite und stellen Ressourcen zur Verfügung, welche die Adressat*innen dabei unterstützen, ihre Selbstwirksamkeit zu aktivieren (S. 19). Um Empowerment-Prozesse anzustossen, hat Friz (2019) auf Basis von Herringer für die Schweiz vier Ebenen definiert, wo Empowerment-Prozesse stattfinden können (S. 44-45):

- Individuelle Ebene: Auch wenn in der Soziokulturellen Animation die Arbeit mit Gruppen im Vordergrund steht, kann es Situationen geben, wo einzelne Personen individuell angesprochen werden müssen. Auch hier ist es die Aufgabe der Professionellen, Brücken zu bauen und so einzelne Menschen miteinander zu vernetzen und so die Möglichkeit zur Teilhabe zu schaffen.
- Gruppenebene: Projekte sind gemeinsame Aktivitäten, in welchen unterschiedliche Menschen die Verantwortung für ihre Ideen und Bedürfnisse mittragen. Soziokulturelle Animator*innen bringen durch ihre Projekte Menschen zusammen, was dem Aufbau oder der Reaktivierung von Netzwerken dient. Durch die gemeinsamen Interessen oder Bedürfnisse wirken diese Netzwerke befähigend auf die Individuen und damit auch auf die gesamte Gruppe
- Institutionelle/organisationelle Ebene: Durch Empowerment auf dieser Ebene werden beispielsweise Beteiligungsmöglichkeiten für Quartierbewohner*innen oder Einwohner*innen einer Gemeinde geschaffen. Dadurch kann das zivilgesellschaftliche Engagement gestärkt werden.
- Gemeindeebene/politische Ebene: Durch den Einbezug von Quartier- oder Gemeindebevölkerung in Entscheidungsprozesse werden Empowerment-Prozesse angestossen. Mitwirkungsverfahren wirken befähigend auf die Bevölkerung, indem sie bei der Lebensgestaltung in ihrer Gemeinde ermächtigt werden (ebd.).

Um Empowerment in einem Projekt als Leitprinzip zu verfolgen, wird seitens der Professionellen der Soziokulturellen Animation die entsprechende Haltung eines optimistischen Menschenbildes erforderlich. Es gilt stets die Ressourcen der Adressat*innen zu beachten und von stereotypen Zuschreibungen Abstand zu nehmen. Der Auftrag der Professionellen liegt darin, die möglicherweise noch nicht sichtbaren Ressourcen und Fähigkeiten der Adressat*innen zu erkennen (Friz, 2019, S. 45-46). Nach Herringer (2014) bedingt dies eine Haltung, die Menschen als handlungsfähige Akteur*innen für ihr eigenes Leben zu sehen, die imstande sind, ihr Bedürfnisse und Vorstellungen vom Leben zu entwickeln, sich gleichzeitig aber auch mit Zwängen und Bedingungen auseinanderzusetzen (S. 25).

5.3.2 Partizipation

Nach Moser et al. (1999) kommt der Partizipation eine Schlüsselfunktion für die Soziokulturelle Animation zu (S. 176). Partizipation wird definiert als «Teilnahme einer Person an Entscheidungsprozessen oder an Handlungsabläufen, die in übergeordneten Strukturen oder Organisationen stattfinden» (Erwin Carigiet, Ueli Mäder & Jean-Michel Bonvin, 2003; zit. in Stade, 2019, S. 53). Partizipation kann dabei einerseits als Mittel dienen, in einem Projekt eines oder mehrere Ziele zu erreichen. Daneben kann Partizipation aber auch das Ziel eines Projekts darstellen (Stade, 2019, S. 52-53).

Projekte und Angebote der Soziokulturellen Animation finden laut Spierts (1998) meist in der Freizeit der Adressat*innen statt. Die Teilnahme ist grösstenteils auf freiwilliger Basis (S. 68). Auch wenn die Teilnahme freiwillig ist, bedingt ein soziokulturelles Projekt dennoch das Engagement der Adressat*innen. Nur so kann ein Projekt gelingen (Stade, 2019, S. 51).

Die nachfolgende Darstellung von Stade (2019) bietet einen Überblick über die sieben Partizipationsstufen (siehe Abbildung 14). Die Grafik zeigt, dass je nach Projektphase unterschiedliche Partizipationsstufen angestrebt werden können (S. 56).

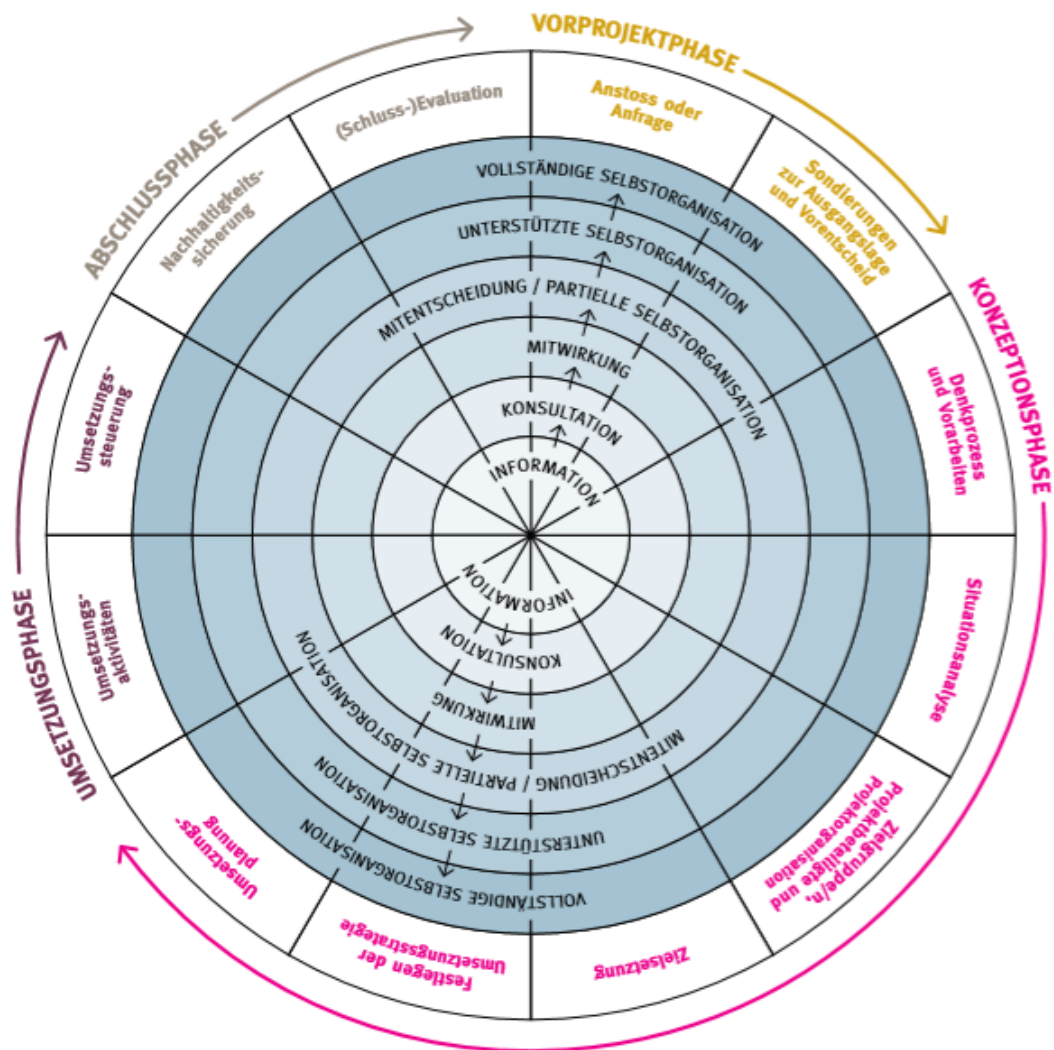


Abbildung 14: Partizipationsstufen (Stade, 2019, S. 56)

Die Stufen zeigen die Intensität und den Beteiligungsgrad der Projektteilnehmenden. Das Partizipationskonzept von Stade (2019) wurde von bestehenden Modellen abgeleitet und für sozio-kulturelle Projekte erweitert. Im Unterschied zu anderen Modellen, welche eine unterschiedliche Anzahl Partizipationsstufen aufweisen, zieht das Modell von Stade die Projektumsetzung mit ein. Im Rahmen eines Projektes beginnt die Partizipation meist auf der Stufe der Information oder Konsultation, kann aber im weiteren Projektverlauf mehrere Partizipationsstufen durchlaufen. Die Partizipation gewinnt dadurch an Intensität (S. 56).

Damit Partizipation entstehen kann, ist die Schaffung von Partizipationsmöglichkeiten notwendig. Relevant hierbei ist die Voraussetzung, dass die Adressat*innen diese Möglichkeit wahrnehmen. Wird beispielsweise über ein neues Projekt informiert, muss die Projektleitung sicherstellen, dass die Adressat*innen die Informationen erhalten und deren Inhalt auch verstehen, nur so kann schliesslich Mitwirkung stattfinden (Stade, 2019, S. 60-61).

5.3.3 Kreativität

In soziokulturellen Projekten ist Kreativität unabdingbar. Wie Reto Stäheli (2019) ausführt, kommt dieses Arbeitsprinzip bereits bei der Ideenfindung eines Projektes zum Einsatz. Kreative Projektideen werden durch die Professionellen entwickelt und je nach Gruppe oder Situation eingebracht. Dabei geht es nicht darum, die kreativen Ideen der Soziokulturellen Animator*innen umzusetzen, sondern die Gruppe durch kreative Methoden oder Ideen weiterzuentwickeln. Als kreative Projekte werden beispielsweise das gemeinschaftliche Umgestalten von Gärten oder Spielplätzen, gemeinsame Film- oder Fotoproduktionen oder Spielaktionen genannt (S. 103-104). Weiter erwähnt Stäheli (2019) das Spiel als kreative Methode, welches häufig in Projekten zum Einsatz kommt. (S.106). Hier setzt das Thema der vorliegenden Bachelor-Arbeit an. Das Videospiele kann dabei als kreative Methode verstanden werden, das Interesse der Adressat*innen zu wecken. Wie im Kapitel 3.4 ausgeführt, interessieren sich Senior*innen für digitale Medien und nutzen diese teilweise auch. Videospiele dienen dabei als Mittel zur Partizipation an digitalen Medien. Gleichzeitig kann aber auch die Partizipation an der Digitalen Welt als Ziel verstanden werden. Durch die kreative Herangehensweise mit Videospiele kann die Medienkompetenz von Senior*innen erhöht und damit die Möglichkeit zu mehr digitaler Teilhabe geschaffen werden.

5.4 Handlungsvorschläge

Die drei ausgeführten Arbeitsprinzipien, aber auch die Gesellschaftliche Aufgabe und Verortung der Soziokulturellen Animation mit ihren Interventionspositionen bieten die Basis für den vorliegenden Abschnitt. Hier werden Handlungsvorschläge für die Soziokulturelle Animation in Bezug auf die soziokulturelle Arbeit mit älteren Menschen und die digitale Teilhabe von Senior*innen konkretisiert.

5.4.1 Ressourcen und Fokus auf Soziokultur im Alter

Wie die Ausführungen zum demografischen Wandel im Kapitel 2.3 gezeigt haben, gewinnt das Thema Alter in unserer Gesellschaft immer mehr an Bedeutung. Das Projekt «Soziokulturelle Animation ist sichtbar» der Stiftung Soziokultur Schweiz will gegenseitiges Verständnis schaffen und das gemeinschaftliche Zusammenleben fördern. Das Projekt macht das Potenzial der Soziokulturellen Animation sichtbar(er). Im Fokus des Projekts liegt die Förderung des gemeinsamen Zusammenlebens (Soziokultur Schweiz, ohne Datum). Zwar beschäftigt sich das Projekt auch mit dem generationenübergreifenden Zusammenleben, das Thema Alter steht allerdings nicht im Zentrum. Um den Herausforderungen des demografischen und technologischen Wandels gerecht zu werden, müssen dem Thema Alter mehr Ressourcen zugesprochen werden. Die

Soziokultur muss sich mit dem Thema Alter beschäftigen, sich am Altersdiskurs beteiligen. Das gesellschaftliche Bewusstsein für die demografischen Veränderungen muss durch die Soziokultur aufgegriffen und bekannter gemacht werden. Dies kann einerseits im Kleinen geschehen, indem die Soziokultur beispielsweise in Quartieren oder Gemeinden Veranstaltungen organisiert, welche sich dem Thema Alter widmen. Zusätzlich wird aber auch politisches Engagement der Professionellen notwendig, um dem Thema auch auf politischer Ebene mehr Gewicht zu geben. Der Austausch mit Politiker*innen und mit Vertreter*innen aus Gemeinden ist dabei unerlässlich. Wo heute viele Ressourcen in den Bereich der Frühen Förderung fließen, muss das in der Politik das Verständnis für das Thema Alter geschaffen werden. Soziokulturelle Animator*innen stehen anwaltschaftlich für die Adressat*innen ein und nehmen dabei eine Vermittlungsposition wahr. Durch das Bewusstsein auf Gemeindeebene ist es die Aufgabe der soziokulturellen Animation, sich für personelle und finanzielle Ressourcen in der soziokulturellen Altersarbeit einzusetzen. Die Ressourcen zielen nicht in erster Linie auf Leistungen für die Pflege von älteren Menschen ab, sondern für Angebote, welche der (digitalen) Teilhabe am gesellschaftlichen Leben dienen. Sie weisen dadurch einen präventiven Charakter auf.

5.4.2 Aus- und Weiterbildung Soziokulturelle Animation

Das Studium in Soziokultureller Animation an der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit (HSLU SA) vermittelt angehenden Soziokulturellen Animator*innen praktische und theoretische Grundlagen zu verschiedenen Bereichen wie der Partizipation im Gemeinwesen, Freiwilligenarbeit oder Beziehungen zwischen Generationen. Die durch den demografischen und digitalen Wandel hervorgerufenen Veränderungen werden auf gesellschaftlicher, politischer, institutioneller und individueller Ebene prägen. Die Veränderungen betreffen ebenfalls den Bildungsbereich, so auch HSLU SA. Die Hochschule ist daher gefordert, die demografischen Entwicklungen, ihre Folgen und das Thema Alter und Teilhabe stärker in den Studiengang zu integrieren. Das Wahlpflichtmodul im Hauptstudium «Alter, Generationen und demografischer Wandel» bietet einen Einblick in das immer wichtiger werdende Arbeitsgebiet. Das Thema Alter und digitale oder soziale Teilhabe müsste bereits vorher als einzelne Kurse in bestehende Module eingebaut werden. Nach den Ausführungen von Christa Schönenberger im Kapitel 3.5 und auch aus dem Interview mit Marco Soldati aus Kapitel 4.3.1 hat sich gezeigt, dass bekannte Partizipationsmethoden für die Arbeit mit Senior*innen nur bedingt genutzt werden können. Es ist daher nötig, adäquate Partizipationsmethoden zu entwickeln, welche die (digitale) Teilhabe von älteren Menschen fördern. Durch die Integration des Themas Alter in die Ausbildung mit entsprechenden Leistungsnachweisen in der Arbeit mit älteren Menschen könnten mögliche Partizipationsmethoden konzipiert und in der Praxis angewendet werden. Nicht nur dem Thema

Alter, sondern auch der Medienkompetenz wird in der Ausbildung ungenügend Rechnung getragen. Professionelle der Soziokulturellen Animation können ihrem Auftrag zur Förderung der digitalen Teilhabe von Senior*innen nur gerecht werden, wenn sie selbst über die geforderte Medienkompetenz verfügen. Dies beinhaltet unter anderem Kompetenzen zu professionellem Handeln in der digitalen Welt, aber auch Kenntnisse im Umgang mit digitalen Medien. Auch das Bewusstsein über Potenziale und Grenzen oder Einsatzbereiche gehört dazu.

*5.4.3 Projekte mit Senior*innen*

Wie im Kapitel 5.3.1 dargestellt, gehört es nach dem Arbeitsprinzip des Empowerments zu den Aufgaben der Soziokulturellen Animator*innen, Menschen zu befähigen, stärken und zu unterstützen, ihr Leben selbstbestimmt zu gestalten. Die Arbeit mit Gruppen steht dabei im Zentrum, sie schafft Begegnungsmöglichkeiten zwischen unterschiedlichen Menschen. Durch die Gestaltung von Projekten, in welchen Menschen durch Videospiele zusammengebracht werden, entsteht eine gemeinsame Identifikation mit einem Thema. Es ist dabei möglich, dass so Generationen zusammenfinden können, indem Kinder oder Jugendliche gemeinsam mit älteren Personen spielen. Denkbar sind aber auch Projekte, welche ausschliesslich für Senior*innen gestaltet werden. Dies hängt vom Projektziel ab. Wie sich gezeigt hat, weisen Videospiele verschiedene Potenziale auf. Gerade die Sozialfunktion, welche es ermöglicht, Menschen zu vernetzen und so soziale Bindungen zu erwirken, orientiert sich stark am Auftrag der Soziokultur. Weiter kann durch Videospiele die Medienkompetenz der Senior*innen gestärkt werden, da der Umgang mit digitalen Medien auf spielerische Art gefördert wird. Die Professionellen nehmen für neue Projekte unter anderem die Animationsposition wahr, indem sie die Adressat*innen dazu bewegen, sich auf das Projekt und damit die Videospiele einzulassen. Nach den Ausführungen von Giesecke (2015) kann das Spiel als Strategie genutzt werden, um das Interesse der Adressat*innen zu wecken (S. 99-100). Um neue Projekte zum Thema Videospiele zu entwickeln, können Soziokulturelle Animator*innen bestehende Angebote wie beispielsweise die in Kapitel 4.3.1 ausgeführten Videospiele von Myosotis-Garden nutzen. So werden einerseits bewährte Angebote bekannter gemacht, es kann aber auch von den Erfahrungen anderer Fachpersonen profitiert werden.

5.5 Zwischenfazit

Die gesellschaftliche Aufgabe der Soziokulturellen Animation liegt in der Sozialintegration und der Förderung zwischenmenschlichen Zusammenhaltes. Gerade die digitale Lebenswelt stellt die Fachpersonen vor neue Herausforderungen. Die in Kapitel 3.3 ausgeführte Medienkompetenz ist nicht nur für Senior*innen relevant, sie wird auch von Fachpersonen gefordert. Die unterschiedlichen Interventionspositionen zeigen auf, mit welcher Haltung Soziokulturelle Animator*innen im jeweiligen Handlungsfeld intervenieren. In der Animationsposition kann das Videospiele als Strategie genutzt werden, um das Interesse der Adressat*innen an digitalen Medien zu wecken und den Umgang mit ebendiesen zu üben. Die Vermittlungsposition nimmt im Kontext der digitalen Teilhabe eine Schlüsselposition ein. Professionelle der Soziokulturellen Animation vermitteln hier zwischen System und Lebenswelt und bauen Brücken. Der Umgang mit digitalen Medien kann für Senior*innen mit Unsicherheiten behaftet sein. Hier können Soziokulturelle Animator*innen vermitteln, sie können beispielsweise in Generationenprojekten Übersetzungsarbeit leisten oder Senior*innen mit Videospiele an die digitalen Medien heranzuführen. Fachpersonen der Soziokulturellen Animation lassen sich dabei von der Vernetzungs- und Kooperationsfunktion leiten, indem sie Anregungen der Adressat*innen aufnehmen, sie aktivieren und einbeziehen. Dem Arbeitsprinzip des Empowerments wird dabei Rechnung getragen. Durch ihren Einbezug in die Gestaltung von Angeboten werden die Adressat*innen befähigt und ermächtigt, ihr Leben selbst zu bestimmen. Der Umgang mit digitalen Medien ist dabei zentral. Damit Partizipation möglich ist, müssen bewährte Partizipationsmethoden überprüft und an die Adressat*innen angepasst werden. Aus den gewonnenen Erkenntnissen wurden Handlungsvorschläge für die Soziokulturelle Animation ausgearbeitet. Um das professionelle Handeln zu stärken, soll dem Thema Alter in der Lehre mehr Bedeutung zugeschrieben werden. Um die digitale Teilhabe von Senior*innen in der Gesellschaft zu stärken, muss auch die Medienkompetenz der Fachpersonen gestärkt werden. Diese ist die Voraussetzung, dass neue Projekte mit Senior*innen zur Förderung der digitalen Teilhabe gestaltet werden können. Videospiele bieten dabei den spielerischen und kreativen Zugang zu den Adressat*innen.

6. Schlussfolgerungen

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse dieser Arbeit zusammengetragen und die Fragestellung beantwortet. Basis dafür sind die in Kapitel 5 ausgeführten Grundsätze für die Soziokulturelle Animation. Abschliessend wird ein persönliches Fazit gezogen, ein Ausblick ausgeführt und zuletzt ein Dank an alle unterstützenden Personen ausgesprochen.

6.1 Diskussion der Ergebnisse

In dieser Bachelor-Arbeit hat sich die Autorin umfassend mit der Lebensphase Alter auseinandergesetzt und dabei die Bedeutung der digitalen Teilhabe für Senior*innen ausgearbeitet. Die Lebensphase Alter wurde definiert und Altersbilder mit dem Modell des «Aktiven Alterns» beschrieben. Die digitale Teilhabe wurde durch Ausführungen zu technologischen Entwicklungen und der Medienkompetenz ausgeführt. Inwiefern ältere Menschen Information- und Kommunikationsmedien nutzen, konnte Anhand unterschiedlicher Studien aufgezeigt werden. Daraus ableitend folgte die Bedeutung der digitalen Teilhabe für das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation. Durch vertiefte Recherchen im Gebiet der Videospiele konnten deren Nutzen für die Adressat*innen aufgezeigt werden. Durch die Auseinandersetzung mit der Thematik wurde sichtbar, welche Rolle und Aufgaben die Soziokulturelle Animation im Bereich der Altersarbeit und digitaler Teilhabe übernehmen muss.

Es hat sich nach den Ausführungen zur Lebensphase Alter gezeigt, dass dem Thema durch den demografischen Wandel eine immer grössere Bedeutung zukommt. Dabei sind die Altersbilder und deren Zuschreibungen für die berufliche Praxis relevant. Das Altersbild des Aktiven Alterns bietet Potenziale für die Arbeit mit Senior*innen. Dennoch muss das Altersbild auch kritisch betrachtet und die Ressourcen der einzelnen Personen in der Gestaltung von Angeboten abgeholt und berücksichtigt werden. Die digitale Teilhabe im Alter schliesst eng an das Thema der Lebensphase Alter an. Technologische Entwicklungen stellen ältere Menschen vor neue Herausforderungen, am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben. Durch den Ausbau ihrer Medienkompetenz kann die digitale Teilhabe der älteren Menschen gestärkt werden. Die Ausführungen im Kapitel 4 haben verschiedene Videospiele und weitere Angebote in Bezug auf die Arbeit mit Senior*innen aufgezeigt. Welches Potenzial Videospiele für Senior*innen aufweisen, wird im nachfolgenden Abschnitt mit der Beantwortung der Fragestellung noch einmal zusammengefasst.

6.2 Beantwortung der Fragestellung

Die Unterfragen wurden in den vorherigen Kapiteln bearbeitet. An dieser Stelle folgt daher die Beantwortung der Hauptfragestellung:

*Welches Potenzial haben Videospiele in Bezug auf die digitale Teilhabe für Senior*innen?*

Aus den Ausführungen zu Videospiele im Kapitel 4.3 geht hervor, dass diese für den Aufbau von neuen Angeboten durch die Professionellen der Soziokulturellen Animation zum Einsatz kommen können. Sie können verschiedene Wirkungen zeigen:

- Förderung der sozialen Interaktion durch gemeinsames Spielen, die Kommunikation kann angeregt werden
- Partizipation: Senior*innen können ihre Interessen einbringen und in der Gestaltung von Videospiele mitwirken
- Therapeutische Wirkung und Verbesserung des Wohlbefindens dadurch, dass Ausdauer, Kraft oder Koordination gesteigert werden
- Soziale Teilhabe durch das Spielen in der Gruppe, dient auch zur Vorbeugung vor Isolation
- Förderung der Medienkompetenz, dadurch dass der Umgang mit digitalen Medien anhand Videospiele geübt werden kann

In Kombination mit den in Kapitel 4.3.4 ausgeführten weiteren Angeboten können Videospiele einen positiven Einfluss auf die digitale Teilhabe von Senior*innen bewirken. Durch die Nutzung von Videospiele wird die Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien gestärkt und Ängste können abgebaut werden. Für den Aufbau von Angeboten und Projekten ist die Vernetzung mit anderen Fachstellen dabei zentral, um die Adressat*innen zu erreichen, aber auch um Fachwissen einzuholen. Der Einbezug von Jugendlichen kann zudem hilfreich sein, da Videospiele vielfach Bestandteil ihrer Lebenswelt sind. Soziokulturelle Animator*innen agieren hier als Brückenbauer*innen zwischen den unterschiedlichen Lebenswelten und bieten durch niederschwellig zugängliche Angebote Unterstützung für den Umgang mit digitalen Medien im Alltag. Das Videospiele kann dabei als kreative Methode angesehen werden.

6.3 Persönliches Fazit

Die vorliegende Arbeit bietet nur einen eingegrenzten Einblick in die Lebensphase Alter, die aktuelle Situation von Menschen ab 65 Jahren und ihre digitalen Teilhabemöglichkeiten. Weitere Aspekte, die das Alter beeinflussen, wie beispielsweise Altersarmut oder Bildung im Alter sind in dieser Arbeit aufgrund ihres Umfangs nicht zur Sprache gekommen. Um ein umfassendes Bild der digitalen Teilhabe für ältere Menschen zu erhalten, müssten daher noch weitere Aspekte einbezogen werden.

Die Autorin konnte sich bei der Erarbeitung der Thematik Digitale Teilhabe im Alter und insbesondere durch den Einbezug der Videospiele für Senior*innen in ein für sie neues Thema einarbeiten. Durch die Aneignung des Wissens zu Videospiele, sowohl für Senior*innen aber auch für andere Gruppen, konnte die Autorin Wissen über ein Thema aufbauen, welches für sie in der bisherigen beruflichen Praxis noch keine Rolle gespielt hat. Das Wissen hat den Blick für innovative neue Angebote geöffnet und Möglichkeiten für künftige Projekte mit älteren Menschen oder Generationen aufgezeigt. Um Projekte mit dem Einbezug von Videospiele tatsächlich umsetzen zu können, muss die sich die Autorin noch vertieft mit der konkreten Anwendung von Videospiele auseinandersetzen. Der Einbezug von Jugendlichen wird von der Autorin als besonders wertvoll erachtet, da Jugendliche für Angebote im digitalen Bereich sehr zugänglich sind. Sie können ihr Wissen einbringen. Als herausfordernd für die Umsetzung von Projekten mit Videospiele erachtet die Autorin die Anforderungen an die technische Infrastruktur einer Institution. Für die Umsetzung müssten beispielsweise Tablets angeschafft (oder gemietet) werden, falls die Adressat*innen keine eigenen Geräte besitzen, welche genutzt werden können. Dies bedingt das Bewusstsein zur Notwendigkeit für entsprechende Angebote seitens der Vorgesetzten Stelle, damit die Finanzierung sichergestellt werden kann.

Während des Schreibprozesses wurde die Wichtigkeit der Soziokulturellen Animation in der Arbeit mit Senior*innen noch deutlicher. Durch ihre Arbeit können Professionelle die digitale und soziale Teilhabe von älteren Menschen ermöglichen und unterstützen. Besonders interessant war dabei der theoretische Bezug zu den Interventionspositionen und das Bewusstsein, welche Funktionen die Soziokulturelle Animation innehat. Die Kooperations- und Vernetzungsfunktion und die integrative Funktion werden für das Thema der vorliegenden Arbeit als besonders relevant erachtet. Denn durch ihr Handeln ermöglicht die Soziokultur Begegnungen zwischen Individuen und Gruppen.

6.4 Ausblick

Die im Kapitel 5.4 aufgeführten Handlungsvorschläge zeigen die Notwendigkeit der Soziokulturellen Animation im Altersbereich auf. Es ist dabei elementar, dass dem demografischen Wandel und damit der Lebensphase Alter und der digitalen Teilhabe bereits in der Ausbildung mehr Bedeutung geschenkt wird. Damit Professionelle der Soziokulturellen Animation auf die Arbeit mit Senior*innen optimal vorbereitet sind, ist die Erarbeitung der theoretischen Grundlage für die berufliche Praxis notwendig. Bestehende und potenzielle neue Altersbilder und deren gesellschaftliche Bedeutung liefern dazu wichtige Inhalte. Mit Blick auf die neue digitale Lebenswelt müssen Teilhabemöglichkeiten für ältere Menschen geschaffen werden. So kann die Soziokultur ihrem Auftrag gerecht werden, Menschen zusammenzuführen und sie dabei zu unterstützen, sich als Teil der Gesellschaft zu sehen und durch aktive Teilhabe mitzugestalten. Dazu müssen neue Projekte mit Senior*innen geschaffen werden, welche Übungsmöglichkeiten im Umgang mit digitalen Hilfsmitteln bieten. Videospiele können durch ihre vielfältigen Wirkungen das Ziel zur Förderung der digitalen und sozialen Teilhabe von Senior*innen erreichen. Damit entsprechende Mittel gesprochen werden, muss die Soziokulturelle Animation ihre Arbeit sichtbar machen und sich am Altersdiskurs beteiligen. Weiter muss sie die Notwendigkeit für ihre Arbeit mit älteren Menschen deutlich machen und sich für deren Teilhabe am gesellschaftlichen Leben einsetzen.

6.5 Dank

An dieser Stelle bedankt sich die Autorin bei allen Personen, welche sie im Prozess der Erarbeitung bis zur Fertigstellung dieser Bachelor-Arbeit unterstützt haben. Namentlich zu erwähnen ist Simone Gretler Heusser, die während der Fachpoolgespräche wertvolle Anregungen sowie Inputs zu Inhalt und Aufbau der Arbeit gegeben hat. Ausserdem bedankt sich die Autorin herzlich bei Marco Soldati, wissenschaftlicher Mitarbeiter und Projektleiter an der FHNW, für das aufschlussreiche Interview zum Projekt Myosotis, das zur Verfügung stellen der Projektdokumentationen und den schriftlichen Austausch zum Thema. Ein weiterer Dank gilt Christa Schönenberger, Pro Senectute, für den schriftlichen Austausch und die wertvollen Inputs zum Thema Digitalisierung und Videospiele im Alter. Für das sorgfältige Lektorat der Bachelor-Arbeit geht ein grosses Dankeschön an Linda Schühhoff. Ein Dank geht auch an Mario Störkle für die Begleitung während der Erarbeitung der Bachelor-Arbeit, die schriftlichen Auskünfte, für den fachlichen und inhaltlichen Austausch und die Inputs zu weiterführender Literatur. Ein besonderer Dank gilt Daniel Stucki, für die Unterstützung und Ermutigungen während Schreibblockaden und die Versorgung mit kulinarischen Köstlichkeiten, um stets bei Kräften zu bleiben.

7. Quellenverzeichnis

Aktion Mensch (2019). *Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung*. Gefunden unter https://delivery-aktion-mensch.stylelabs.cloud/api/public/content/AktionMensch_Studie-Digitale-Teilhabe.pdf?v=6336f50a

American Psychiatric Association (2013). *Internet Gaming Disorder*. Gefunden unter https://www.psychiatry.org/File%20Library/Psychiatrists/Practice/DSM/APA_DSM-5-Internet-Gaming-Disorder.pdf

AvenirSocial (2010). *Berufskodex Soziale Arbeit Schweiz. Ein Argumentarium für die Praxis der Professionellen*. Gefunden unter http://www.avenirsocial.ch/cm_data/Do_Berufskodex_Web_D_gesch.pdf

BMFSFJ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend) (Hrsg.) (2010). *Sechster Bericht zur Lage der älteren Generation in der Bundesrepublik Deutschland – Altersbilder in der Gesellschaft*. Gefunden unter <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/101922/b6e54a742b2e84808af68b8947d10ad4/sechster-altenbericht-data.pdf>

BMFSFJ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend) (2020a). *Aktiv im Alter. Altersberichterstattung*. Gefunden unter <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/aeltere-menschen/aktiv-im-alter/altersberichte-der-bundesregierung/altersberichterstattung-77138>

Breiner, Tobias C. (2019a). Game-Genres. In Tobias C. Breiner & Luca D. Kolibius, *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen* (S. 41-60). Berlin: Springer-Verlag GmbH.

Breiner, Tobias C. (2019b). Öffentliche Meinung über Computerspiele. In Tobias C. Breiner & Luca D. Kolibius, *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen* (S. 1-7). Berlin: Springer-Verlag GmbH.

Breiner, Tobias C. (2019c). Funktionen des Spielens. In Tobias C. Breiner & Luca D. Kolibius, *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen* (S. 115-135). Berlin: Springer-Verlag GmbH.

- Bundesamt für Kommunikation BAKOM (2018). *Aktionsplan Digitale Schweiz*. Gefunden unter https://www.bakom.admin.ch/dam/bakom/de/dokumente/informationsgesellschaft/strategie2018/Aktionsplan%20Digitale%20Schweiz.pdf.download.pdf/Aktionsplan%20Digitale%20Schweiz_DE.pdf
- Bundesamt für Kommunikation BAKOM (2020). *Strategie Digitale Schweiz*. Gefunden unter https://www.bakom.admin.ch/dam/bakom/de/dokumente/informationsgesellschaft/strategie/strategie_digitale_schweiz.pdf.download.pdf/Strategie-DS-2020-De.pdf
- Bundesamt für Statistik (2020). *Altersaufbau der Bevölkerung nach Geschlecht*. Gefunden unter <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/bevoelkerung/alterung.assetdetail.13667096.html>
- Bundeskanzlei BK (2016). *Demografischer Wandel in der Schweiz: Handlungsfelder auf Bundesebene. Bericht des Bundesrates in Erfüllung des Postulats 13.3697 Schneider-Schneiter*. Gefunden unter <https://www.bk.admin.ch/dam/bk/de/dokumente/strategische-fuehrungsunterstuetzung/Demografiebericht/Demografischer%20Wandel%20in%20der%20Schweiz.pdf.download.pdf/Demografischer%20Wandel%20in%20der%20Schweiz.pdf>
- Caritas Aargau (ohne Datum). *Projekt "Digi-Treff". Der Treffpunkt für digitale Fitness*. Gefunden unter <https://www.caritas-aargau.ch/was-wir-tun/projekte/projekt-digi-treff>
- ComputerBild (2018). *Was sind Casual Games eigentlich? Definition und bekannte Beispiele*. Gefunden unter <https://tipps.computerbild.de/unterhaltung/gaming/was-sind-casual-games-568795.html>
- Deutscher Bundestag (2010). *Sechster Bericht zur Lage der älteren Generation in der Bundesrepublik Deutschland Altersbilder in der Gesellschaft und Stellungnahme der Bundesregierung*. Gefunden unter <https://dserver.bundestag.de/btd/17/038/1703815.pdf>
- DIVSI (2016a). *Chancengerechtigkeit im Internet – digitale und soziale Teilhabe. Was ist eigentlich digitale Teilhabe?* Gefunden unter <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-internet-milieus-2016-die-digitalisierte-gesellschaft-bewegung/5-chancengerechtigkeit-im-internet-digitale-und-soziale-teilhabe/5-1-was-ist-eigentlich-digitale-teilhabe/index.html>

- DIVSI (2016b). *DIVSI Ü60-Studie: Die digitalen Lebenswelten der über 60-Jährigen in Deutschland*. Gefunden unter <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-ue60-studie-die-digitalen-lebenswelten-der-ueber-60-jaehrigen-deutschland/5-was-unterscheidet-die-ueber-60-jaehrigen-im-internet/5-2-der-ansatz-der-divsi-internet-milieus/index.html>
- FHNW (ohne Datum). *FHNW Myosotis-Garden. Gamen mit betagten Menschen*. Gefunden unter <https://www.fhnw.ch/de/die-fhnw/hochschulen/ht/institute/institut-fuer-data-science/fhnw-myosotis-garden>
- Franzese, Fabio (2020). *Mentale und physische Gesundheit im Alter. Der Einfluss von Armut, Einkommensungleichheit und Vermögensungleichheit*. Leverkusen: Budrich Academic Press GmbH.
- Friz, Annina (2019). Empowerment. In Alex Willener & Annina Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 40-48). Luzern: Interact.
- Giesecke, Hermann (2015). *Pädagogik als Beruf. Grundformen pädagogischen Handelns* (12. überarb. Aufl.). Weinheim: Beltz Juventa.
- Göckenjan, Gerd (2020). Altersbilder in der Geschichte. In Kirsten Aner & Ute Karl (Hrsg.), *Handbuch Soziale Arbeit und Alter* (2. Auflage, S. 545-555). Wiesbaden: Springer VS.
- Greschnik, Stefan (2019). *E-Sport. Die Geschichte der Videospiele*. Gefunden unter <https://www.geo.de/geolino/forschung-und-technik/22516-rtkl-e-sport-die-geschichte-der-videospiele>
- Hangartner, Gabi (2013). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (2. Aufl., S. 265-322). Luzern: interact.
- Herringer, Norbert (2014). *Empowerment in der Sozialen Arbeit. Eine Einführung* (5. Aufl.). Stuttgart: Kohlhammer.
- Höpflinger, François (2018). *Demografische Alterung – Trends und Perspektiven*. Gefunden unter <http://www.hoepflinger.com/fhtop/Demografische-Alterung.pdf>

Höpflinger, François (2019). *Hochaltrigkeit – Zur Lebenssituation der über 80-jährigen Frauen und Männer in der Schweiz*. Gefunden unter

<http://www.hoepflinger.com/fhtop/ViertesLebensalter.pdf>

Höpflinger, François (2021a). *Alter im Wandel – Zeitreihen für die Schweiz*. Gefunden unter

<http://www.hoepflinger.com/fhtop/Wandel-des-Alters.pdf>

Höpflinger, François (2021b). *Active ageing in an affluent society – Trends in activity patterns among the 'young old' in Switzerland*. Gefunden unter

<http://www.hoepflinger.com/fhtop/ActiveAgeingSwitzerland.pdf>

Husi, Gregor (2010). Die Soziokulturelle Animation aus strukturierungstheoretischer Sicht. In

Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur*

Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion (2. Aufl., S. 97-155). Luzern:

interact.

ICD (ohne Datum). *6C51 Gaming disorder*. Gefunden unter [https://icd.who.int/dev11/l-](https://icd.who.int/dev11/l-m/en#http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234)

[m/en#http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234](https://icd.who.int/dev11/l-m/en#http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234)

Jöckel, Sven (2018). *Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung*. Wiesbaden: Springer

VS.

Jugend und Medien (ohne Datum a). *Medienkompetenz fördern*. Gefunden unter

<https://www.jugendundmedien.ch/medienkompetenz-foerdern>

Jugend und Medien (ohne Datum b). *Digitale Medien*. Gefunden unter

<https://www.jugendundmedien.ch/digitale-medien>

Kiesler, Johanna (2019). *Der Spieltrieb in uns - Videospiele und ihre Wirkung*. Gefunden unter

<https://www.mdr.de/medien360g/medienkultur/gaming-geisler-computerspiele-100.html>

Kirchschlager, Stephan & Störkle, Mario (2019). *Abschlussbericht Freiwilliges nachberufliches*

Engagement älterer Menschen. Erfahrungswissen in Arbeitsgruppensitzungen. Gefunden

unter

https://ppdb.hslu.ch/inf2/rm/f_protected.php?f=20191216140234_5df7806a6ec40.pdf&n=Alter_Engagement_Endbericht_Layout.pdf

- Kolibius, Luca D. (2019). Computerspielsucht – eine Einführung. In Tobias C. Breiner & Luca D. Kolibius, *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen* (S. 107-128). Berlin: Springer-Verlag GmbH.
- Kühnert, Sabine & Ignatzi, Helene (2019). *Soziale Gerontologie. Grundlagen und Anwendungsfelder*. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH.
- Künemund, Harald & Kohli, Martin (2020). Soziale Netzwerke im Alter. In Kirsten Aner & Ute Karl (Hrsg.), *Handbuch Soziale Arbeit und Alter* (2. Auflage, S. 545-555). Wiesbaden: Springer VS.
- Maslow, Abraham (1973). *Psychologie des Seins. Ein Entwurf* (2. Aufl.). München: Kindler.
- May, Olaf (2020). *Die Gaming-Trends 2020*. Gefunden unter https://www.bitkom.org/sites/default/files/2020-08/bitkom-prasentation-gaming-trends-2020_final.pdf
- Meister, Dorothee M. & Meise, Bianca (2008). *Medienkompetenz als lebenslange Herausforderung. Unesco heute*, 13 (1), 53-55.
- memore (ohne Datum). *Memore. Wenn Therapie auf Freude trifft*. Gefunden unter <https://memore.de/>
- mdr (2021). *Zwischen Sog und Sucht – wie Videospiele unser Gehirn*. Gefunden unter <https://www.mdr.de/wissen/wie-videospiele-unser-gehirn-veraendern-100.html>
- Moser, Heinz, Müller, Emanuel, Wettstein, Heinz & Willener, Alex (1999). *Soziokulturelle Animation. Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.
- Myosotis-Games (ohne Datum). *Bei-Spiele*. Gefunden unter <http://myosotis-games.ch/spiele/>
- OST Ostschweizer Fachhochschule (2021). *Demographischer Wandel – Chancen und Risiken der Bevölkerungsalterung*. Gefunden unter <https://www.ost.ch/de/die-ost/organisation/medien/demographischer-wandel-chancen-und-risiken-der-bevoelkerungsalterung>

- OST Otschweizer Fachhochschule (ohne Datum). *AGE-INT – Internationale Expertise der Schweiz für Innovative Lösungen für eine alternde Gesellschaft*. Gefunden unter <https://www.ost.ch/de/forschung-und-dienstleistungen/interdisziplinaere-themen/iaf-institut-fuer-altersforschung/technik-und-active-assisted-living-aal/age-int-internationale-expertise-der-schweiz-fuer-innovative-loesungen-fuer-eine-alternde-gesellschaft>
- Pichler, Barbara (2020). Aktuelle Altersbilder - ‚junge Alte‘ und ‚alte Alte‘. In Kirsten Aner & Ute Karl (Hrsg.), *Handbuch Soziale Arbeit und Alter* (2. Auflage, S. 545-555). Wiesbaden: Springer VS.
- Picot, Arnold (2008). Begrüssung. In Arnold Picot, Said Zahedani & Albrecht Ziemer (Hrsg.), *Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt elektronische Spiele* (S. 1-12). Berlin: Springer-Verlag.
- Pressmar, Florian (2017). *Silver Surfer – Förderung der Medienkompetenz von Senioren*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Pro Senectute Schweiz (2020). *Digitale Senioren 2020. Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien durch Personen ab 65 Jahren in der Schweiz*. Gefunden unter <http://www.prosenectute.ch/dam/jcr:1e37ab48-cd44-4ba2-9a91-23ce43c7a664>
- Pro Senectute Solothurn (ohne Datum). *Online im Alltag*. Gefunden unter https://so.prosenectute.ch/de/hilfen/online_alltag.html
- Rechsteiner Alexander (ohne Datum). *Die Geschichte der Videospiele*. Gefunden unter <https://blog.nationalmuseum.ch/2020/01/die-geschichte-der-videospiele/>
- RetroBrain (ohne Datum). *Unsere Philosophie. Wir glauben, mit memore macht Therapie richtig Freude*. Gefunden unter <https://www.retrobrain.de/about/#philosophie>
- Richter-Kornweitz, Antje (2015). Ende gut? Alles gut? Gesundheitliche Ungleichheit im Alter und der Auftrag für Kommunen. In Sandra Exner, Antje Richter Kornweitz, Martin Schumacher, Birgit Wolff & Thomas Altgeld (Hrsg.), *Silver-Age, Versorgungsfall oder doch ganz anders? Perspektiven auf Alter(n) und Altsein erweitern!* (S. 120-130). Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

- Schäffler, Hilde (2019). *Förderung der sozialen Teilhabe im Alter in Gemeinden. Planungsleitfaden*. Gefunden unter https://gesundheitsfoerderung.ch/assets/public/documents/de/5-grundlagen/publikationen/gfia/broschueren/Broschuere_GFCH_2019_09_-_Planungsleitfaden_Foerderung_der_sozialen_Teilhabe_im_Alter.pdf
- Schönenberger, Christa (2017). *Alter betrifft uns alle*. Gefunden unter <https://blog.hslu.ch/soziokultur/2017/04/21/alter-betrifft-uns-alle/>
- Schrage, Jan-Felix (2021). *Digitale Transformation*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Schroeter, Klaus R. & Künemund, Harald (2020). ‚Alter‘ als soziale Konstruktion – eine soziologische Einführung. In Kirsten Aner & Ute Karl (Hrsg.), *Handbuch Soziale Arbeit und Alter* (2. Auflage, S. 545-555). Wiesbaden: Springer VS.
- Seifert, Alexander & Thilo, Friederike J. S. (2020). *Digitale Transformation im stationären Altersbereich*. Gefunden unter https://arbor.bfh.ch/13451/1/DigitaleTransformation_Thilo.pdf
- Soldati, Marco & Wegenast, Bettina (2018). *Myosotis. Gamen mit betagten Menschen. Erfahrungsbericht*. Gefunden unter https://www.age-stiftung.ch/fileadmin/user_upload/Projekte/2016/013/2018_I_Age_2016_013.pdf
- Soldati, Marco, Zahn, Carmen, Bildibay, Doruk, Iseli, Tabea, Leisner, David, Niederhauser, Mario & Recher, Markus (2020). *Create Video Games to Promote Well-Being of Elderly People – A Practice-Driven Guideline*. Gefunden unter https://irf.fhnw.ch/bitstream/handle/11654/31997/Soldati%20et%20al_lowres.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Soziokultur Schweiz (2017). *Charta der Soziokulturellen Animation*. Gefunden unter http://soziokulturschweiz.ch/wp-content/uploads/2018/01/171211_Charta_Dez_2017.pdf
- Soziokultur Schweiz (ohne Datum). *Soziokulturelle Animation ist sichtbar*. Gefunden unter <http://soziokulturschweiz.ch/soziokulturelle-animation-ist-sichtbar/>
- Spierts, Marcel (1998). *Balancieren und Stimulieren. Methodisches Handeln in der soziokulturellen Arbeit*. Luzern: Interact.

- Stade, Peter (2019). Partizipation. In Willener, Alex & Friz, Annina. (Hrsg.). *Integrale Projektmethodik* (S. 50- 67). Luzern: Interact.
- Stäheli, Reto (2019). Kreativität. In Alex Willener & Annina Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 100–108). Luzern: interact Verlag.
- statista (2020). *Umfrage zur Mediennutzung in der Schweiz nach Altersgruppen 2020*. Gefunden unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/488604/umfrage/umfrage-zur-mediennutzung-in-der-schweiz-nach-altersgruppen/>
- statista (2021). *Umfrage zur täglichen Mediennutzung in der EU bis 2021*. Gefunden unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/325510/umfrage/taegliche-mediennutzung-in-europa/>
- Stubbe, Julian, Schaat, Samer & Ehrenberg-Silies, Simone (2019). *Digital souverän? Kompetenzen für ein selbstbestimmtes Leben im Alter*. Gefunden unter https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Smart_Country/Digitale_Souveraenitaet_2019_final.pdf
- Stückler, Andreas (2016). Schöne neue Arbeitswelt? Zum ideologischen Charakter des Active Ageing. In Claudia Stöckl, Kartin Kicker-Frisinghelli & Susanna Finker (Hrsg.), *Die Gesellschaft des langen Lebens. Soziale und individuelle Herausforderungen* (S. 29-44). Bielefeld: transcript Verlag.
- Suden, Wiebke (2020). Digitale Teilhabe im Alter: Aktivierung oder Diskriminierung? In Stephanie Stadelbacher & Werner Schneider (Hrsg.), *Lebenswirklichkeiten des Alter(n)s. Vielfalt, Heterogenität, Ungleichheit* (S. 267-289). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Thiersch, Hans (2020). *Lebensweltorientierte Soziale Arbeit – revisited*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Van Dyk, Silke (2016). Doing Age? Diversität und Alter(n) im flexiblen Kapitalismus. Zur Norm der Alterslosigkeit und ihren Kehrseiten. In Karim Fereidooni & Antonietta P. Zeoli (Hrsg.), *Managing Diversity. Die diversitätsbewusste Ausrichtung des Bildungs- und Kulturwesens, der Wirtschaft und Verwaltung* (S. 67 – 88). Wiesbaden: Springer VS.
- Willener, Alex & Friz, Annina (2019). *Integrale Projektmethodik*. Luzern: Interact.

Witting, Tanja (2018). Digitale Ungleichheiten. In Ernst-Ulrich Huster, Jürgen Boeckh & Hildegard Mogge-Grotjahn (Hrsg.), *Handbuch Armut und soziale Ausgrenzung* (3. Auflage, S. 457-478). Wiesbaden: Springer Fachmedien GmbH.

ZHAW (2017). *Games für Senioren: Im Alter spielend fitter werden*. Gefunden unter <https://www.zhaw.ch/de/gesundheit/ueber-uns/news/news-detailansicht/event-news/games-fuer-senioren-im-alter-spielend-fitter-werden/>

ZHAW (2021). *eSports Schweiz 2021. Eine Studie des Instituts für Marketing Management unter der Leitung von Marcel Hüttermann*. Gefunden unter https://digitalcollection.zhaw.ch/bitstream/11475/22296/3/2021_Huettermann_eSports-Schweiz.pdf

ZHAW (ohne Datum). *WeTakeCare – ein computergestütztes Informations- und Trainingsprogramm für ältere Menschen. Wie können Senioren ihre Alltagsfertigkeiten selbstständig trainieren? WeTakeCare – ein IT-gestütztes Übungsprogramm*. Gefunden unter <https://www.zhaw.ch/de/gesundheit/forschung/ergotherapie/projekte/wetakecare/>

8. Anhang

A Beispiele Videospiele Myosotis

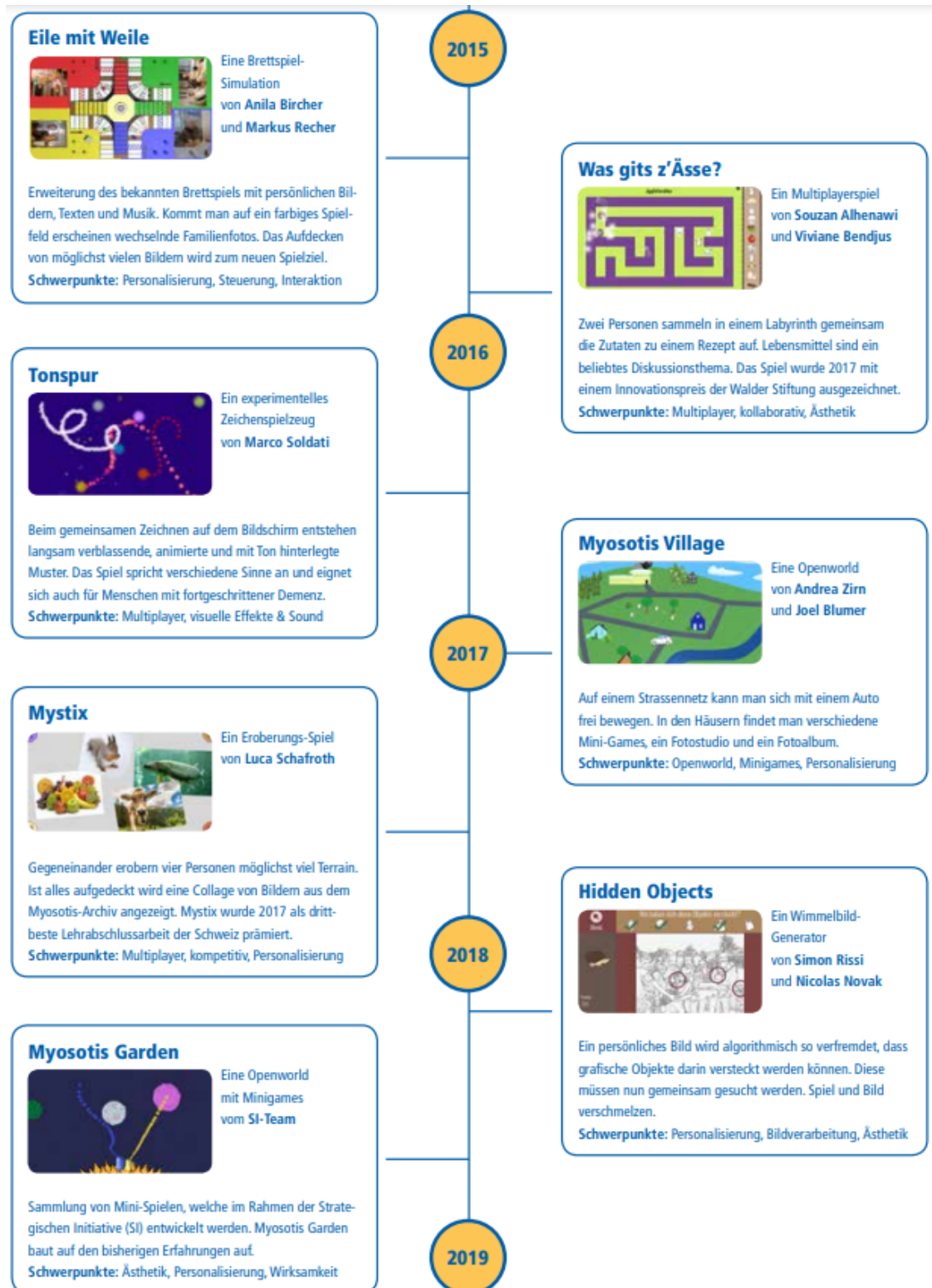


Abbildung 15: Übersicht Videospiele Myosotis (Quelle: Soldati & Wegenast, 2018, S. 13)

B Interview mit Marco Soldati

Interview vom 04.06.2021 mit Marco Soldati, wissenschaftlicher Mitarbeiter und Projektleiter Myosotis an der FHNW (durchgeführt per Zoom)

Wie ist Myosotis entstanden?

Ab dem Jahr 2015 hat Bettina Wegenast (ebenfalls Projektleiterin von Myosotis) regelmässig eine Angehörige im Altersheim besucht. Das war ein spezieller Ort, fast wie ein Spital. Ihrer Angehörigen ging es dort nicht so gut, deshalb ging jeden Tag jemand aus der Familie zu Besuch. Im Altersheim gab es fast nichts, was man mit den Bewohnenden hätte machen können. Daher hat Bettina angefangen, mit ihrer Angehörigen zu gamen. Diese Videospiele waren allerdings sehr kindlich gestaltet. Während dem gemeinsamen gamen kamen immer mehr Interessierte Bewohnende dazu, welche wissen wollten, was sie da genau spielen. Bettina kam auf die Idee von Videospiele für Betagte. So kam die Idee dann zur FHNW, woraus das Projekt Myosotis entstanden ist. Wir haben uns als erstes überlegt, wie wir ein Spiel machen können, welches zum Sprechen anregt. Nicht das Gewinnen sollte im Vordergrund stehen. So entstanden nicht eigentliche Games, sondern sogenannte Toys, welche auf grossen Tablets gespielt werden konnten. Beispielsweise bei der Buchstabensuppe, wo man einzelne Buchstaben auf einen Tellerrand schieben musste. Die Wörter, welche daraus entstanden, waren so angelegt, dass die Personen miteinander ins Gespräch kamen (z.B. «Mutter»). Oder wir haben ein weiteres Spiel entwickelt, wo man gemeinsam zeichnen konnte. Während den Spielnachmittagen mit Videospiele in Alters- und Pflegeeinrichtungen war es meist so, dass etwa ein Drittel der Senior*innen aktiv mitgespielt hat, etwa ein Drittel hat interessiert zugeschaut aber nicht mitgespielt und einen Drittel hat es überhaupt nicht interessiert.

Welche Zielgruppen hat das Projekt Myosotis definiert?

Unsere Zielgruppe waren betagte Menschen, welche in Alters- und Pflegeeinrichtungen leben. Darunter waren auch an Demenz erkrankte Personen. Das Projekt richtete sich allerdings an die ganze Bewohnerschaft der jeweiligen Institutionen, mit welchen wir zusammengearbeitet haben.

Wie sah die partizipative Gestaltung der Videospiele aus?

Die Senior*innen wurden in den Entwicklungsprozess der Videospiele einbezogen. Dies erfolgte durch Studierendenarbeiten im Rahmen ihrer Bachelorarbeit. Die Studierenden haben ein Thema erhalten und während sechs bis acht Wochen erste Prototypen und Entwürfe von Videospiele erarbeitet. Anschliessend haben die Studierenden vor Ort in den Alters- und

Pflegeeinrichtungen während Spielenachmittagen ihre entwickelten Videospiele mit den Senior*innen getestet. Anhand der Rückmeldungen haben die Studierenden anschliessend in einem Drei- bis Vierwochenrhythmus die Videospiele überarbeitet und diese anschliessend erneut mit den Senior*innen getestet. Wir haben auch versucht, vorgängig partizipative Methoden anzuwenden. So haben wir beispielsweise einen Collage-Workshop in Gruppen von jeweils acht bis zehn Personen durchgeführt. Wir wollten so inhaltliche Themen mit den Senior*innen definieren, indem sie sich anhand von Bildern aus Zeitschriften oder Zeitungen eine Traumwelt gestalten konnten. Das hat allerdings schlecht funktioniert, da die Senior*innen Angst hatten, etwas falsch zu machen. Das Problem bei der Methode der Collage-Workshops war, dass sich die Teilnehmenden die abstrakte Welt nicht so gut vorstellen konnten. Dennoch zeigten sich schnell die Themenbereiche Essen, Ferien und Musik. Diese Themen nennen ältere Menschen meistens.

Welchen Einfluss hatten die Videospiele auf die Senior*innen (deren Wohlbefinden)?

Wir haben die Veränderung der Kommunikation unter den Spielenden beobachtet anhand der Self determination theory (3 Säulen des Wohlbefindens). Dabei ging es um die soziale Eingebundenheit durch soziale Interaktion. Wir haben festgestellt, dass im kreativen Modus der Videospiele fast am meisten Interaktion zu beobachten war. Die Motivation hingegen war am höchsten, wenn ein Team gegen einen Computer gespielt hat (=High Score). Was wir auch festgestellt haben, sobald es zu gamig (also beispielsweise Shooter-Games) oder auch zu kindlich gestaltet war, wollten die Leute die Videospiele nicht spielen.

Wie seid ihr mit den Unterschieden umgegangen, welche in Bezug auf Videospiele aufgrund unterschiedlicher physischer und kognitiver Fähigkeiten der Senior*innen entstehen?

Es gab eigentlich keine so grossen Unterschiede. Wir haben schnell festgestellt, dass beispielsweise sowohl an Demenz erkrankte Personen als auch körperlich eingeschränkte Personen an den Videospiele teilnehmen konnten. Vieles hat sich in den Testgruppen ergeben, was funktioniert und was nicht. Von diesen Erfahrungen vor Ort konnten wir stark profitieren.

Für Videospiele gibt es verschiedene Terminologien. Welche wird wozu verwendet?

Es gibt keine eindeutige Terminologie. Grundsätzlich kann gesagt werden, dass Videospiele an einem grossen Bildschirm gespielt werden, wohingegen PC-Games oder auch Computerspiele immer an einem Computer gespielt werden.