



# **Immersive Technologien in der soziokulturellen Altersarbeit**

## **Eine Forschungsarbeit**

### **Autorin**

Aroha Flury  
SA.BSCSW\_VZSK.2001  
aroha.flury@stud.hslu.ch

### **Modul**

SA.382\_Bachelor-Arbeit

### **Begleitperson**

Prof. Simone Gretler Heusser  
simone.gretler@hslu.ch

### **Hochschule Luzern – Soziale Arbeit**

Herbstsemester 2022 / Frühlingssemester 2023  
Abgabe am 14. August 2023

## **Bachelor-Arbeit**

Ausbildungsgang Soziokultur  
Kurs VZ 2020-2023

**Name/n Aroha Flury**

## **Haupttitel BA Immersive Technologien in der soziokulturellen Altersarbeit**

**Untertitel BA Eine Forschungsarbeit**

Diese Arbeit wurde am **14.08.2023** 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 Repository veröffentlicht und sind frei zugänglich.

---

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



Urheberrechtlicher Hinweis:

Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz (CC BY-NC-ND 3.0 CH) Lizenzvertrag lizenziert.

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch>

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.

**Keine weiteren Einschränkungen** — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

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 Studiengangleitung Bachelor**

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 mehreren 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 und Entwicklungspotenziale als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Denken und Handeln in Sozialer Arbeit ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es liegt daher nahe, dass die Diplomand\_innen 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 Fachleute der Sozialen Arbeit mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachkreisen aufgenommen werden.

Luzern, im August 2023

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit  
Studiengangleitung Bachelor Soziale Arbeit

## Abstract

Der demografische Wandel und technologische Fortschritte sind nicht aufzuhalten und werden die Gesellschaft nachhaltig verändern. Zu den zentralen Themen gehören dabei die Alterung der Bevölkerung und immersive Technologien, zu welchen die Virtuelle Realität zählt.

Das Ziel der vorliegenden Bachelor-Arbeit «Immersive Technologien in der soziokulturellen Altersarbeit» ist es zu beantworten, wie immersive Technologien in der soziokulturellen Altersarbeit zielführend eingesetzt werden können. Dazu wird die Forschungsfrage gestellt: «*Welche Chancen und Risiken bietet die Digitalisierung, speziell immersive Technologien, älteren Menschen?*».

Um die Forschungsfrage zu beantworten, wurde eine qualitative Forschung anhand von Expert\*innen-Interviews durchgeführt. Dabei wurden drei Expert\*innen interviewt, die sich im Feld der Digitalisierung oder der Altersarbeit in Bezug auf die Soziale Arbeit auskennen.

Die Ergebnisse aus den Interviews wurden mit den zuvor gesammelten Theoriebezügen in Zusammenhang gebracht und diskutiert, was diese für die Soziale Arbeit speziell die Soziokulturelle Animation in Zukunft bedeuten wird.

Die Virtuelle Realität bietet gemäss den Erkenntnissen grosse Chancen, die Teilhabe zu erhöhen und der Einsamkeit vorzubeugen. Sie ist aber auch mit Risiken wie den benötigten digitalen Kompetenzen sowie dem Datenschutz verbunden.

Die professionellen der Soziale Arbeit, insbesondere die Soziokulturelle Animation, bewegt sich in den Lebensrealitäten ihrer Adressat\*innen und ist daher gefordert, sich mit den zukünftigen Entwicklungen gerade auch in Bezug auf ältere Menschen auseinander zu setzen, um den Wandel mitzugestalten.

---

## Inhaltsverzeichnis

|  |     |
|--|-----|
| Abstract .....   | II  |
| Inhaltsverzeichnis.....  | III |
| Abbildungsverzeichnis .....  | V   |
| Tabellenverzeichnis .....  | V   |
| 1 Einleitung .....   | 1   |
| 1.1 Ausgangslage .....   | 1   |
| 1.2 Fragestellung .....  | 2   |
| 1.3 Berufsrelevanz, Ziel der Arbeit und Abgrenzung .....                       | 2   |
| 1.4 Aufbau der Arbeit.....   | 4   |
| 2 Der demografische Wandel in Bezug auf den Lebensabschnitt Alter .....        | 5   |
| 2.1 Der Lebensabschnitt Alter – Unterschiedliche Modelle .....                 | 6   |
| 2.2 Die Bevölkerung der Schweiz - Ältere Menschen in der Statistik .....       | 7   |
| 2.3 Herausforderungen des Lebensabschnitts Alter.....                          | 9   |
| 2.4 Integration in familiäre und soziale Netzwerke im Alter .....              | 9   |
| 2.5 Fazit und Beantwortung der Fragestellung.....                              | 10  |
| 3 Alter und Soziokulturelle Animation .....                                    | 11  |
| 3.1 Die Soziokulturelle Animation .....  | 11  |
| 3.2 Arbeitsfelder und Adressat*innen von Soziokulturellen Animator*innen<br>15 |     |
| 3.3 Die Soziokulturelle Animation und die Zielgruppe Alter.....                | 18  |
| 3.4 Fazit und Beantwortung der Fragestellung.....                              | 20  |
| 4 Grundverständnis der Digitalisierung.....                                    | 21  |
| 4.1 Digitalisierung .....  | 21  |
| 4.2 Immersive Technologien.....  | 22  |

---

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 4.3 | Exkurs Metaverse .....  | 25 |
| 4.4 | Ältere Menschen und Digitalisierung / Neue Medien .....                                   | 27 |
| 4.5 | Fazit und Beantwortung der Fragestellung .....  | 29 |
| 5   | Forschungsdesign.....   | 31 |
| 5.1 | Forschungsgegenstand und Zielsetzung .....  | 31 |
| 5.2 | Forschungsmethode: Expert*innen-Interview .....   | 31 |
| 6   | Darstellung der Forschungsergebnisse .....  | 37 |
| 6.1 | Kategorien und Subkategorien .....  | 38 |
| 6.2 | Aussagen aus den Expert*innen-Interviews in Verbindung mit den<br>(Sub-) Kategorien ..... | 38 |
| 7   | Diskussion der Forschungsergebnisse .....   | 45 |
| 7.1 | Verknüpfung der Forschung und Theorie .....   | 45 |
| 7.2 | Beantwortung der Fragestellungen.....   | 48 |
| 8   | Schlussfolgerungen der vorliegenden Bachelor-Arbeit.....                                  | 50 |
| 8.1 | Schlussfolgerungen für die Soziokulturelle Animation.....                                 | 50 |
| 8.2 | Schlussfolgerungen für die Ausbildung .....   | 52 |
| 8.3 | Persönliches Fazit .....  | 53 |
| 8.4 | Ausblick .....  | 54 |
| 8.5 | Schlusswort .....   | 55 |
| 9   | Danksagung.....   | 57 |
| 10  | Literaturverzeichnis.....   | 58 |
| 11  | Anhang.....   | 63 |
| A.  | Interviewleitfaden .....  | 63 |

## Abbildungsverzeichnis

|  |    |
|--|----|
| Titelbild: Älterer Mann mit VR-Brille im Studio (Piacquadio, ohne Datum, <a href="https://www.pexels.com/de-de/foto/alterer-mann-mit-vr-brille-im-studio-3831136/">https://www.pexels.com/de-de/foto/alterer-mann-mit-vr-brille-im-studio-3831136/</a> ).....                  | 1  |
| Abbildung 1: Lebenslaufmodell (eigene Darstellung auf der Basis von Pro Senectute, 2015, S. 13) .....  | 7  |
| Abbildung 2: Bevölkerung der Schweiz 2022 (eigene Darstellung auf der Basis von BFS, 2022, S. 8).....  | 8  |
| Abbildung 3: Vier Funktionen der Soziokulturellen Animation (eigene Darstellung auf der Basis von Hangartner, 2010, S. 288).....   | 11 |
| Abbildung 4: Arbeitsfelder Soziokultureller Animator*innen (leicht modifiziert nach Störkle & Müller, 2017, S. 22) .....   | 16 |
| Abbildung 5: Aufgaben der Soziokulturellen Animation in der Arbeit mit älteren Menschen (eigene Darstellung auf Basis von Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 19-21) .....  | 18 |
| Abbildung 6: VR-Brille mit Controllern (Li, ohne Datum, <a href="https://www.pexels.com/de-de/foto/mann-haus-pflanze-topf-7241428/">https://www.pexels.com/de-de/foto/mann-haus-pflanze-topf-7241428/</a> ).....   | 23 |
| Abbildung 7: Augmented Reality (Fauxels, ohne Datum, <a href="https://www.pexels.com/de-de/foto/person-die-eine-virtual-reality-schutzbrille-verwendet-3183164/">https://www.pexels.com/de-de/foto/person-die-eine-virtual-reality-schutzbrille-verwendet-3183164/</a> ) ..... | 24 |
| Abbildung 8: Mixed Reality (ThisIsEngineering, ohne Datum, <a href="https://www.pexels.com/de-de/foto/frau-die-laptop-computer-mit-vr-headset-verwendet-3861458/">https://www.pexels.com/de-de/foto/frau-die-laptop-computer-mit-vr-headset-verwendet-3861458/</a> ) .....     | 24 |
| Abbildung 9: Ablaufschema (eigene Darstellung auf der Basis von Kuckartz, 2018, S. 100).....   | 36 |

## Tabellenverzeichnis

|  |    |
|--|----|
| Tabelle 1: Sample anonymisiert (eigene Darstellung, 2023) .....  | 33 |
| Tabelle 2: Kategorien und Subkategorien (eigene Darstellung, 2023) .....                               | 38 |
| Tabelle 3: Chancen und Risiken der Digitalisierung für ältere Menschen (eigene Darstellung, 2023)..... | 49 |

## 1 Einleitung

Die vorliegende Bachelor-Arbeit wurde im Rahmen des Bachelor-Studiums Soziale Arbeit in der Vertiefungsrichtung Soziokulturelle Animation an der Hochschule Luzern erarbeitet und befasst sich mit dem Einsatz von immersiven Technologien in der Soziokulturellen Altersarbeit. Nach der Einführung ins Thema anhand der Ausgangslage wird die Fragestellung beschrieben sowie der Aufbau der Arbeit dargelegt. Die Einleitung schliesst mit der Motivation der Arbeit sowie der beruflichen Relevanz ab.

### 1.1 Ausgangslage

Gemäss dem Bundesamt für Statistik [BFS] (2020) bilden Personen ab 65 Jahre einen Anteil von 18,9% der Gesamtbevölkerung der Schweiz ab (S. 6). In den Szenarien des BFS zur Bevölkerungsentwicklung der Schweiz wird sich dieser Anteil bis im Jahr 2050 auf 25,6% erhöhen (ebd.). Diese Bevölkerungsgruppe steigt somit von 1,6 Millionen Menschen im Jahr 2020 auf 2,1 Millionen im Jahr 2030 an und wird sich im Jahr 2050 auf 2,7 Millionen erhöhen (ebd.). Das Wachstum der alternden Bevölkerung bis 2030 ist laut der Ostschweizer Fachhochschule [OST] (2021) darauf zurückzuführen, dass geburtenstarke Jahrgänge, die so genannten «Babyboomer», in Pension gehen.

Zusätzlich zur sich ändernden Demografie der alternden Menschen ändert sich auch ihre Lebenswelt immer stärker (Pressmar, 2017, S. 23).

Nach Pressmar (2017) ist gerade die Lebenswelt der alternden Menschen in einem starken medialen Wandel (S. 23). Hierbei spielt vor allem das Internet eine grosse Rolle, da dieses zum einen die Möglichkeiten der Kommunikation, Information und Unterhaltung erweitert, zum andern aber auch grosse Herausforderungen für die alternde Generation im dritten und vierten Lebensabschnitt mit sich bringt (ebd.).

Durch die Digitalisierung verschmelzen die reale und digitale Welt zudem immer mehr (Voigt, 2022, S. 3). In diesem Zusammenhang wird immer wieder von immersiven Technologien wie virtuelle Realität, Augmented Reality und Mixed Reality gesprochen (ebd.). Nach Kahl (2021) bieten diese immersiven Technologien enorme Chancen, Kommunikation und Austausch auf einer ganz neuen Stufe wahrzunehmen (S. 117).

## 1.2 Fragestellung

Die oben aufgeführte Ausgangslage führt zu folgenden fünf Fragestellungen:

1. Welche gesellschaftlichen Herausforderungen zeigen sich im dritten und vierten Lebensabschnitt?
2. Welche Herausforderungen für die Soziokulturellen Animation stellen sich in Bezug auf das dritte und vierte Lebensalter?
3. Was wird unter dem digitalen Wandel verstanden und was sind immersive Technologien?
4. Welche Chancen und Risiken bietet die Digitalisierung, speziell immersive Technologien, älteren Menschen?
5. Wie kann die Soziokulturellen Animation immersive Technologien nutzen, um die Herausforderungen des Lebensabschnitts Alter zielführend anzugehen?

Die ersten drei Fragen werden anhand von theoretischen Bezügen beantwortet. Der Fokus der Fragen liegt dabei auf der Zielgruppe, der Perspektive der Sozialen Arbeit und dem Medium der immersiven Technologien. Die vierte Frage ist die Forschungsfrage und wird anhand des Forschungsdesign beantwortet. Die fünfte und letzte Frage ist die Praxisfrage und kann auch als Pointe bezeichnet werden.

## 1.3 Berufsrelevanz, Ziel der Arbeit und Abgrenzung

Nachstehend wird die Berufsrelevanz des Themas erläutert und das Ziel der Arbeit definiert. Zudem wird die Abgrenzung des Themas der Bachelor-Arbeit festgelegt.

### 1.3.1 Berufsrelevanz

Aufgrund des Wandels der Gesellschaft ist die Auseinandersetzung der Soziokulturellen Animation mit dem Thema Alter notwendig. Der Berufskodex von AvenirSocial (2010) beinhaltet, dass die Professionellen der Sozialen Arbeit den sozialen Wandel und die Lösung von Problemen in zwischenmenschlichen Beziehungen fördern (S. 9). Weiter soll sie die Menschen befähigen, um ihr Wohlbefinden zu erhöhen (ebd.). Diese Definition schliesst alle Altersgruppen mit

ein und fordert, dass sich die Profession für jeden Menschen der Gesellschaft einsetzt.

Durch den digitalen Wandel könnte die oben genannte Vermittlung immer mehr in den digitalen Raum verschoben werden. In der Positionierung der Sozialen Arbeit zur Digitalisierung von Doerk et al. (2022) wurden sechs Thesen aufgestellt (S. 102-114).

1. Aufgrund ihres vielseitigen Arbeitsfeldes ist die Soziale Arbeit fähig und verpflichtet, sich mit Fragen der Digitalisierung zu befassen (S. 104-106).
2. Die Digitalisierung erfordert eine Selbsttransformation der Sozialen Arbeit sowohl als Disziplin als auch als Profession (S. 106-107).
3. Die Soziale Arbeit setzt sich mit den Vor- sowie auch den Nachteilen der Digitalisierung auseinander (S. 107-108)
4. In der Soziale Arbeit wird sensibel und bewusst mit Informationen und Daten umgegangen (S. 108-109).
5. Wissenschaftliche Grundlagen zum gesellschaftlichen Wandel werden von der Sozialen Arbeit genutzt und von ihr weiterentwickelt (S. 110-111).
6. In ihren Aus- und Weiterbildungsgängen bearbeitet die Soziale Arbeit die Digitalisierung ausführlich und entwickelt mit der Praxis Qualitätsstandards und fachlich geeignete Methoden (S. 111-112).

Diese sechs Thesen zeigen auf, wie wichtig eine Auseinandersetzung der Profession der Sozialen Arbeit mit der Digitalisierung ist. Zudem dienen die Thesen als Orientierung für die Auseinandersetzung, was eine fachspezifische Diskussion strukturiert und erleichtert.

### 1.3.2 Ziel

Ziel der vorliegenden Bachelor-Arbeit ist es zu untersuchen, inwiefern sich die Soziokulturelle Animation als Profession mit der digitalen Zukunft in Zusammenhang mit dem Alter auseinandersetzen soll. Dabei liegt der Schwerpunkt auf dem Einbezug von immersiven Technologien. Es ist nicht das Ziel, dass die Soziokulturelle Animation immersive Technologien so rasch wie möglich einsetzt, sondern sich vielmehr mit neuen Technologien und deren Chancen und Herausforderungen für die Menschen beschäftigt. Der Einsatz

von immersiven Technologien in der heutigen Soziokulturellen Arbeit schätzt die Autorin aufgrund des Wissensstandes darüber eher schwierig ein. Jedoch könnte es in 10 bis 20 Jahren ein fester Bestandteil der Angebote und der Lebenswelt der Adressat\*innen werden. Daher ist ihre These, je früher sich die Profession der Sozialen Arbeit mit dem Einsetzen von immersiven Technologien auch in der Altersarbeit auseinandersetzt, je eher kann sie bei der Gestaltung dieser Technologie und deren Nutzung bei Angeboten mitbestimmen.

### 1.3.3 Abgrenzung

In dieser Bachelor-Arbeit geschieht eine Abgrenzung von immersiven Technologien zu anderen Kommunikationskanälen, Social Media-Plattformen wie Meta (Facebook, Instagram, WhatsApp) und allgemeiner Videotelefonie (durch Zoom, Skype o.Ä.). Es werden bewusst die immersiven Technologien im Allgemeinen angeschaut und nicht eine spezifische Plattform, da dies zu eng gefasst wäre und wenig Spielraum für Ideen lassen würde. Ausserdem ist der Autorin bewusst, dass der demografische Wandel eine Veränderung in Bezug auf die Erwerbsarbeit, das Einkommen und daraus resultierend dem Vermögen im Alter hat. Auf diese Aspekte wird in dieser Bachelor-Arbeit jedoch nicht eingegangen, da es um eine objektive Einschätzung von immersiven Technologien in der Sozialen Arbeit geht und nicht darum, ob sich Menschen im hohen Alter solche Technologien leisten können.

### 1.4 Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Bachelor-Arbeit ist in neun Kapitel gegliedert. Nach jedem Kapitel wird ein Fazit gezogen sowie die zum Kapitel dazugehörige Fragestellung beantwortet.

Nach der Einleitung, welche die Ausgangslage, die Fragestellungen, die Berufsrelevanz, Ziele, Abgrenzung und den Aufbau beinhaltet, folgt das zweite Kapitel über den demografischen Wandel in Bezug auf den Lebensabschnitt Alter. Dabei wird die erste Fragestellung *«Welche gesellschaftlichen Herausforderungen zeigen sich im dritten und vierten Lebensabschnitt?»* beantwortet.

Das Kapitel drei beinhaltet als Schwerpunkt das Alter und die Soziokulturelle Animation. Dabei liegt das Augenmerk auf der Frage *«Welche*

*Herausforderungen für die Soziokulturelle Animation stellen sich in Bezug auf das dritte und vierte Alter?».*

Im vierten Kapitel, welches sich dem Grundverständnis der Digitalisierung widmet, wird die Fragestellung *«Was wird unter dem digitalen Wandel verstanden und was sind immersive Technologien?»* beantwortet.

Das Forschungsdesign wird im fünften Kapitel dargestellt. Darin wird erläutert, wie vorgegangen und welche Forschungsmethode gewählt wurden.

Anschliessend werden im Kapitel sechs die Forschungsergebnisse anhand von Kategorien und Subkategorien dargestellt. Im siebten Kapitel werden die Forschungsergebnisse mit der Theorie verknüpft sowie die Fragestellungen *«Welche Chancen und Risiken bietet die Digitalisierung, speziell immersive Technologien, alternden Menschen?»* und *«Wie kann die Soziokulturellen Animation immersive Technologien nutzen, um die Herausforderungen des Lebensabschnitts Alter zielführend anzugehen?»* beantwortet.

Das Kapitel acht beschäftigt sich mit den Schlussforderungen der vorliegenden Bachelor-Arbeit in Bezug zur Sozialen Arbeit, genauer der Soziokulturellen Animation und der Ausbildung. Das persönliche Fazit der Autorin und der Ausblick in die Zukunft findet in diesem Kapitel seinen Platz. Zudem wird im Schlusswort ein allgemeines Resümee gezogen.

Der Abschluss der Arbeit bildet die Danksagung, welche im Kapitel neun zu finden ist.

## 2 Der demografische Wandel in Bezug auf den Lebensabschnitt Alter

Im nachstehenden Kapitel wird der demografische Wandel im Zusammenhang mit dem Lebensabschnitt Alter anhand der Fragestellung *«Welche gesellschaftlichen Herausforderungen zeigen sich im dritten und vierten Lebensabschnitt?»* beleuchtet. Dabei stehen ältere Menschen und der Lebensabschnitt Alter im Vordergrund. Zudem wird darauf eingegangen, wie das Alter in Statistiken erfasst wird. Ausserdem wird auf die gesellschaftlichen Herausforderungen und Integration in familiäre und soziale Netzwerke im Alter eingegangen.

## 2.1 Der Lebensabschnitt Alter – Unterschiedliche Modelle

Es ist nicht immer einfach, den Lebensabschnitt Alter zu definieren. Um diese Problematik darzustellen, werden nachstehend vier verschiedene Auslegungen des Altersbegriffs aufgezeigt.

### 2.1.1 Alter als Kategorie der Gesellschaft

Nach Picher (2012) ist das Alter, wie auch das Geschlecht, die Gruppe in der Bevölkerung und die ethnische Zugehörigkeit eine grundlegende Kategorie, nach der die Gesellschaft organisiert wird (S. 46-47). Es stellt eine unübersehbare Kennzeichnung sozialer Differenz dar (ebd.).

### 2.1.2 Aspekte des Alterns

Oftmals wird zwischen dem dritten und vierten Lebensalter unterschieden (Laslett, 1995; zit. in Backes & Clemens, 2013, S. 23). Das wichtigste Kriterium zur Einteilung ist, sich nicht am kalendarischen Alter zu orientieren (Backes & Clemens, 2013, S. 23). Es sollte vielmehr von den noch vorhandenen Kompetenzen in psychischen, körperlichen, gesellschaftlichen und sozialen Funktionsbereichen ausgegangen werden (ebd.). Ausserdem können die Altersprozesse in einzelnen Aspekten unterschiedlich verlaufen (ebd.). Einige altern langsamer als andere, was wiederum aufzeigt, dass das Alter(n) nur differenziell zu bestimmen ist (ebd.). Dadurch wird deutlich, wie vielfältig und heterogen die Prägungen des Alter(n)s sein können (ebd.). So müsste bei einer Untersuchung von Alter als soziologische Grundkategorie von der Bezeichnung der «Lebensphasen im Alter» ausgegangen werden (Backes & Clemens, 2013, S. 23). Dies aus dem Grund, dass die Phasen zu heterogen in Betrachtung auf die Aneignung gewisser Veränderungen im Selbstkonzept, Rollenverpflichtungen und ausgebildeter Identitätsvorstellungen sind (ebd.).

### 2.1.3 Das Lebenslaufmodell

Nach der Studie von Pro Senectute (2015) dient das Lebenslaufmodell dazu, die unterschiedlichen Lebenssituationen zu betrachten (S. 13). Ein dreigeteilter Lebenslauf (siehe Abbildung 1), welcher sich stark an der Erwerbstätigkeit orientiert, besteht seit der Industrialisierung (ebd.). Der erste Teil nennt sich Vorbereitungsphase und beinhaltet die Kindheit, die Schule sowie die Berufsausbildung (ebd.). Im zweiten Teil der Erwerbsphase ist die

Erwerbstätigkeit und die Familie einzuordnen (ebd.). Der dritte und letzte Teil nennt sich Ruhestand und beinhaltet das dritte und vierte Lebensalter (ebd.).

Das dritte Lebensalter beginnt ab der Pensionierung (Pro Senectute, 2015, S. 14). Diese Lebensphase wird mit Aktivität, Gesundheit und Engagement verbunden, da in dieser Phase die neu gewonnene freie Zeit ausgekostet wird, neue Erfahrungen gesammelt werden, eine Verwirklichung stattfinden kann und Pensionierte sich für die Gesellschaft einsetzen können (ebd.).

Das vierte Lebensalter ist die letzte Phase des Lebens und ist durch Altersschwäche, Pflegebedürftigkeit und Abhängigkeit gekennzeichnet und mündet im Tod (ebd.).



Abbildung 1: Lebenslaufmodell (eigene Darstellung auf der Basis von Pro Senectute, 2015, S. 13)

#### 2.1.4 Zwei unterschiedliche Gesichtspunkte

Nach Höpfinger (2023) gibt es seit jeher zwei unterschiedliche Gesichtspunkte vom Alter (S. 8). Der erste Punkt ist, dass das Alter anhand von sichtbaren körperlichen Symptomen bestimmt wurde (ebd.). Dazu zählen eine gebückte Haltung oder die Benützung eines Gehstocks oder Rollator (ebd.). Der zweite Punkt ist die chronologische Altersgrenze zu verwenden, um festzulegen, wann das Alter beginnt (ebd.). Dabei wird das Alter von 60 Jahren häufig als Schwelle zum Alter angesehen (ebd.).

## 2.2 Die Bevölkerung der Schweiz - Ältere Menschen in der Statistik

Das BFS (2022) stellt dar, dass im Jahr 2020 8,7 Millionen Menschen in der Schweiz lebten (S. 6). Von den rund 8,7 Millionen Einwohner\*innen der Schweiz waren 19,9% zwischen 0 und 19 Jahre alt, 61,2% zwischen 20 und 64 Jahren alt (BFS, 2022, S. 3). 18,9% der Menschen waren 65 Jahre und älter (BFS, 2022, S.6) (siehe Abbildung 2). Im Geschlechterverhältnis zeigt die Statistik des BFS, dass 4'367'700 Frauen und 4'302'600 Männer in der Schweiz lebten (BFS, 2022, S. 12) (siehe Abbildung 2). In den jüngeren Altersklassen sind dabei mehr

Männer als Frauen zu finden (BFS, 2022, S. 12). Durch die höhere Lebenserwartung der Frauen waren diese in der Altersklasse ab 60 Jahren deutlich in der Mehrzahl (ebd.).

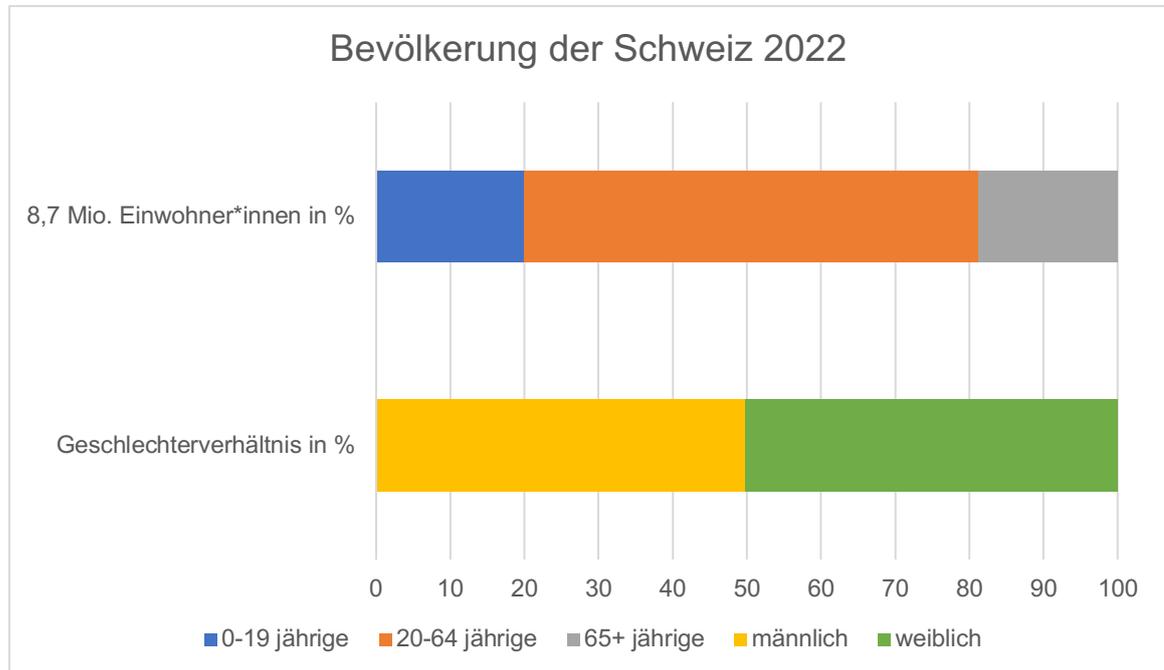


Abbildung 2: Bevölkerung der Schweiz 2022 (eigene Darstellung auf der Basis von BFS, 2022, S. 8)

Die Lebenserwartung der Menschen ist seit 1876 markant gestiegen (BFS, 2022, S. 21). Bei den Männern von 39,1 auf 81,0 Jahren und bei den Frauen von 42,4 auf 85,1 Jahre (ebd.). Zwischen den Jahren 1990 und 2020 hat sich die Zunahme allmählich verlangsamt (ebd.). Durch die Covid-19-Pandemie ist die Lebenserwartung bei der Geburt im Jahr 2020 bei den Männern um 0,9 Jahren und bei den Frauen um 0,5 Jahren gesunken (ebd.). Obwohl Frauen eine höhere Lebenserwartung als Männer aufweisen, nähern sich diese Unterschiede schrittweise an (ebd.). Die Voraussetzung für den allgemein grossen Rückgang der Sterblichkeit im hohen Alter sind die erfolgreichen Behandlungen von Herz-Kreislauf und Krebserkrankungen (BFS, 2022, S. 21).

Die demografische Alterung der Gesellschaft ist kein neues Phänomen (BFS, 2022, S. 37). Schon die letzten 100 Jahre hat sie die Altersstruktur der Schweiz geprägt und wird dies auch in Zukunft tun (ebd.). Eine demografische Alterung äussert sich so, wenn der Anteil der Kinder und Jugendlichen zurückgeht und der Anteil der älteren Personen in der Bevölkerung ansteigt (ebd.). Zwischen den Jahren 2020 und 2030 wird sich dieses Phänomen nochmals stark

beschleunigen, da die Baby-Boomer-Generation das Rentenalter erreichen wird (BFS, 2022, S. 37). Somit kann gesagt werden, dass die Alterung der Bevölkerung eine Konsequenz aus tiefen Geburtenziffern, der rückläufigen Sterblichkeit und der höheren Lebenserwartung ist (ebd.).

### 2.3 Herausforderungen des Lebensabschnitts Alter

In der Regel leben Menschen im höheren Lebensalter allein und die Kontaktmöglichkeiten und persönlichen Bindungen reduzieren sich (Schmidt, 2020, S. 30). Auslöser dafür können Pensionierungen, Verlust von Partner- und Freundschaften durch Tod, den Wegzug von Zugehörigen, Pflegebedürftigkeit oder die Einschränkung der Mobilität sein (ebd.). Kommt konstant weniger als einmal in der Woche Kontakt zu anderen Personen vor, gelten diese Menschen als sozial isoliert, woraus Einsamkeit folgen kann (ebd.). Einsamkeit ist individuell und entsteht dann, wenn dem Verlangen nach mehr sozialen Kontakten nicht nachgegangen wird (ebd.).

Nach Höpflinger (2023) ist für die Lebensqualität und die alltagsbezogene Selbstständigkeit im Alter speziell die funktionale Gesundheit bedeutsam (S.22). Dies bedeutet, die Kompetenz zu besitzen, um wichtige alltagsrelevante Betätigungen selbständig und ohne körperlich bedingte Eingrenzungen zu erledigen (ebd.). Zentral für ein selbständiges Leben im Alter ist die Mobilität im Sinne des Gehvermögens (Höpflinger, 2023, S. 24). Es bedeutet, sich zu Hause ohne Hilfe zu bewegen oder den Einkauf selbstständig durchführen zu können (ebd.).

### 2.4 Integration in familiäre und soziale Netzwerke im Alter

Nach Stiehr (2004) haben die Auswirkungen des demografischen Wandels Einfluss auf die Einbindung zukünftiger älterer Menschen in Gemeinschaften wie Familie, Freundeskreis oder Nachbarn (S.98). Durch die höhere Lebenserwartung, die der demografische Wandel mit sich bringt, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass drei bis vier Generationen zusammenleben (ebd.). Schon heute hat die Tendenz zur Individualisierung und Pluralisierung von Lebensstilen dazu geführt, dass sich familiäre Strukturen verändern (ebd.). Ursachen dafür sind die sinkenden Geburtenraten, die zunehmende Scheidungsquote, die steigende Zahl von Single-Haushalten und die grössere

räumliche Distanz zwischen Eltern und ihren erwachsenen Kindern (Stiehr, 2004, S. 98). Diese Tendenz zur Individualisierung hat bisher jedoch nicht zur Auflösung von familiären Kontakt- und Unterstützungsnetzen geführt, diese aber verändert (Stiehr, 2004, S. 99). In Zukunft wird es als Folge der demografischen Entwicklung nicht nur viel mehr ältere Menschen geben, die auf Unterstützung angewiesen sind, sondern auch viel mehr ältere Alleinlebende oder Ehepaare ohne Angehörige (ebd.).

Ältere Menschen nehmen die dritte Lebensphase heute immer mehr als Erlebnis- und Aktivitätszeit wahr (Stiehr, 2004, S. 99). Dies führt dazu, dass das Interesse an kulturellen und ehrenamtlichen Tätigkeiten im Vergleich zu Aktivitäten wie Einkaufen oder Spazieren gehen zugenommen hat (ebd.).

Nach Stiehr (2004) stehen dem hohen Mass an älteren Menschen in der dritten Lebensphase, welche in der Selbsthilfe und ehrenamtlich tätig sind, jenen älteren Menschen des vierten Lebensalter gegenüber (S. 100). Durch den Verlust von familiären und sozialen Beziehungen im vierten Lebensalter erhöht sich der Bedarf an Integrationsmassnahmen dieser älteren Menschen (ebd.). In Zukunft wird dieser Bedarf in einer Weise steigen, wie er bislang gesellschaftlich noch nie vorgekommen ist (ebd.). Am Ausbau und der Innovation der Strukturen der sozialen Altersarbeit führt daher kein Weg vorbei (Stiehr, 2004, S. 100).

## 2.5 Fazit und Beantwortung der Fragestellung

Die Fragestellung «*Welche gesellschaftlichen Herausforderungen zeigen sich im dritten und vierten Lebensabschnitt?*» kann mit den oben ausgeführten Informationen wie folgt beantwortet werden.

Als erstes ist zu erwähnen, dass der dritte und vierte Lebensabschnitt nicht immer einfach zu definieren ist und es unterschiedliche Auslegungen zum Alter gibt. Zudem gibt es Unterschiede in den Herausforderungen des dritten und vierten Lebensabschnitts.

Als Herausforderung im höheren Lebensalter wird unter anderem erwähnt, dass ältere Menschen vermehrt allein wohnen. Wenn der Kontakt zu anderen Personen dauerhaft niedrig ist, gilt die Person als sozial isoliert und daraus resultiert die Einsamkeit (Schmidt, 2020, S. 30). Dieses Phänomen ist auch auf den demografischen Wandel zurückzuführen, da die Individualisierung von Lebensstilen veränderte familiäre Strukturen hervorgebracht hat (Stiehr, 2004, S. 99). In Zukunft wird es vermehrt ältere Menschen geben, die Unterstützung

benötigen aber auch ältere Menschen, die sich in einer Erlebnis- und Aktivitätszeit befinden (Stiehr, 2004, S. 100). Aus der oben ausgeführten Theorie können neben der Einsamkeit auch die Gesundheitszustände der Menschen, die sich zwischen dem dritten und vierten Alter ändern, die daraus resultierende eingeschränkte Mobilität und die Schwierigkeit, Angebote in dieser Lebensphase zu nutzen, genannt werden.

### 3 Alter und Soziokulturelle Animation

Im nachstehenden Kapitel wird die Fragestellung «*Welche Herausforderungen für die Soziokulturelle Animation stellen sich in Bezug auf das dritte und vierte Alter?*» bearbeitet. Dabei wird als erstes definiert, was Soziokulturelle Animation ist, welche Aufgaben sie hat und welche Herausforderungen in Bezug auf den Lebensabschnitt Alter bestehen.

#### 3.1 Die Soziokulturelle Animation

In der Charta der Soziokulturellen Animation (2017) wurde festgelegt, dass die Soziokulturelle Animation zum Berufsfeld der Sozialen Arbeit gezählt wird (S. 2). Diese nimmt Bezug auf die allgemeinen Menschenrechte, die Grundwerte der Verfassung und einer demokratisch organisierten Gesellschaft (ebd.). Das Ziel der Soziokulturellen Animation ist es, dass die Gesellschaft als Gemeinschaft erlebt wird und sich die Menschen zugehörig fühlen können (ebd.). Dabei spielen die Teilhabe sowie die Mitgestaltung eine wichtige Rolle (ebd.). Die Soziokulturelle Animation schafft das Zusammentreffen zwischen Gruppen und Menschen mit unterschiedlichen Lebenswirklichkeiten. Somit fördert sie Chancengleichheit, ein Miteinander und Füreinander (ebd.).

##### 3.1.1 Vier Funktionen der Soziokulturellen Animation

Nach Hangartner (2010) hat die Profession der Soziokulturellen Animation vier Funktionen (S. 288) (siehe Abbildung 3).



Abbildung 3: Vier Funktionen der Soziokulturellen Animation (eigene Darstellung auf der Basis von Hangartner, 2010, S. 288)

### Die Vernetzungs- und Kooperationsfunktion

Die Vernetzungs- und Kooperationsfunktion wird durch Soziokulturelle Animator\*innen dadurch wahrgenommen, verschiedene Akteure zu aktivieren und zu integrieren, damit soziale und kulturelle Netzwerke aufgebaut werden können (Hangartner, 2010, S. 288). Dies geschieht, indem die Soziokulturelle Animation Anregung, Förderung, Unterstützung und Begleitung schafft (ebd.). Zudem wird für die langfristige Einbildung oder kurzzeitige Projekte eine Zusammenarbeit mit relevanten Beteiligten nötig (ebd.).

### Die partizipative Funktion

Die partizipative Funktion wird durch die Aktivierung bestehender gesellschaftlicher oder kultureller Beteiligungsformen wahrgenommen (Hangartner, 2010, S. 288). Zudem schafft und passt sie neue Beteiligungsformen an, welche für die Zielgruppen geeignet sind und gemeinsam mit dieser umgesetzt werden können (ebd.). Es ist wichtig, Beteiligungsformen zu entwickeln, um Gruppen ohne politische Partizipationsmöglichkeiten wie Kinder, Jugendliche oder Menschen ohne Schweizer Pass eine Stimme zu geben (ebd.).

### Die präventive Funktion

In der präventiven Funktion leistet die Soziokulturelle Animation Unterstützung, um gesellschaftliche Probleme frühzeitig wahrzunehmen, anzusprechen und zu kommunizieren (Hangartner, 2010, S. 288). Durch das Bereitstellen von Informationen und die unterstützenden Massnahmen trägt die Soziokulturelle Animation dazu bei, einen Ausgleich zu schaffen (ebd.). Durch genaues Hinschauen und Analysieren ist sie in der Lage, ihren Beitrag zu leisten, bevor das Problem auftritt und eine negativspirale entsteht (ebd.).

### Die integrative Funktion

Die integrative Funktion erhält die Soziokulturelle Animation, wenn sie die Kommunikation zwischen Einzelmenschen, Gruppen oder Gemeinschaften mit unterschiedlichen sozialen, kulturellen, religiösen oder ethnischen Hintergründen initiiert, ermöglicht und stimuliert (Hangartner, 2010, S. 288). Zu den Aufgaben der Soziokulturellen Animation gehört sowohl die Beziehungsarbeit innerhalb der

Lebensrealitäten dieser Gruppierung wie aber auch die Vermittlung zwischen den Lebensrealitäten und dem umgebenden System (Hangartner, 2010, S. 288).

### 3.1.2 Die Interventionspositionen der Soziokulturellen Animation

Zu den Interventionspositionen der Soziokulturellen Animation gehören die Animationsposition, Organisationsposition, Konzeptionsposition und die Vermittlungsposition (Hangartner, 2010, S. 299). Diese werden folgend erläutert.

#### Die Animationsposition

Das Wort «Animieren» stammt vom lateinischen Wort «animare» und bedeutet «beleben» (Hangartner, 2010, S. 302). Die Aufgabe der Fachperson in dieser Position ist es, die Adressat\*innen zu animieren, arrangieren und beteiligen (ebd.). Durch den Zweck der Aktivierung soll das Ziel der Selbstständigkeit der Adressat\*innen erreicht werden (Hangartner, 2010, S. 299).

#### Die Organisationsposition

Bei der Organisationsposition ist es die Aufgabe der Fachperson der Soziokulturellen Animation zu unterstützen, zu planen, durchzuführen und auszuwerten (Hangartner, 2010, S. 299). Der Zweck dabei ist die Aktion und Produktion mit dem Ziel, die Adressat\*innen zur Selbstorganisation zu führen (ebd.).

#### Die Konzeptionsposition

In der Konzeptionsposition erforscht, erkundigt und konzipiert die Fachperson der Soziokulturellen Animation (Hangartner, 2010, S. 299). Diese Position hat das Ziel, dass eine Transformation aufgrund von Konzeptualisierungen stattfinden (ebd.).

#### Die Vermittlungsposition

Problematisieren, thematisieren, übersetzen, verhandeln und Konflikte lösen sind die Aktivitäten der Soziokulturellen Animator\*innen in der Vermittlungsposition (Hangartner, 2010, S. 299). Dabei vermittelt sie, um unter anderem die Selbstständigkeit der Adressat\*innen zu fördern (ebd.).

### 3.1.3 Arbeitsprinzipien der Soziokulturellen Animation

Nach Willener und Friz (2019) orientieren und legitimieren acht Arbeitsprinzipien der Soziokulturellen Animation ihre Interventionen (S. 40). Diese Arbeitsprinzipien sind:

#### Empowerment

Nach Friz (2019a) ist die Idee des Empowerments, Menschen zu stärken, ihre Ressourcen zu fördern und ihre zivilgesellschaftliche Handlungsfähigkeit zu entwickeln (S. 42).

#### Partizipation

Die Soziale Arbeit hilft Menschen dabei, ihren vergesellschafteten und individualisierten Alltag selbständig, mit Selbsthilfe und soziale Gerechtigkeit zu bestreiten (Grunwald & Thiersch, 2001; zit. in Stade, 2019, S. 50). Um dies zu erreichen, müssen die Adressat\*innen der Sozialen Arbeit in deren Erbringungen von Leistungen einbezogen werden (ebd.).

#### Kooperation und Transdisziplinarität

Kooperation ist die Zusammenarbeit zweier oder mehrerer Organisationen, bei der jede\*r in einen bestimmten Aufgabenbereich über das Sachverständnis oder Ressourcen verfügt (Willener, 2019a, S. 68). Im Unterschied zur Kooperation beruht bei der Transdisziplinarität die Zusammenarbeit mehr auf den Personen als auf den Organisationen (Willener, 2019a, S. 71).

#### Geschlechtersensibilität

Die Soziale Arbeit, welche sich als Menschenrechtsprofession versteht, sollte darauf hinarbeiten, möglichst alle Individuen gleichwertig an der Mitgestaltung unserer Gesellschaft mitwirken zu lassen (El-Maawi, 2019, S. 78). Dazu ist ein Grundverständnis über Geschlechtergerechtigkeit wichtig, damit Ausschlüsse, Benachteiligungen und Ungleichbehandlungen vorgebäugt werden kann (ebd.).

### Diversity

Die Soziale Arbeit arbeitet immer mit Menschen, welche vielfältig und divers sind (Schröer, 2012; zit. in El-Maawi & Gretler Heusser, 2019, S. 93). Dabei geht es nicht darum, sich an eine homogene Norm anzupassen, sondern ein neues Bild von Normalität zu erlangen, in der eine Inklusion von Verschiedenheiten stattfinden kann (ebd.).

### Kreativität

Kreativität bezeichnet die Eigenschaft, dass ein Mensch etwas nie Dagewesenes, Neues erschaffen kann (Stäheli, 2019, S. 102). Meistens wird die Kreativität in Zusammenhang mit einem Prozess gestellt und gehört somit zur Definition dazu (ebd.).

### Informelles Lernen

Soziokulturelle Institutionen bieten informelle Lernräume (Friz, 2019b, S. 110). Diese führen im Gegensatz zu den formellen Lernräumen in Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen nicht zu einer Zertifizierung (ebd.).

### Nachhaltigkeit

Die Arbeit von Soziokulturellen Animator\*innen kann nachhaltig im Sinne einer nachhaltigen Wirkung ihrer Arbeit sein, oder nachhaltig im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung der Gesellschaft (Willener, 2019b, S. 116).

## 3.2 Arbeitsfelder und Adressat\*innen von Soziokulturellen Animator\*innen

Laut Störkle und Müller (2017) arbeiten Soziokulturelle Animator\*innen im Auftrag von Gemeinden, Gemeindeverbänden, Kirchen, Vereinen, Genossenschaften, Kulturinitiativen, Regionalentwickler\*innen, Stiftungen und anderen Akteur\*innen (S. 2). Dabei sind die Professionellen in der offenen Kinder- und Jugendarbeit, in der generationenübergreifenden Arbeit, in der Prävention, in Genossenschaften und Stadtentwicklungen tätig (ebd.). Neue Arbeitsfelder entstehen laufend (ebd.).

Der Ergebnisbericht von Störkle und Müller (2017) zeigte, dass ein Grossteil der Umfrageteilnehmenden (33%) im Bereich der Jugendarbeit tätig ist (S. 22). Weitere 15% sind im Handlungsfeld der Bildung, elf Prozent in der Quartierarbeit, neun Prozent in der Gemeinde- Stadt und Regionalentwicklung, fünf Prozent in der Kinderanimation, drei Prozent in der Kultur, zwei Prozent jeweils in der Arbeit mit Senior\*innen und in der Integration sowie jeweils ein Prozent in der Koordination von Freiwilligenarbeit, Siedlungsanimation und Arbeit mit beeinträchtigten Menschen beschäftigt (ebd.) (siehe Abbildung 4).

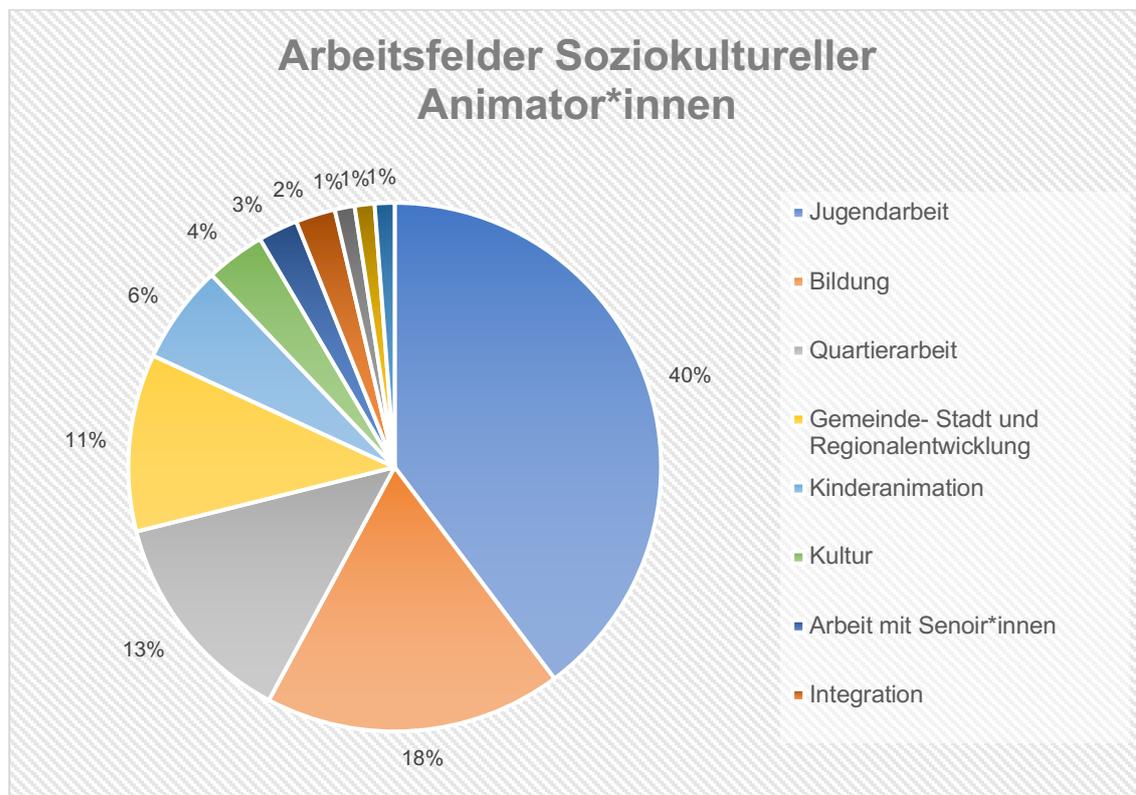


Abbildung 4: Arbeitsfelder Soziokultureller Animator\*innen (leicht modifiziert nach Störkle & Müller, 2017, S. 22)

Im Ergebnisbericht von Störkle und Müller (2017) wird zudem auf die Adressat\*innen der Befragten eingegangen (S. 24). Dabei zeigte sich, dass 66 Prozent mit Jugendlichen Arbeiten, 45 Prozent mit Erwachsenen, 42 Prozent mit Kindern, 30 Prozent mit Institutionen wie Schule oder Vereine und 24 Prozent mit der Quartierbevölkerung (ebd.). Weniger stark unter den Adressat\*innen ist die Siedlungsbevölkerung mit 10 Prozent, ältere Menschen in der nachberuflichen Lebensphase mit 9 Prozent und Alters- und Pflegeheime mit 3 Prozent vertreten (ebd.).

### 3.2.1 Nutzung der Soziokulturellen Angebote

Gemäss Cajas et al. (2018) bewegen sich Soziokulturelle Angebote an der Schnittstelle von Kultur, Bildung und Politik (S. 7). Zudem zeichnen sie sich durch die hohe Beteiligung, Selbstorganisation und Freiwilligenarbeit aus (ebd.).

Diese Angebote sind ressourcenorientiert und richten sich nach den Vorstellungen und Wünschen von Bewohner\*innen (Cajas et al., 2028, S. 7). Lanciert werden sie oftmals von Trägerschaften wie einer Gemeinde, Verein, Kirchengemeinde, Gruppierung oder Einzelperson (ebd.).

Soziokulturelle Angebote können verschiedene Nutzen aufzeigen (Cajas et al., 2018, S. 11).

Im Bereich des aktiven Gemeindelebens werden soziale Kontakte gepflegt und Ideen umgesetzt (Cajas et al., 2018, S. 11). Dabei gestaltet die Bevölkerung ihre Lebenswelt und das gesellschaftliche Leben mit (ebd.). Aufgabe der Soziokultureller Animator\*innen könnte dabei sein, sich dafür einzusetzen, dass Räumlichkeiten für Kurse, Veranstaltungen u. A. einfach und kostengünstig gemietet und genutzt werden können (ebd.).

Im Bereich Begegnung wird der soziale Zusammenhalt, das Gemeinschaftsgefühl und die Identität mit der Gemeinde und dem Umfeld durch persönliche Kontakte und Begegnungen gestärkt (Cajas et al., 2018, S. 11). Diese Kontakte und Austausche finden auch zwischen den Generationen statt (ebd.). Soziokulturelle Angebote in diesem Bereich sind beispielsweise Krabbelgruppen, Senior\*innentreffen oder traditionelle Veranstaltungen (ebd.).

Im Bereich der Unterstützung kann der Nutzen durch soziokulturelle Angebote sein, dass die Bevölkerung ihre Ideen und Projekte verwirklichen kann und dabei Unterstützung bei Fragen oder fehlenden Kompetenzen erhält (Cajas et al., 2018, S. 11). Diese Beratungen und Unterstützung von Vereinen, Jugendlichen und mehr kann von Soziokulturellen Animator\*innen getätigt werden (ebd.).

Um Doppelspurigkeit bei Angeboten zu vermeiden, sich untereinander zu vernetzen sowie Synergien zwischen den Angeboten zu nutzen, wird der Bereich der Information genutzt (Cajas et al., 2018, S. 11). Hierzu gehört das Triagieren oder die Informationsaufbereitung für Nutzer\*innen (ebd.). Hierbei können Soziokulturelle Animator\*innen regelmässige Treffen oder verschiedene Zusammenarbeiten von Vereinen und Organisationen fördern (ebd.).

### 3.3 Die Soziokulturelle Animation und die Zielgruppe Alter

Wie im Kapitel 3.2 erwähnt, zählt die Arbeit mit Senior\*innen bzw. älteren Menschen auch zu den Tätigkeitsbereichen der Soziokulturellen Animation.

Nach Zimmerli und Schönenberger (2015) steht in der Arbeit mit älteren Menschen das Schaffen, Fördern und Bewahren von sozialer Integration, Autonomie und Lebensqualität im Mittelpunkt (S. 19). Die Voraussetzungen für die Teilnahme und Teilhabe am kulturellen und sozialen Leben ändern sich mit zunehmendem Alter (ebd.). An diesem Punkt ist es die Aufgabe der Soziokulturellen Animation, in der Altersarbeit anzusetzen und ältere Menschen bei der Gestaltung dieses Veränderungsprozesses zu begleiten (ebd.) (siehe Abbildung 5).

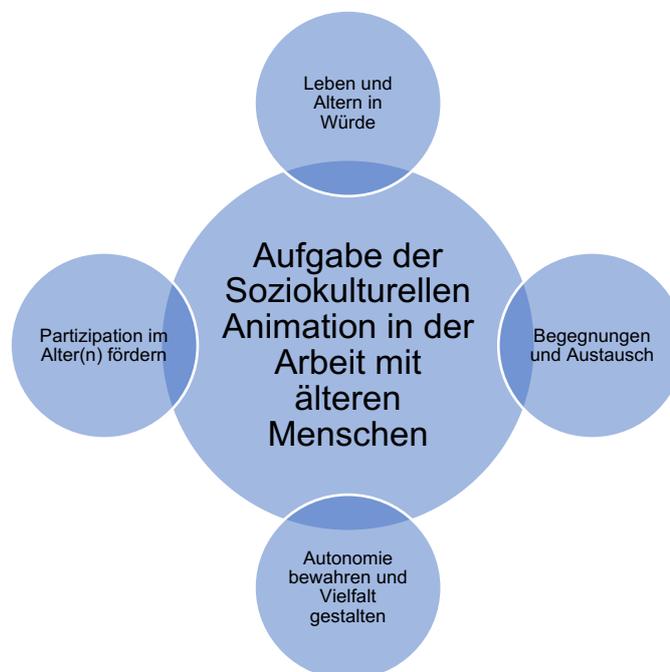


Abbildung 5: Aufgaben der Soziokulturellen Animation in der Arbeit mit älteren Menschen (eigene Darstellung auf Basis von Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 19-21)

#### 3.3.1 Leben und Altern in Würde

Der Begriff «Würde» zielt darauf ab, dass Menschen ein hohes Mass an Selbstverantwortung und Selbstbestimmung sowie die Möglichkeit das Leben individuell zu gestalten, erfahren (Schmuckli, 2002; zit. in Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 19). Aufgrund unterschiedlicher physischer, psychischer, ökonomischer und kultureller Ressourcen sind für ein würdevolles Leben andere Interventionen nötig (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 19). Die Interventionen von Soziokulturellen Animator\*innen mit Menschen im dritten und

vierten Lebensalter zielen darauf ab, den Alltag mit den Betroffenen gemeinsam zu gestalten und diesen mit einem guten Lebensgefühl zu meistern (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 19). Dieses gute Lebensgefühl ist bei jedem Menschen unterschiedlich (ebd.). Durch diese Diversität wird von den Soziokulturellen Animator\*innen viel Einfallsreichtum gefordert, damit Angebote die vielfältigen Ressourcen abdecken können (ebd.).

### 3.3.2 Begegnungen und Austausch

In jeder Lebens- und Altersphase sind soziale Kontakte und Beziehungen von wichtiger Bedeutung (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 19). Sie tragen zu einer gelingenden sozialen Integration und dem Wohlbefinden bei (ebd.). Wie in Kapitel 2.3 beschrieben, nehmen soziale Kontakte im höheren Alter aufgrund von Verlust nahestehender Menschen und weniger Mobilität ab. Im dritten und vierten Lebensalter haben viele Menschen zudem das Bedürfnis, sich in das eigene zu Hause zurückzuziehen (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 19). Dabei steigt das Risiko einer unfreiwilligen sozialen Isolation (ebd.). Die Soziokulturelle Animation kann mit gezielten Interventionen dieser ungewollten Isolation entgegenwirken (ebd.). In einer Altersinstitution geschieht dies, indem Begegnungen hausintern und extern gefördert und ermöglicht werden (ebd.). Dies können niederschwellige Gruppenaktivitäten wie beispielsweise Singen, Turnen, Spazieren, Konzerte oder Kunstausstellungen sein, welche direkt in der Altersinstitution stattfinden (ebd.). Partizipative Aktivitäten können, sofern das Bedürfnis danach besteht, die Eigendynamik und Angebote ausserhalb der eigenen vier Wände fördern (ebd.). Mittels bedürfnisorientierter Angebote und Aktivitäten verbindet die Soziokulturelle Animation in ihrer intermediären Rolle die Lebenswelt der Bewohner\*innen eines Quartiers oder einer Gemeinde mit der Politik und Verwaltung (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 20).

### 3.3.3 Autonomie bewahren und Vielfalt gestalten

Das Bedürfnis nach Aktivität, sozialer Interaktion und einer erfüllenden Aufgabe oder Beschäftigung hat jeder Mensch, alt oder jung (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 20). Soziokulturelle Animator\*innen in Altersinstitutionen sollen dabei auf allen Stufen des Zusammenlebens ansetzen, um die Bedürfnisse zu befriedigen (Domizil Schwabgut; zit. in Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 20). Dabei sollten sie die Bewohnenden darin unterstützen, ein möglichst autonomes

Leben zu führen und ihre Lebensgewohnheiten beizubehalten (Domizil Schwabgut; zit. in Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 20). So kann den älteren Menschen Jass- und Kochgruppen, Lesematerial oder die Unterstützung beim Pflegen von Freundschaften organisiert werden (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 20). Das Ermöglichen der Wahrnehmung vielfältiger Lebensoptionen und einer selbstbestimmten Lebensgestaltung sowie vielfältige Angebote, Wahlmöglichkeiten und ein niederschwelliger Zugang sind der Ansatz, um gesellschaftliche, kulturelle und soziale Teilhabe und Teilnahme zu ermöglichen (Pro Senectute Schweiz, 2013; zit. in Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 20-21).

#### 3.3.4 Partizipation im Alter(n) fördern

Vor allem die körperliche Kapitalausstattung im dritten und vierten Lebensalter hat eine Schlüsselrolle (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 21). Aufgabe der Soziokulturellen Animation in der Arbeit mit älteren Menschen ist sie dabei zu unterstützen, ihre Bedürfnisse und Interessen zu formulieren, um mit den Veränderungen zurechtzukommen (ebd.). Partizipation ermöglicht den Menschen trotz ihren Einschränkungen, ihr Leben selbstbestimmt zu gestalten und sich als Teil einer Gemeinschaft oder Gesellschaft zu fühlen und dadurch die Lebensqualität und Lebensfreude im Alter positiv zu beeinflussen (ebd.).

In der dritten und vierten Altersphase gestaltet sich die Partizipation jedoch als nicht immer einfach (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 21). Verschiedene Aspekte wie unterschiedliche Ausprägungen und Kombinationen körperlicher und geistiger Einschränkungen müssen bei der Planung, Durchführung und Auswertung miteinbezogen werden (ebd.). Ältere Menschen brauchen genügend Erholungszeiten vor und nach der Durchführung partizipativer Aktivitäten, um Überforderung und Übermüdung zu verhindern (ebd.).

### 3.4 Fazit und Beantwortung der Fragestellung

Das Ziel der Soziokulturellen Animation ist es, dass Individuen die Gesellschaft als Gemeinschaft erfahren und sich dieser zugehörig fühlen können (Charta der Soziokulturellen Animation, 2017). Dabei spielen die Teilhabe sowie die Mitgestaltung eine wichtige Rolle (ebd.). Wie in Kapitel 3.2 erwähnt und aufgezeigt, gehören ältere Menschen zur Zielgruppe der Soziokulturellen Animation.

Die zu Beginn gestellte Fragestellung «*Welche Herausforderungen für die Soziokulturelle Animation stellen sich in Bezug auf das dritte und vierte Alter?*» kann nach Ausarbeitung dieses Kapitels wie folgt beantwortet werden.

Verschiedene Aspekte müssen Soziokulturelle Animator\*innen in der Arbeit mit älteren Menschen beachten. Dabei ist es wichtig, dass ihre Autonomie und Selbstbestimmung stets oberste Priorität haben. Zudem ist es wichtig, die Risikofaktoren im Alter wie Einsamkeit zu kennen und zu wissen, dass diese auf Grund der eingeschränkten Mobilität entstehen kann (vgl. Kapitel 3.3). Somit ist zu beachten, dass Angebote der Soziokulturellen Animation auf diese Faktoren angepasst werden und auch Faktoren wie Überforderung, also die Dauer eines Angebotes oder die Auswahl des Durchführungsortes beachtet, werden sollten (Zimmerli & Schönenberger, 2015, S. 21).

## 4 Grundverständnis der Digitalisierung

Im nachstehenden Kapitel liegt der Fokus auf dem Thema der Digitalisierung. Dies dient dazu, ein Grundverständnis für die Digitalisierung zu erlangen. Dabei wird speziell auf immersive Technologien eingegangen. Anhand der Fragestellung «*Was wird unter dem digitalen Wandel verstanden und was sind immersive Technologien?*» wird auf den digitalisierungsthematischen Kern der Bachelor-Arbeit eingegangen. Zum Schluss des Kapitels wird die Digitalisierung und das Alter in Verbindung gebracht.

### 4.1 Digitalisierung

Nach Voigt (2022) bezeichnet die Digitalisierung die Umwandlung analoger Signale wie beispielsweise Töne oder Messwerte in die Binärcode der Werte 0 (Strom fließt) und 1 (Strom fließt nicht), welche von Computern bearbeitbar sind (S. 4). Wenn die Digitalisierung als gesellschaftspolitischer Begriff angesehen wird, bezeichnet er einen Wandel, der durch digitale Technologien, wie beispielsweise das Internet, den Computer oder die Künstliche Intelligenz beschleunigt wird und in Lebensbereichen wie Freizeit, soziale Beziehungen oder Arbeit zu finden ist (Kreidenweis, 2018; zit. in Voigt, 2022, S. 4). So kann gesagt werden, dass in den letzten 20 Jahren eine bemerkenswerte digitale Veränderung festgestellt wurde (Voigt, 2022, S. 1). Erkennbar ist dies beispielsweise bei Internetseiten, die bis zur Jahrtausendwende nur wenige Bilder beinhalteten (ebd.). Auch war die Verbindung zum Internet ein

langanhaltender Prozess, welcher über ein Modem hergestellt wurde (Voigt, 2022, S. 1). Gegen 1990 entschloss die National Science Foundation, das Internet für ökonomische Zwecke nutzbar zu machen (ebd.). Tim Berners-Lee entwickelte im Auftrag der Europäischen Organisation für Kernforschung (CERN) die Grundlage für das heutige World Wide Web (Voigt, 2022, S. 1).

Von da an haben sich Programme, Internetverbindungen und die Handhabung grundlegend verändert (Voigt, 2022, S. 1). Heute ist das Internet allgegenwärtig und fast flächendeckend verfügbar (ebd.). Auch verschwimmen die Grenzen zwischen der virtuellen und realen Welt immer mehr (ebd.). Es werden fast unendlich viele Möglichkeiten, webbasierte Programme und Apps angeboten (ebd.). Das Internet und die Technik haben sich in den letzten 20 Jahren als alltäglicher Teil des Lebens und zu einem führenden Kommunikations- und Informationsmedium entwickelt (ebd.). Daher kann gesagt werden, dass sich die Gesellschaft im digitalen Wandel befindet (Voigt, 2022, S. 1).

## 4.2 Immersive Technologien

Das Wort «Immersion» bedeutet «in eine andere Welt eintauchen» (Kahl, 2021, S. 121-122). So steht sich die reale und physische Welt der komplett virtuellen Realität gegenüber (ebd.). Zum aktuellen Zeitpunkt bieten immersive Technologien bereits die Möglichkeit, orts- und zeitunabhängige Veranstaltungen zu ermöglichen (ebd.). Kahl (2021) sieht vor allem durch die künftige Weiterentwicklung dieser Technologien enorme Chancen, Kommunikation und Austausch auf einer ganz neuen Ebene zu erleben und zu erfahren (S. 117).

Immersive Technologien werden in unterschiedliche Kategorien aufgeteilt, Virtual Reality [VR], Augmented Reality [AR] und Mixed Reality [MR] (Kahl, 2021, S. 121-122). Nachstehend werden diese erläutert.

### 4.2.1 Virtuelle Realität [VR]

Für VR-Erlebnisse wird eine passende Hardware, darunter eine VR-Brille und haptische Bedienelemente (Controller), benötigt (Kahl, 2021, S.121). Diese ermöglicht es, die VR-Erlebnisse in einer komplett virtuell gestalteten Umgebung zu erleben und zu steuern (ebd.). Es ist bereits heute schon möglich, sich frei ohne Kabel nur mit Hilfe von Controllern und der VR-Brille in der virtuellen Welt zu bewegen und zu interagieren (ebd.) (siehe Abbildung 6).



Abbildung 6: VR-Brille mit Controllern (Li, ohne Datum, <https://www.pexels.com/de-de/foto/mann-haus-pflanze-topf-7241428/>)

Nach Janzik (2022) umfasst die Definition für VR-Systeme vier Elemente: das Tracking von Bewegungen, ein entsprechendes Rendering (grafische Darstellung) der Umgebung, reichhaltige sensorische Informationen und den Versuch, die Nutzenden vollständig zu umgeben und dabei bestehende Hinweisreize mit generierten zu ersetzen (S. 24).

Richard Wetzel (Persönliche Mitteilung, 17. Mai 2023) erwähnte im Fachpoolgespräch, dass es momentan noch keine Standardkonventionen gibt, wie die Apps und Headsets für VR-Erlebnisse funktionieren und aufgebaut sind. Zudem hat jedes Headset andere Controller (ebd.). Dies macht es schwieriger, Menschen in deren Bedienung einzuführen (ebd.). Eine weitere Hürde stellt die Anleitung der Nutzenden dar, da diese die Schulungsperson nicht sehen können (ebd.). Teilweise verspüren Nutzende eine Übelkeit bei der Nutzung von VR-Technologien (ebd.). Richard Wetzel (Persönliche Mitteilung, 17. Mail 2023) erklärt, dass dies wie bei der Seekrankheit durch gegensätzliche Sinneswahrnehmungen von Auge und Gleichgewichtsorgan im Innenohr verursacht wird. Umgangen werden kann dies zum Beispiel durch das Einblenden einer virtuellen Nase oder durch einen flüssigen Ablauf der Gestaltung der VR-Welt (ebd.). Dieses Übelkeitsempfinden ist aber von Person zu Person unterschiedlich (ebd.).

#### 4.2.2 Augmented Reality [AR]

AR ist eine erweiterte Realität, denn die physische Welt wird mit digitalen Elementen angereichert und erweitert (Kahl, 2021, S. 121). Um in eine AR-Welt einzutauchen, benötigt es eine AR-Brille oder ein mobiles Endgerät wie das

Smartphone oder ein Tablet (Kahl, 2021, S. 121) (siehe Abbildung 7). Es werden digitale Inhalte wie beispielsweise Textbausteine, 3-D-Modelle von Objekten oder Animationen in der physischen Welt sichtbar (Kahl, 2021, S. 121). Als Anwendungsfall für Augmented Reality ist beispielweise eine App zur Möbel-Konfiguration, bei welcher es möglich ist, die Gegenstände virtuell im physischen Raum zu platzieren (ebd.).



Abbildung 7: Augmented Reality (Fauxels, ohne Datum, <https://www.pexels.com/de-de/foto/person-die-eine-virtual-reality-schutzbrille-verwendet-3183164/>)

#### 4.2.3 Mixed Reality [MR]

Der Begriff MR bezeichnet alles, was zwischen der rein physischen und der rein virtuellen Realität liegt (Kahl, 2021, S. 122). Über Controller besteht die Möglichkeit, interaktiv einzugreifen und zwischen VR und AR vollständig zu wechseln oder einen fließenden Übergang zu ermöglichen (ebd.) (siehe Abbildung 8).



Abbildung 8: Mixed Reality (ThisIsEngineering, ohne Datum, <https://www.pexels.com/de-de/foto/frau-die-laptop-computer-mit-vr-headset-verwendet-3861458/>)

Das Schweizer Radio und Fernsehen [SRF] (2023, 06. Juni) berichtete über die Enthüllung der Mixed-Reality-Brille «Vision Pro» von Apple an ihrer jährlichen Entwicklerkonferenz *Worldwide Developers Conference* am 5. Juni 2023 in Cupertino, Kalifornien. Über das Headset (eine Brille) sind virtuelle Einblendungen in die echte Welt möglich (AR) (ebd.). Dabei sind die Nutzenden nicht direkt von der realen Umgebung isoliert (ebd.). Es ist jedoch auch möglich, komplett in die virtuelle Welt einzutauchen (VR) (ebd.). Durch das Bedienen eines Drehknopfs kann zwischen AR und VR umgeschaltet werden (ebd.). Die Steuerung beispielsweise beim Browsen auf Webseiten geschieht über Augen-, Handbewegungen und die Stimme (SRF, 2023, 06. Juni). Durch diese Kombination ist das Produkt von Apple eine MR-Brille.

### 4.3 Exkurs Metaverse

Um die Jahrtausendwende wurde das Second Life entwickelt, was der erste richtige Versuch darstellte, eine virtuelle Welt, ein so genanntes „Metaverse“ zu schaffen (Graf Adelman & König, 2022, S. 25-27). Um mit anderen Personen in Interaktion zu treten, können Teilnehmende sich dort selbst als Avatar erschaffen (ebd.). Als Avatar wird eine grafische Darstellung bezeichnet, die eine echte Person repräsentieren soll (Avatar, ohne Datum).

Das Metaverse wird als «Game Changer» bei der Schaffung einer virtuellen Welt, die Menschen auf der ganzen Welt zusammenbringt, beworben (Graf Adelman & König, 2022, S. 25-27). Das Metaverse ist nicht auf eine bestimmte Aktion beschränkt, sondern kann für Konzerte, Reisen, Freizeitaktivitäten, Shopping und vieles mehr verwendet werden (Graf Adelman & König, 2022, S. 25-27).

*Snow Crash*, der Science-Fiction-Roman von Neal Stephenson, welcher 1991 veröffentlichten wurde, verwendete erstmals den Begriff Metaverse (Graf Adelman & König, 2022, S. 25-27). Das Metaverse wurde vom Autor als eine Art weltweite virtuelle Realität, in der Individuen Avatare sind, beschrieben (ebd.).

Auch in den nächsten 20 Jahren wird der Wandel zu einer digitalen Welt zunehmen (Voigt, 2022, S. 2). Als einen der Trends neben dem «Internet of Things»<sup>1</sup> und «Smart Home»<sup>2</sup> nennt Voigt (2022) die Annäherung, Überlappung und Erweiterung der Realität, welche heutzutage unter dem Label Metaverse bekannt ist (S. 2). Auch werden sich Anbieter\*innen und Konsument\*innen im sozialen Bereich zunehmend direkt auf digitalen Plattformen begegnen müssen (ebd.). Es wird zu einer Verschiebung in der traditionellen Angebot- und Nachfragestruktur kommen (ebd.).

Laut dem SRF (2022, 09. Oktober) hat die Senior\*innenorganisation Pro Senectute beider Basel für 15'000 Franken auf Metaverseplattformen drei Parzellen gekauft. Im Artikel werden diese zentralen Orte im Metaverse mit Innenstadt-Standorten in der realen Welt verglichen (ebd.). Michael Harr von Pro Senectute erwähnte gegenüber dem SRF, dass die Vision darin bestehe, digitale Kurszentren oder Beratungsstellen im Metaverse anzubieten (ebd.). Er erwähnte zudem, dass es gerade für ältere Menschen, welche nicht mehr so gut zu Fuss sind, sinnvoll sei, Treffen in der virtuellen Welt anzubieten (ebd.). Heutzutage seien in der Schweiz von den etwa 1,8 Millionen Menschen im Pensionsalter nur etwa 200'000 nicht online (SRF, 2022, 09. Oktober).

Michael Harr von der Pro Senectute beider Basel erwähnte im Fachpoolgespräch (Persönliche Mitteilung, 17. Mai 2023), dass das Thema der Digitalisierung im Altersbereich ein immer grösseres Thema wird. Zum einen kann die digitale Ausbreitung Einsamkeit vorbeugen, zum anderen auch Einsamkeit verstärken (ebd.). Daher sieht er digitale Technologien als Ergänzung und nicht als Entweder-oder-Lösung an (ebd.). Durch die immer älter werdende Bevölkerung stellt sich ihm die Frage, wie man ältere Menschen in Zukunft an der Gesellschaft teilhaben lassen könnte (M. Harr, persönliche Mitteilung, 2023, 17. Mai). Er schliesst dabei nicht aus, dass die Pro Senectute in Zukunft vermehrt Geld in die Anschaffung von digitalen Geräten und in die Kompetenzvermittlung bei älteren

---

<sup>1</sup> Die Vernetzung, über ein drahtloses Kommunikationssystem wie Wifi oder Bluetooth, eines Gegenstands mit seiner digitalen Identität. Beispiele dafür sind Smart Watch, Babyphone oder Fernseher (Staatssekretariat für Wirtschaft [SECO], 2023)

<sup>2</sup> Technisch basierte Lösung, mit der sich Geräte in Wohngebäuden verknüpfen und fernsteuern lassen (Luber & Litzel, 2019)

Menschen investieren wird (ebd.). Dabei stellt die Bedienung dieser Geräte ein wichtiges Thema dar (ebd.).

Die Chancen digitaler Technologien sieht Michael Harr (Persönliche Mitteilung, 17. Mai 2023) darin, Dinge wie das Besteigen des Matterhorns oder ein Besuch im Louvre zu ermöglichen, auch wenn die Mobilität dies im realen Leben nicht mehr zulassen würde.

Wie die langfristige Zukunft der Pro Senectute auf den gekauften Metaverseplattformen aussehen könnte, wird diesen Sommer mit sechs älteren Personen getestet (M. Harr, persönliche Mitteilung, 2023, 17. Mai). In drei Veranstaltungen werden zuerst die VR-Brille und die dazugehörigen Controller durch die Zielgruppe kennengelernt und ausgetestet, bevor man sich an der zweiten und dritten Veranstaltung in das Metaverse bewegt (ebd.). Ziel dieser Veranstaltungen ist es, gemeinsam mit der Zielgruppe herauszufinden, wie das Metaverse von der Pro Senectute genutzt werden könnte (ebd.). Harr ist sich sicher, dass diese Technologien in Zukunft nicht verschwinden werden und die Pro Senectute durch deren Ausprobieren und das Sammeln dieses Wissens im Unternehmen fitter für die Zukunft wird (ebd.).

Im Vorstoss der Pro Senectute kann das Metaverse als Experimentierfeld für die Altersforschung gesehen werden (Höpflinger, 2023; zit. in Diener-Moscher, 2023). Vor allem vorausschauende Experimente sind sinnvoll, um die Interessen der neuen Generationen älterer Menschen aufzunehmen (ebd.). So kann vermieden werden, dass viel Ressourcen in reale Angebote investiert werden, welche für neue Generationen gar nicht mehr interessant sind (ebd.).

#### 4.4 Ältere Menschen und Digitalisierung / Neue Medien

Die qualitative Studie von Wangler und Jansky (2022) zeigte auf, dass wenn ältere Menschen einen sinnvollen und alltagsdienlichen Nutzen in den neuen Medien erkennen, es ihnen leichter fällt, sich die Fähigkeiten für deren Nutzung anzueignen (S. 782). Dieser Nutzen kann beispielsweise die Erweiterung der Teilhabemöglichkeiten sein (ebd.). Zudem zeigte die Studie auf, dass im Hinblick auf die Auslöser der Aneignungen neuer Medien Schemas erkennbar sind (ebd.).

Diese Schemas nach Jansky (2022) sind:

-  Hobbyerweiterung durch neue Medien (S. 782-784)
-  Neue Medien als Unterstützungssystem (S. 784)
-  Neue Medien als Ersatzhilfe (S. 784)
-  Neue Medien als Vernetzungs- und Teilhabemöglichkeit (S. 784-785)
-  Neue Medien, um dem Alltag zu entfliehen (S. 785)

Trotz den auf den ersten Blick positiven Aspekten der Aneignung von neuen Medien erwähnten Wangler und Jansky (2020) auch die Hürden und Barrieren (S. 785). Vor allem zu Beginn führte die Nutzung des Internets zu Überforderung (ebd.). Zudem wurde es zur Notwendigkeit sich mit fremdsprachigen Begriffen auseinanderzusetzen (ebd.). Dies stellte sich für die interviewten Personen als Herausforderung und Umstellung dar (ebd.). Ein weiterer Aspekt war der hohe kognitive Aufwand und die starke Beanspruchung, durch welche die älteren Menschen immer wieder Pausen einlegen mussten (Wangler & Jansky, 2020, S. 785). Die Kenntnisse mussten zudem erlernt werden, was eine gründliche und auch belastende Beschäftigung mit den digitalen Medien erforderte (ebd.). Die Interviews zeigten zudem auf, dass der Aneignungsprozess weniger aus Neugier, Experimentierfreude oder Zusammenarbeit heraus entstand, sondern der Auslöser durch einschneidende Veränderungen der Lebensumstände erfolgte (ebd.). In vielen Fällen zeigte sich, dass der Einbruch des bisherigen sozialen Gebilde oder problematische Umstellungen des Alltags eine Neuorientierung mithilfe von neuen Medien als gewinnbringend erscheinen lässt (ebd.).

Schmidt (2020) zeigt auf, dass durch den Einsatz von Videokonferenzen eine Verbesserung der Lebensqualität älterer Menschen entsteht und sie sich weniger isoliert fühlen (S.30). Zudem werden aufgezeigt, dass Onlineangebote gut ankommen und eine hohe Akzeptanz erlangen (ebd.). Durch den regelmässigen Austausch mittels Videokonferenzen entstand eine hohe Verbindlichkeit, welche positiv erlebt wurde (ebd.). Dieses Angebot machte einen individualisierten Zugang zu anderen Personen möglich und unterstützte sie bei ihrer sozialen Teilhabe und in der Kontaktmöglichkeit (ebd.). Durch Videokonferenzen fanden die Teilnehmenden eine Möglichkeit, sich mit anderen Menschen

auszutauschen. Dies trotz der Mobilitätseinschränkungen und der weiten Entfernungen (Schmidt, 2020, S. 30).

Digitale Kommunikationsformen erlauben es weniger mobilen Menschen regelmässig Kontakt mit Familienangehörigen oder Freunden zu pflegen (Höpflinger, 2023, S. 76). Technologie kann altersfreundlich sein, wenn das Design und die Bedienbarkeit auf die älteren Menschen angepasst sind (ebd.). Im Moment sind die am häufigsten verwendeten digitalen Kommunikationsmittel bei älteren Menschen das Handy und das Internet (ebd.).

Die Akzeptanz älterer Menschen gegenüber der Technik ist steigend, da immer mehr Menschen im Pensionsalter sind, die bereits längere Übung und Kenntnisse mit neuen Technologien gesammelt haben (Knöpfel et al., 2018; zit. in Höpflinger, 2023, S. 76), beispielsweise im Berufsleben (Höpflinger, 2023, S. 76). Auch durch die Covid-19-Pandemie ist nach Höpflinger (2023) die Nutzung digitaler Kommunikations- und Informationsmittel bei älteren Menschen angestiegen (S. 77). In einer technisierten Umwelt zu altern kann anregend aber auch anspruchsvoll sein (ebd.). Viele technische Innovationen im Alter werden erst durch gute soziale Begleitung und Unterstützung realisierbar (Höpflinger, 2023, S. 78). Durch das Zusammenspiel der Technologie und sozialer Unterstützung können neue Technologien im Alter zu einer optimalen Nutzung führen (Künemund, 2018; zit. in Höpflinger, 2023, S. 78). So führen intensive telefonische und elektronische Kontakte älterer Menschen mit ihren Freund\*innen oder Angehörigen zu positiven Erlebnissen, aus welchen sich persönliche Kontaktmöglichkeiten erschliessen können (Höpflinger, 2023, S. 78). Die Motivation zur Verwendung digitaler Kommunikationsmittel im höheren Alter kann gestärkt werden, wenn dadurch der Kontakt mit erwachsenen Kindern, Enkelkindern oder Freund\*innen erhöht werden kann (ebd.).

#### 4.5 Fazit und Beantwortung der Fragestellung

Die zu Beginn gestellte Fragestellung «*Was wird unter dem digitalen Wandel verstanden und was sind immersive Technologien?*» kann insofern beantwortet werden, dass der digitale Wandel die Veränderung ist, welche durch Technologien wie den Computer oder die künstliche Intelligenz beschleunigt wird. Die Veränderung wirkt sich dabei auf verschiedene Lebensbereiche wie die

Freizeit, Arbeit oder soziale Beziehungen aus (vgl. Kapitel 4.1). Um virtuelle Gegenstände in die reale Welt einzufügen, oder komplette virtuelle Erlebnisse zu erleben, können immersive Technologien wie Virtual Reality, Augmented Reality oder Mixed Reality verwendet werden (vgl. Kapitel 4.2). Bei diesen kann teilweise oder vollständig in die virtuelle Realität mittels einer VR-Brille eingetaucht werden oder digitale Objekte in die reale Welt eingefügt werden (AR). Ein Mix aus diesen zwei Technologien ist die Mixed Reality (ebd.).

Als Fazit für die ältere Menschen kann gezogen werden, dass diese zunehmend mehr digitale Kompetenzen mitbringen (Höpflinger, 2023, S. 76). Dies, da sie bereits im Erwerbsleben damit in Berührung gekommen sind (ebd.).

## 5 Forschungsdesign

Im nachfolgenden Kapitel wird auf die empirischen Gesichtspunkte der Arbeit eingegangen. Dabei wird das Vorgehen der qualitativen Forschung beschrieben. Als Erstes wird auf den Forschungsgegenstand und die Zielsetzung eingegangen. Danach wird die Forschungsmethode des Expert\*innen-Interviews genauer erläutert und das Sampling beschrieben. Anschliessend folgt die Entwicklung des Leitfadens sowie die Durchführung der Interviews. Zum Schluss wird darauf eingegangen, wie die Daten aus der Forschung ausgewertet wurden.

### 5.1 Forschungsgegenstand und Zielsetzung

Die Recherchen haben ergeben, dass verschiedene Faktoren wie der demografische und digitale Wandel in Zukunft miteinander einher gehen werden. Es ist die Aufgabe der Soziokulturellen Animation, die Bedürfnisse der Menschen zu erkennen und aufzunehmen. Durch die Recherche wurde ersichtlich, dass es für zukünftige Generationen, auch für Personen im hohen Alter, einfacher werden wird, digitale Angebote zu nutzen. Gerade immersive Technologien bieten neue Möglichkeiten miteinander in Kontakt zu treten und zu bleiben. Das Ziel ist es daher, diese Technologien sinnstiftend zu nutzen und abzuschätzen, was diese den Adressat\*innen der Soziokulturellen Animation speziell älteren Menschen bieten.

Aus diesen Punkten lässt sich Forschungsfrage «*Welche Chancen und Risiken bietet die Digitalisierung, speziell immersive Technologien, alternden Menschen?*» formulieren, die nachstehend bearbeitet wird.

### 5.2 Forschungsmethode: Expert\*innen-Interview

Zu den Themen Digitalisierung und Altersarbeit gibt es in der Soziokulturellen Animation bereits diverse Expert\*innen, auf deren Wissen zurückgegriffen werden kann. Um an deren Einschätzung zum Thema zu gelangen, wurde als qualitative Forschungsmethode das Expert\*innen-Interview ausgewählt. Zudem fiel die Auswahl der Forschungsmethode auf das Expert\*innen-Interview, da es aus Sicht der Autorin sinnvoll war, persönliche Gespräche mit den Expert\*innen zu führen, um ihren spezifischen Blick auf das Thema zu erhalten. Eine Forschungsmethode wie beispielsweise eine Umfrage hätte zwar zu mehr quantitativen Meinungen geführt, hätten aus Sicht der Autorin jedoch in einem

zweiten Schritt mit Expert\*innen diskutiert werden müssen, um die Ergebnisse aus der Umfrage qualitativ einschätzen zu können. Der Arbeitsaufwand für zwei Forschungsmethoden erachtete die Autorin im Rahmen einer Einzelbachelor-Arbeit als nicht verhältnismässig ein und entschied sich gegen eine Umfrage mit anschliessenden Expert\*innen-Gespräche und für Expert\*innen-Interviews.

Als ersten Schritt wird das Leitfadeninterview und das Expert\*innen-Interview theoretisch erläutert.

### 5.2.1 Leitfadeninterview

Das Leitfadeninterview ist Teil der qualitativen Befragung, wobei verbale Daten erhoben werden (Mayer, 2004, S. 36-37). Merkmal für das Leitfadeninterview ist, dass offen formulierte Fragen die Grundlage des Interviews darstellen (ebd.). Durch den Einsatz des Leitfadens erhöht sich die Vergleichbarkeit der Daten und sie erhalten eine Struktur (ebd.). So kann sichergestellt werden, dass keine wesentlichen Aspekte der Forschungsfrage im Interview übersehen werden (ebd.). Der Leitfaden dient während dem Interview auch als Unterstützung (ebd.). Die interviewende Person entscheidet selbst über die Reihenfolge der Fragen sowie über das detaillierte Nachfragen (Mayer, 2004, S. 36-37). Es gilt jedoch themenferne Ausschweifungen zu verhindern (ebd.).

### 5.2.2 Das Expert\*innen-Interview

Das Expert\*innen-Interview ist eine besondere Form des Leitfadeninterviews (Mayer, 2004, S. 37). Hierbei werden Personen befragt, welche die Funktion als Expert\*in eines bestimmten Handlungsfeldes einnehmen (ebd.). Die befragte Person gilt nicht als Einzelfall, sondern als Repräsentant\*in einer Gruppe (ebd.). Der Leitfaden hat zwei Funktionen (ebd.). Zum einen schränkt er die befragte Person auf die Eigenschaften als Expert\*in ein und zum anderen muss sichergestellt werden, dass die befragte Person mit der Thematik vertraut ist (Mayer, 2004, S. 37).

Nach Bogner et al. (2014) gibt es unterschiedliche Formen von Expert\*innen-Interviews (S. 22). In dieser Arbeit wird auf das theoriegenerierende Expert\*innen-Interview eingegangen (ebd.). Es zielt darauf ab, mit dem empirischen Material in einer analytischen und interpretativen

Auseinandersetzung Zusammenhänge zu erarbeiten und Theorien zu entwickeln (Bogner et al., 2014, S. 25).

### 5.2.3 Stichprobe

Die Stichprobe in der qualitativen Forschung dient dazu, Erkenntnisse zu gewinnen, die über den analysierten Fall hinausgehen (Mayer, 2004, S. 38). Dabei kann es zu Verallgemeinerungen kommen (ebd.). So sollen die Ergebnisse generalisierbar und exemplarisch werden (ebd.).

In dieser Bachelor-Arbeit wurde das Sampling anhand einer Vorab-Festlegung definiert. Vor der Durchführung wurden Kriterien festgelegt, nach denen die Stichprobe «begründet» gebildet wurde (Mayer, 2004, S. 38). In der Stichprobe werden Vorstellungen von Typen und Verteilung von Eigenschaften der Expert\*innen in der Grundgesamtheit ausgegangen und berücksichtigt (ebd.).

Als Sample (siehe Tabelle 1) werden Fachpersonen als Expert\*innen ausgewählt, die sich mit der Sozialen Arbeit, der Digitalisierung oder dem Alter befassen. Als verbindendes Element wurde die Soziale Arbeit gewählt. Die Expert\*innen werden in der Tabelle 1 anonymisiert unter einem Pseudonym dargestellt.

| <b>Name Expert*in<br/>(Pseudonym)</b> | <b>Soziale Arbeit</b> | <b>Digitalisierung</b> | <b>Altersarbeit</b> |
|---------------------------------------|-----------------------|------------------------|---------------------|
| Grafikkarte                           | x                     | x                      |                     |
| Festplatte                            | x                     |                        | x                   |
| Controller                            | x                     | x                      |                     |

Tabelle 1: Sample anonymisiert (eigene Darstellung, 2023)

Als Expert\*in gilt eine Person, die auf einem eingeschränkten Gebiet über ein deutliches und vorhandenes Wissen verfügt (Mayer, 2004, S. 40). Dabei sind die Ansichten keine Vermutungen oder Annahmen, sondern sichere Behauptungen (ebd.).

Die Autorin hatte mit den Expert\*innen bereits in ihrem Studium Kontakt und konnte dadurch einschätzen, in welcher Form ihr Wissen über das Thema vorhanden sein könnte.

#### 5.2.4 Entwicklung des Gesprächsleitfadens

Nach Bogner et al. (2014) sind Expert\*innen-Interviews im Rahmen der qualitativen Sozialforschung stets teilstrukturierte Interviews (S. 27). Um diese Interviews vorzubereiten und durchzuführen, werden Leitfäden entwickelt (ebd.). Diese haben eine doppelte Funktion (ebd.). Sie dienen der Strukturierung des Themenfeldes und ebenfalls als vorhandenes Hilfsmittel in der Erhebungssituation (ebd.).

Es ist nicht zwingend, dass in qualitativen Interviews ausschliesslich identische Fragen gestellt werden müssen, um eine Vergleichbarkeit zwischen den durchgeführten Interviews herstellen zu können (Bogner et al., 2014, S. 28). Wichtig ist, dass sich die Befragten gleichermassen zur forschungsrelevanten Fragestellung äussern (ebd.). Bei der Erhebung dient der Leitfaden als Gedächtnisstütze und nicht als Drehbuch des Interviews. Im Interview wird der Leitfaden häufig dafür benutzt, zu kontrollieren, dass keine themenrelevanten Aspekte vergessen wurden (ebd.). Der Leitfaden wird in verschiedene Themenblöcke unterteilt (ebd.). Zu jedem Themenblock werden Hauptfragen und verschiedene Unterpunkte zur Detaillierung notiert (ebd.).

Um den Leitfaden auf die unterschiedlichen Expert\*innen anzupassen, wird ein Basisleitfaden entwickelt, der je nach Position, Disziplin oder Ausbildung auf die befragte Person angepasst wird (Bogner et al., 2014, S. 30). Um spontane Äusserungen der befragten Person zu erhalten, wird der Leitfaden im Vorfeld nur selten verschickt (ebd.).

Der Leitfaden dieser Bachelor-Arbeit wurde von der Autorin anhand der Anleitung für den Aufbau eines Gesprächsleitfadens von Husi (2019) entwickelt. Die enthaltenen Themenblöcke lauten *Arbeitsbereich & Aufgaben der Expertenpersonen*, *Digitalisierung in der Sozialen Arbeit*, *Altersarbeit*, *Zukunftsaussichten* sowie den *Bezug zur Soziokulturelle Animation*. Auf diese Themenblöcke folgten danach jeweils zwei bis sieben Unterfragen (siehe Anhang A). Je nach Wissen der befragten Person wurden die Schwerpunkte der Befragung anders gelegt. Die Themenblöcke und Unterfragen richteten sich an der Forschungs- und Praxisfrage, welche zu Beginn der Bachelor-Arbeit definiert wurden. So konnte sichergestellt werden, dass die Inhalte aus den Interviews für die Auswertung genügend relevante Aussagen beinhalten.

### 5.2.5 Die Durchführung der Interviews

Nach Mayer (2004) ist es in vielen Fällen von Vorteil, die befragten Expert\*innen zu anonymisieren, um ihre Aussagen nicht ihrer Person zuordnen zu können (S. 45). Dies wird zu Beginn des Interviews gemacht und dient einer ungezwungenen Interviewatmosphäre (ebd.).

Zudem empfiehlt Mayer (2004) das Interview aufzunehmen, damit sich die interviewende Person auf die Befragung konzentrieren kann (S. 46).

In dieser Bachelor-Arbeit wurden die interviewten Expert\*innen schriftlich auf das Anonymisieren ihrer Person und das Aufnehmen der Befragung hingewiesen. Alle unterschrieben diese Erklärung. Zudem wurde mit einigen abgemacht, dass sie im Vorfeld der Abgabe ihre Textpassagen gegenlesen können, damit die Anonymität und Richtigkeit ihrer Aussagen gewährleistet werden können.

Die Autorin entschied sich aufgrund der Sicherstellung der Anonymität der Expert\*innen dazu, keine direkten Zitate zu verwenden, sondern die Aussagen zu paraphrasieren.

Die drei Expert\*innen-Interviews dauerten jeweils zwischen 60 bis 80 Minuten. Zwei der Interviews wurden analog durchgeführt und eines digital. Die digitale Durchführung hatte zum Vorteil, dass die Audioaufnahme direkt über Zoom gestartet werden konnte. So war diese Aufnahme von der Qualität her besser als diejenigen, die analog durchgeführt wurden. Um sicherzustellen, dass keine technischen Probleme auftreten, testete die Autorin vor der Durchführung die Aufnahmefunktion und startete jeweils eine Aufnahme auf ihrem Laptop und eine auf ihrem Smartphone. Damit die Daten in einem nächsten Schritt genauer an den Aussagen der Expert\*innen ausgewertet werden konnten, wurden die Interviews auf Hochdeutsch und nicht auf Schweizerdeutsch geführt. Um ihre Wertschätzung gegenüber den Expert\*innen zu zeigen, erhielten diese ein kleines Geschenk als Dankeschön für die aufgewendete Zeit. Alle drei Interviews verliefen ohne Zwischenfälle. Die Autorin merkte, wie es ihr von Mal zu Mal leichter fiel, den Gesprächsleitfaden als Unterstützung und nicht als strikte Vorgabe für eine klare Reihenfolge der Fragen einzusetzen.

### 5.2.6 Auswertung der Daten

Die Auswertung der Daten aus den leitfadengestützten Expert\*innen-Interviews wurde im Rahmen dieser Bachelor-Arbeit anhand von Kuckartz (2018) durchgeführt. Laut Kuckartz (2018) gibt es sieben Phasen, um die Daten auszuwerten (S. 100) (siehe Abbildung 9).

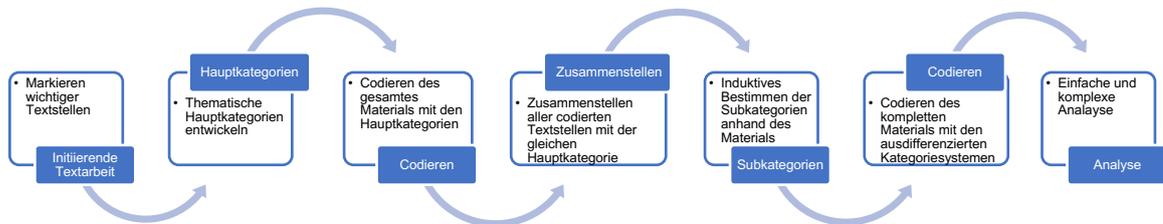


Abbildung 9: Ablaufschema (eigene Darstellung auf der Basis von Kuckartz, 2018, S. 100)

In der ersten Phase geschieht eine Inhaltsanalyse aus initiierender Textarbeit, dem Schreiben von Memos und einer ersten Fallzusammenfassung (Kuckartz, 2018, S. 101). Besonders wichtig erscheinende Textpassagen werden markiert sowie Bemerkungen und Anmerkungen an den Rand des Dokuments geschrieben (ebd.). Hierbei erstellte die Autorin Transkripte der Interviews, bei welchen sie die besonders wichtigen Textpassagen in den digitalen Transkripten unterstrich und einen Vermerk über die Textstelle in einer separaten Datei erstellte. Um eine Einheit in den Transkripten zu erlangen, wurden sie auf Basis von Dresing und Pehl (2018) erstellt. Aufgrund der Entscheidung, keine direkten Zitate aus den Expert\*innen-Interviews zu verwenden, wurden nicht alle Transkriptionsregeln eingehalten.

In der zweiten Phase werden Hauptkategorien gebildet, welche sich aus der Forschungsfrage ableiten lassen (Kuckartz, 2018, S. 101). Häufig werden Themen und Subthemen als Auswertungs-Kategorien verwendet (ebd.).

Hierbei nahm die Autorin die Themenblöcke aus dem Interviewleitfaden zur Hilfe, welche zum einen aus der Forschungsfrage abgeleitet war und zum anderen den Aussagen aus dem Interview eine Struktur gaben.

In der dritten Phase findet ein erster Codierungsprozess statt (Kuckartz, 2018, S. 102). Dabei wird der Text bearbeitet und die Textabschnitte den Kategorien aus

Phase zwei zugeordnet (Kuckartz, 2018, S. 102). Diese Phase wurde in einer Tabelle in einem separaten Dokument festgehalten. Jede Kategorie erhielt eine Farbe, mit welchen die Textabschnitte markiert wurden.

Die vierte und fünfte Phase wird zur selben Zeit durchgeführt (Kuckartz, 2018, S. 106). Zuerst werden die thematischen Kategorien ausgewählt, die ausdifferenziert werden sollten und Subkategorien gebildet (ebd.). Im Anschluss werden die codierten Textstellen der gleichen Kategorie zusammengestellt (ebd.).

Dazu wurde das Dokument aus Phase drei beigezogen und ausdifferenziert. Die Autorin markierte zuerst die Kategorien, welche aus ihrer Sicht für die weitere Bearbeitung verwendet werden und ordnete die Textstellen nach Themenfeldern. Aus diesen Themenfeldern bildete sie Namen für Subkategorien, welche passend für die Aussagen waren.

In der sechsten Phase wird ein zweiter Codierungsprozess durchgeführt (Kuckartz, 2018, S. 110). Bei diesem werden die ausdifferenzierten Kategorien den Hauptkategorien zugeordnet (ebd.).

Die zuvor sortierten Textstellen werden nochmals auf ihren Zusammenhang mit ihrer Hauptkategorie überprüft (ebd.).

In der siebten Phase findet die tatsächliche Analyse statt und die Ergebnispräsentation wird vorbereitet (Kuckartz, 2018, S. 117). Die Autorin erstellte dazu eine Tabelle, welche zur übersichtlichen Darstellung der Kategorien und Subkategorien dient. Diese konnte in die Bachelor-Arbeit übernommen werden, um die Verständlichkeit zu erhöhen. Ausserdem wurde eine grobe Darstellung der Ergebnisse erstellt und die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Aussagen aufgezeigt.

## 6 Darstellung der Forschungsergebnisse

Im nachfolgenden Kapitel werden die Ergebnisse der Forschung vertieft dargestellt. Es wird zuerst auf die erstellten Kategorien und Subkategorien eingegangen. Danach werden die für die Kategorien und Subkategorien wichtigsten Aussagen gebündelt und analysiert.

## 6.1 Kategorien und Subkategorien

Die Analyse der Expert\*innen-Interviews wurde aufgrund der nachstehenden Kategorien und Subkategorien durchgeführt (siehe Tabelle 2):

| Kategorien                | Subkategorien  |
|---------------------------|--|
| <b>Digitalisierung</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nutzung in der Sozialen Arbeit</li> <li>- Auseinandersetzung der Profession</li> <li>- Chancen und Herausforderungen</li> </ul>   |
| <b>Ältere Menschen</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Herausforderungen des dritten und vierten Lebensabschnitt</li> <li>- Die digitalen Alten</li> <li>- Angebotsgestaltung</li> </ul> |
| <b>Zukunftsaussichten</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausbildung</li> <li>- Potential der Sozialen Arbeit</li> </ul>  |

Tabelle 2: Kategorien und Subkategorien (eigene Darstellung, 2023)

Wie in Kapitel fünf beschrieben, richteten sich die Kategorien nach dem Leitfadeninterview. Zudem beinhalten die Kategorien die drei Schwerpunkte der Bachelor-Arbeit: Die Digitalisierung, in welche die immersiven Technologien gehören, die älteren Menschen, welche die Zielgruppe für die Soziokulturelle Animation in dieser Bachelor-Arbeit darstellt und die Zukunftsaussichten, welche die Kombination der beiden ersten Kategorien darstellt, aber auch einen Weitblick aufzeigen.

## 6.2 Aussagen aus den Expert\*innen-Interviews in Verbindung mit den (Sub-) Kategorien

### Kategorie «Digitalisierung»

Nach Aussagen der Expert\*innen (2023) ist die Digitalisierung in der Sozialen Arbeit angekommen und wird bereits genutzt. Grafikkarte erwähnte dazu, dass die Digitalisierung vor allem dafür genutzt wird, administrative Prozesse zu standardisieren (Interview, 05. Juni 2023). Festplatte nannte dabei die Bereitstellung einer Website für das Unternehmen (Interview, 06. Juni 2023). Nach Controller hat die Digitalisierung in der Sozialen Arbeit ihren Platz sowohl

in der Kommunikation als auch in den Beratungen gefunden (Interview, 21. Juni 2023).

In diesem Zusammenhang wurde davon gesprochen, dass sich die Soziale Arbeit als Profession mit der Digitalisierung auseinandersetzen muss, da die Adressat\*innen bereits mediatisiert sind (Controller, Interview, 2023, 21. Juni; Grafikkarte, Interview, 2023, 05. Juni). Grafikkarte erwähnte dabei, dass die Digitalisierung als Fachthema der Sozialen Arbeit routiniert mitzudenken ist (Interview, 05. Juni 2023). Auch Controller betonte, wie wichtig eine intensive Auseinandersetzung mit dem Thema aus fachlicher Sicht ist (Interview, 21. Juni 2023).

Aus Sicht von Controller ist die Soziale Arbeit im Moment noch nicht bereit, konzeptionell über das Thema der Digitalisierung zu diskutieren (Interview, 21. Juni 2023). Dies liege daran, dass die Grundlagen, die sogenannte Basis, zum Teil fehlt (ebd.). Dazu zählen die Prinzipien und Herangehensweisen der Sozialen Arbeit in Bezug auf die Digitalisierung zu hinterfragen (ebd.). Auch nach Festplatte ist die Implementierung der Digitalisierung in der Sozialen Arbeit stark anhaltungsfragen geknüpft (Interview, 06. Juni 2023). Dazu gehören Fragen zu den Werten und Normen der Sozialen Arbeit aber auch die grundlegenden Fragen dazu, was wir in Bezug auf die Bedürfnisse und den Bedarf von Adressat\*innen erreichen möchten (ebd.). Grafikkarte erwähnte diesbezüglich, dass es auch mit den Kompetenzen und Erfahrungen von Professionellen der Sozialen Arbeit zusammenhängt, wie deren Einstellung zur Digitalisierung ist (Interview, 05. Juni 2023). Dabei spielt auch mit, wie Adressat\*innen der Zugang bereitgestellt wird und wie die Grenzziehungen seitens der Professionellen der Sozialen Arbeit aussieht (ebd.).

Dies führte zu der Frage nach Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung. Die Herausforderungen sahen die Expert\*innen Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023) und Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) im Datenschutz. Zudem kann es laut Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023) und Controller (Interview, 21. Juni 2023) zu digitaler Exklusion führen, wenn Informationen ausschliesslich digital angeboten werden. Chancen sehen alle drei Expert\*innen Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023), Festplatte (Interview, 06. Juni

2023) und Controller (Interview, 21. Juni 2023) darin, Informationen miteinander teilen zu können, Distanzen zu überwinden sowie Netzwerke zu bilden und zu pflegen.

#### Kategorie «Ältere Menschen»

Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023), Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) und Controller (Interview, 21. Juni 2023) erwähnten als Herausforderungen des dritten und vierten Lebensabschnitts Einschränkungen in der Teilhabe und sozialen Beziehungen aufgrund der Tatsache, dass die Personen den Zugang nicht mehr finden, alleinstehend sind, Familie und Freunde zu weit weg wohnen oder sie in ihrer Mobilität eingeschränkt sind (ebd.). Daraus kann Einsamkeit entstehen (ebd.). Als weiterer Punkt wurden finanzielle Probleme oder auch kognitive Einschränkungen oder Erkrankungen wie Demenz genannt (ebd.).

Als weitere Herausforderung nannten Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023) und Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) den Wechsel von Erwerbsarbeit zur Pensionierung. Diese Umstellung führt zu mehr Freizeit, welche eine persönliche Krise auslösen kann (Festplatte, Interview, 2023, 06. Juni). Jedoch kann diese neu gewonnene Freizeit auch zum Reisen genutzt werden (ebd.). So wird im dritten Lebensabschnitt eine neue sinnstiftende Beschäftigung gesucht (ebd.). Grafikkarte erwähnte, dass dies zu neuen Fragen zur Gestaltung dieser Phase im Leben aufrufe (Interview, 05. Juni 2023).

Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) erwähnte, dass das Internet die Menschen im dritten Lebensabschnitt dabei unterstützen kann, Informationen zu sammeln und sich mit Menschen, welche identische Interessen haben, austauschen zu können.

Nach Controller (Interview, 21. Juni 2023) ist die Digitalisierung keine Frage des Alters, sondern des Milieus, Hintergrund oder Bildung, welche die Person erlebt hat. Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023) sieht die Digitalisierung im Zusammenhang mit älteren Menschen als ein eher innovatives Thema an. Nach Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) kann die digitale Kompetenz, die sich Menschen in ihrem Leben aneignen, mit zunehmendem Alter verloren gehen. So wird es vor allem im vierten Lebensalter und dem Eintreten des

Fragilisierungsprozesses immer schwieriger, den Computer oder das Telefon zu bedienen (Festplatte, Interview, 2023, 06. Juni). Controller (Interview, 21. Juni 2023) sieht dies auf Basis von Thomas Fuchs Buch «Verteidigung des Menschen» so, dass antrainierte Fähigkeiten lange bestehen bleiben. Dies sind beispielsweise Abläufe wie das Fussballspielen oder Musizieren, welche auch bei zunehmender Demenz weiterhin funktionieren kann (ebd.).

Controller (Interview, 21. Juni 2023) betonte, dass es in der Arbeit mit älteren Menschen wichtig ist, diese zu begleiten und ihnen die Teilnahme am alltäglichen Leben zu ermöglichen.

Für Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023) hat in diesem Zusammenhang die Beziehungsgestaltung einen grossen Stellenwert.

Nach Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) ist in der Arbeit mit älteren Menschen wichtig zu wissen, dass oftmals nicht die Gruppenarbeit im Fokus steht, sondern die individuelle Begleitung des Einzelnen. Diese muss bedürfnisorientiert sein und es ist wichtig zu erfahren, was die Menschen im dritten und vierten Lebensabschnitt möchten (ebd.). Die Arbeit mit älteren Menschen erfordert zudem viel Geduld und das langsame Aufbauen von Vertrauen (ebd.). Zudem benötigen sie eine\*n Gesprächspartner\*in, welche\*r sich an ihre Kommunikationsfähigkeit anpasst, was Gleichaltrige oftmals nicht mehr sein können oder wollen (ebd.). Bei Angeboten mit älteren Menschen können zudem neue Methoden angewendet oder alte Methoden der Sozialen Arbeit der Zielgruppe angepasst werden (ebd.). Wichtig ist aber, auf die Menschen zuzugehen und ihnen Hilfe anzubieten (Festplatte, Interview, 2023, 06. Juni).

#### Kategorie «Zukunftsaussichten»

Nach Controller (Interview, 21. Juni 2023) ist die Soziale Arbeit und die Soziokulturelle Animation im Speziellen experimentierfreudig und in der Lage, die möglich auftretende Ratlosigkeit auszuhalten. Für Controller ist es wichtig, in Zukunft eine Eigenständigkeit der Sozialen Arbeit im Thema der Digitalisierung herzustellen (ebd.). Wenn die Soziale Arbeit Digitalisierungsprozesse mitgestalten möchte, sollte sie ihre Positionierung darin finden (ebd.).

Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) sieht das Potential der Sozialen Arbeit darin, durch die Nähe zum Mensch, deren Realität zu beschreiben, beobachten, übersetzen und zugänglich zu machen. Zudem ist die Soziale Arbeit in der Lage,

die Zugänge niederschwellig zu gestalten (Festplatte, Interview, 2023, 06. Juni). Ausserdem kann sie Interdisziplinarität herstellen und Netzwerke erschaffen (ebd.). So können Tools entwickelt werden, welche von den Menschen sinnvoll eingesetzt werden können (ebd.).

Nach Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023) geht es in der Auseinandersetzung der Sozialen Arbeit mit der Digitalisierung auch darum, der Informatik Rückmeldung zu geben. Dies aus dem Grund, dass die Soziale Arbeit eine offene, neugierige, reflektierte aber auch durchaus kritische Profession ist (ebd.). Durch den Wandel in der Gesellschaft, der aufgrund der Digitalisierung geschieht, könnte die Soziale Arbeit einen noch grösseren Stellenwert erhalten (ebd.). Es gehört zu ihren Prinzipien, eine Niederschwelligkeit herzustellen (ebd.). Sie wäre auch in der Lage, Bedürfnisse von Adressat\*innen direkt in digitalen Räumen abzuholen (ebd.). Weiter ist sie experimentierfreudig im Bespielen von Räumen und könnte das Digitale mit dem Analogen verbinden (Grafikkarte, Interview, 2023, 05. Juni). Daraus könnten interdisziplinäre Zusammenarbeiten oder sogar neue Arbeitsfelder entstehen (ebd.).

Im Einsatz von (neuen) Technologien in der Soziale Arbeit, speziell in der Soziokulturellen Animation, sieht Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023), dass die Technologie zum Vorteil der Soziokulturellen Animation genutzt werden kann. So wie sich die Nutzer\*innen verändern, verändert sich auch die Technologie (ebd.). Für Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) und Controller (21. Juni 2023) ist es wichtig, dass vor allem die älteren Menschen bei der Nutzung von Technologien Begleitung benötigen und diese auch erhalten. Diese kann von der Sozialen Arbeit speziell der Soziokulturellen Animation, bei genügend Wissen und Ressourcen, geleistet werden (ebd.). Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023), Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) und Controller (Interview, 21. Juni 2023) sehen allesamt die Chance von immersiven Technologien in der soziokulturellen Altersarbeit, Aktivitäten und Erlebnisse wie beispielsweise Museumsbesuche oder Bergbesteigungen nochmals erlebbar zu machen, welche im realen Leben aufgrund von motorischen oder kognitiven Einschränkungen nicht mehr möglich wären. Diese Angebotsgestaltung könnte auch von der Soziokulturellen Animation initiiert werden (ebd.).

Festplatte (Interview, 06. Juni 2023) erwähnte zudem das Potential immersiver Technologien im Einsatz bei Fachpersonen oder Personen, welche für die Alterspolitik verantwortlich sind. So könnten Fachpersonen oder Personen aus der Politik für das Leben und die Bedürfnisse älterer Menschen sensibilisiert werden (ebd.).

Grafikkarte (Interview, 05. Juni 2023) und Controller (Interview, 21. Juni 2023) sehen die Hochschulen für Soziale Arbeit in der Verknüpfung von Digitalisierung und Sozialer Arbeit in der Pflicht, sich damit vertieft auseinander zu setzen. So sollte das Thema nicht nur in Wahlmodulen angesprochen werden, sondern schon von Anfang an in das Studium eingewoben werden, wie es die Digitalisierung auch im Alltag der Menschen macht (ebd.).

### Die Kernkategorie

Durch die Ausarbeitung der Forschungsergebnisse anhand von Kategorien und Subkategorien (siehe Tabelle 2) wird als nächster Schritt die Ausarbeitung der Kernkategorie vorgenommen. Dabei wird darauf geachtet, welche Kategorie am stärksten mit anderen Kategorien zusammenhängen. Die Kategorie, die am häufigsten in den Interviews vorgekommen ist, ist die Digitalisierung in der Sozialen Arbeit. Diese Kategorie fand sich in vielen Aussagen wieder und machte es teilweise schwierig, die Aussagen auf eine bestimmte Kategorie und Subkategorie zuzuordnen. Daher bietet sich die Kategorie *Digitalisierung in der Sozialen Arbeit* als Kernkategorie an.

Im folgenden Abschnitt wird die Kernkategorie mit möglichst vielen Kategorien und den dazugehörigen Subkategorien in Zusammenhang gebracht.

Die Kernkategorie *Digitalisierung in der Sozialen Arbeit* lässt sich mit den Subkategorien der Kategorie *Digitalisierung* in Zusammenhang setzen. So wird durch den Nutzen der Digitalisierung in der Sozialen Arbeit fassbarer, wo die Soziale Arbeit bereits digitalisiert ist. Ausserdem lässt sich durch die Subkategorie *Auseinandersetzung als Profession mit der Digitalisierung* erkennen, dass es wichtig ist, ein Professionsverständnis zum Thema aufzubauen. Zudem wurden die Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung auch in Zusammenhang mit der Sozialen Arbeit von den Expert\*innen genannt.

Bei der Kategorie *ältere Menschen* lassen sich auch Zusammenhänge mit der Kernkategorie *Digitalisierung in der Sozialen Arbeit* erkennen. So existieren schon heute die sogenannten «Digitalen Alten», die auf verschiedene Weise Technologien nutzen. Auch können die Herausforderungen des dritten und vierten Lebensabschnitts mit der Digitalisierung in Zusammenhang gebracht werden, da die Digitalisierung möglicherweise einen Einfluss auf diese Herausforderungen haben kann. Sei dies in der Prävention von Einsamkeit oder der eingeschränkten Mobilität bei zunehmendem Alter. Auch die Angebotsgestaltung lässt sich verknüpfen. So sollten die erwähnten Punkte auch bei digitalen Angeboten für ältere Menschen von der Sozialen Arbeit beachtet werden, um möglichst lebens- und nutzungsnahe Angebote für ältere Menschen zu schaffen.

In den *Zukunftsaussichten* ist die Kernkategorie *Digitalisierung in der Sozialen Arbeit* gut erkennbar. So betonen einige der Expert\*innen ganz klar die Einbettung der Digitalisierung in die Ausbildung an den Hochschulen für Soziale Arbeit. Zudem ist zu erwähnen, dass die Expert\*innen das Potential immersiver Technologien gerade auch in der Arbeit mit älteren Menschen sehen, dies vor allem, um ihnen Erlebnisse zu ermöglichen. Aber auch in der Sensibilisierungsarbeit können immersive Technologien eingesetzt werden, dies um Fachpersonen und Personen aus der Politik für das Thema Alter zu sensibilisieren.

Somit zeigt sich, dass sich alle Kategorien um die Digitalisierung in der Sozialen Arbeit drehen. Durch diese Erkenntnis lässt sich folgende These ableiten, die in Zusammenhang mit der Fragestellung steht:

*Durch die verstärkte Einbettung der Digitalisierung in der Aus- und Weiterbildung sowie einer vertieften Auseinandersetzung der Profession der Sozialen Arbeit mit der Digitalisierung lassen sich neue Technologien wie immersive Technologien in der Arbeit mit älteren Menschen adressat\*innengerecht einsetzen und etablieren.*

## 7 Diskussion der Forschungsergebnisse

Nachdem die Forschungsergebnisse analysiert und ausgewertet wurden, konnte die Kernkategorie *Digitalisierung in der Sozialen Arbeit* bestimmt und daraus eine These formuliert werden. Diese formulierte These beruht derzeit noch auch den Ergebnissen aus den Expert\*innen-Interviews und wird im folgenden Kapitel mit dem fachlich fundierten Wissen aus der zuvor recherchierten Theorie überprüft. Als erstes werden die verschiedenen Kategorien der Auswertung mit der Theorie in Verbindung gebracht und diskutiert. Anschliessend wird ein Fazit für die These und die Beantwortung der Fragestellung gezogen.

### 7.1 Verknüpfung der Forschung und Theorie

#### Digitalisierung

Die Forschungsergebnisse zeigen in Bezug auf die Digitalisierung auf, dass sich die Soziale Arbeit mit der Digitalisierung auseinandersetzen muss, da der Grossteil der Adressat\*innen bereits mediatisiert sind (vgl. Kapitel 6.2). In der Sozialen Arbeit haben sich bereits Netzwerke, bestehend aus Fachpersonen, gebildet, die sich mit dem Thema der Digitalisierung in der Soziokulturellen Animation auseinandersetzen (ebd.). Dazu gehört beispielsweise der Verein Radarstation. Auch die Hochschule Luzern zeigt mit ihrem CAS/Minor «Digitalisierung in der Sozialen Arbeit», dass das Thema auch im Hochschulkontext vertreten ist (vgl. Kapitel 6.2). Durch das Positionspapier von Doerk et al. (2022) der Sozialen Arbeit zur Digitalisierung (vgl. Kapitel 1.3.1) wurde auch in der Haltung der Sozialen Arbeit gegenüber der Digitalisierung bereits ein erster Schritt gemacht. Dieses Positionspapier zeigt auf, welche Punkte bei der Diskussion über die Digitalisierung in der Sozialen Arbeit beachtet werden sollen.

Durch die Forschung wurde ersichtlich, dass die Soziale Arbeit ihre Prinzipien, Werte, Herangehensweisen und Haltung in Bezug auf die Digitalisierung hinterfragen muss (vgl. Kapitel 6.2). Hierzu gehören auch die klassischen Fragen, was die Soziale Arbeit in Bezug auf die Bedürfnisse und den Bedarf der Adressat\*innen unter Einbezug der Digitalisierung erreichen möchte (ebd.). Die Prinzipien der Sozialen Arbeit werden vor allem durch den Berufskodex von AvenirSocial (vgl. Kapitel 1.3.1) ersichtlich und unterstützt. Speziell die

Soziokulturelle Animation hat verschiedene Aufgaben inne, die in der Charta der Soziokulturellen Animation verschriftlicht wurden (vgl. Kapitel 3.1). Die Soziokulturelle Animation nach Hangartner (2010) hat vier Funktionen inne (S.288) (vgl. Kapitel 3.1.1) welche ihre professionelle Position und ihr Handeln unterstreichen. Auch die Arbeitsprinzipien der Soziokulturellen Animation (vgl. Kapitel 3.1.3) zeigen auf, auf welche Punkte die Soziokulturellen Animation in ihren Interventions-Arbeit Wert legt.

Die Arbeitsinstrumente (Berufskodex, Charta der Soziokulturellen Animation, Arbeitsprinzipien) und das Wissen der Digitalisierung (von Netzwerken oder das Positionspapier der Sozialen Arbeit zur Digitalisierung) dienen nun als Basis für eine Weiterentwicklung der Sozialen Arbeit speziell auch der Soziokulturellen Animation.

### Ältere Menschen

Aus den Forschungsergebnissen ist herauszulesen, dass die Einsamkeit im dritten und vierten Lebensabschnitt ein grosses Thema darstellt (vgl. Kapitel 6.2). So ist die Teilhabe am alltäglichen Leben und das Aufrechterhalten von sozialen Beziehungen erschwert (ebd.). Grund dafür sind alleinstehende ältere Menschen, da ihre Familienangehörige und Freunde zu weit weg wohnen oder die Mobilität im Alter eingeschränkt ist (ebd.). Auch Schmidt (2020) erwähnt die Einsamkeit im Alter als Herausforderung (S. 30). Er sieht ähnliche Gründe für die zunehmende Einsamkeit im Alter (vgl. Kapitel 2.3) wie die Expert\*innen aus der Forschung. So kann festgestellt werden, dass diese Erkenntnisse dazu beitragen können, die oben genannten Herausforderungen wie die Einsamkeit oder die eingeschränkte Teilhabe gezielt durch die Arbeit der Soziokulturellen Animation und ihren Angeboten anzugehen.

Auch der Wechsel der Erwerbsarbeit zur Pensionierung wurde in der Forschung mehrmals erwähnt. Durch diese Umstellung entsteht für ältere Menschen mehr Freizeit, die von ihnen sinnstiftend genutzt und gestaltet werden sollte (vgl. Kapitel 6.2). Diese Veränderung ist auch in der Fachliteratur nachzulesen (vgl. Stiehr, 2004, Kapitel 2.4.). So nehmen ältere Menschen die dritte Lebensphase immer mehr als Erlebnis- und Aktivitätszeit wahr (ebd.). Auch hier ist die Soziokulturelle Animation mit ihren Angeboten gefragt. Die Arbeitsprinzipien wie

Empowerment, informelles Lernen, Nachhaltigkeit oder Partizipation (vgl. Kapitel 3.1.3) können dazu bei der Entwicklung von soziokulturellen Angeboten beigezogen werden. Durch deren Berücksichtigung wird erreicht, dass die Angebote zielgruppenorientiert und auf einer soziokulturellen Haltung basieren. Aus den Forschungsergebnissen lässt sich herauslesen, dass das Internet für Menschen im dritten Lebensabschnitt als Unterstützung dienen kann, um Informationen zu sammeln oder um sich mit anderen auszutauschen (vgl. Kapitel 6.2). Die qualitative Studie von Wangler und Jansky (2022) zeigt ähnliche Muster in der Nutzung neuer Medien von älteren Menschen auf (vgl. Kapitel 4.4).

Als letzter Punkt in der Kategorie *ältere Menschen* ist den Forschungsergebnissen zu entnehmen, dass es in der Arbeit mit älteren Menschen wichtig ist, diese zu begleiten und ihnen die Teilnahme am alltäglichen Leben zu ermöglichen und zu fördern (vgl. Kapitel 6.2). Dies sind laut den Expert\*innen auch die Werte der Sozialen Arbeit (ebd.). Auch nach Zimmerli und Schönenberger (2015) steht bei der Arbeit mit älteren Menschen das Fördern, Schaffen und Bewahren von Autonomie, sozialer Integration und Lebensqualität im Fokus (vgl. Kapitel 3.3). Zudem wird erwähnt, dass es die Aufgabe der Soziokulturelle Animation in der Altersarbeit ist, ältere Menschen in diesem Punkt zu unterstützen und zu begleiten (ebd.).

### Zukunftsaussichten

Die Forschungsergebnisse zeigen auf, dass das Potential der Sozialen Arbeit darin liegt, dass sie eine Profession darstellt, die nahe am Menschen und deren Realität ist (vgl. Kapitel 6.2). So kann sie diese Lebensrealität beschreiben, beobachten, übersetzen und zugänglich machen (ebd.). Ausserdem ist sie in der Lage, Interdisziplinarität herzustellen und Netzwerke zu erschaffen (ebd.). Das Ziel der Soziokulturellen Animation (vgl. Kapitel 3.1) ist es, Individuen die Gesellschaft als Gemeinschaft erfahren zu lassen. So schafft sie Begegnungen zwischen Gruppen und Menschen (ebd.). Auch hat die Soziokulturelle Animation eine Vernetzungs- und Kooperationsfunktion inne, welche zu ihren vier Funktionen gehört (vgl. Kapitel 3.1.1). So kann gesagt werden, dass diese Punkte aus der Forschung mit der Theorie übereinstimmen.

Dass sich die Technologien verändern, wie sich auch deren Nutzer\*innen verändern, zeigen die Forschungsergebnisse aus den Expert\*innen-Interviews auf (vgl. Kapitel 6.2). Diese Veränderung ist auch in der Theorie nachzulesen (vgl. Kapitel 4.1). Beispielsweise ist das Internet für viele Menschen heute allgegenwärtig (ebd.).

Die Ergebnisse der Expert\*innen-Interviews aus der Forschung zeigen auf, dass die Chance von immersiven Technologien in der Soziokulturellen Altersarbeit darin liegt, den Menschen Dinge und Erlebnisse in der virtuellen Welt zu ermöglichen, die in der realen Welt, aufgrund von motorischen oder kognitiven Einschränkungen nicht (mehr) möglich wären (vgl. Kapitel 6.2). Auch sehen sie das Potential der Sensibilisierung von Fachpersonen oder Politiker\*innen gegenüber dem Alter durch immersive Technologien (ebd.). Ein Beispiel könnte sein, dass in einer virtuell erstellten Einkaufssituation mit der Herausforderung der eingeschränkten Mobilität eingekauft werden soll. Dazu könnten neben den technologischen Hilfsmittel auch ein Alterssimulationsanzug verwendet werden. So könnten eine Kombination von virtuellen und realen Hilfsmittel den Lerneffekt steigern (ebd.).

Die Theorie zeigt ebenfalls auf, dass durch immersive Technologien die Grenze zwischen der virtuellen und der realen Welt immer mehr verschwimmen können (vgl. Kapitel 4.1). Zum aktuellen Zeitpunkt wird durch den Einsatz von immersiven Technologien bereits die Möglichkeit geboten, orts- und zeitunabhängige Veranstaltungen zu ermöglichen und anzubieten (vgl. Kapitel 4.2). So können die zukünftigen Entwicklungen dieser Technologien ermöglichen, die Kommunikation und den Austausch auf einer ganz neuen Ebene zu erleben und zu erfahren (ebd.). In Kapitel 4.3 wird zudem ersichtlich, dass sich auch Fachpersonen aus der Sozialen Arbeit vorstellen können, dass immersive Technologien zur Ermöglichung von Aktivitäten wie beispielsweise einer Bergbesteigung, eingesetzt werden können. Das Beispiel der Pro Senectute beider Basel zeigt eindrücklich, wie immersive Technologien in Zusammenhang mit dem Metaverse in der Altersarbeit eingesetzt werden können (ebd.).

## 7.2 Beantwortung der Fragestellungen

Im nächsten Schritt werden die Fragestellungen vier und fünf, in welche auch die These aus Kapitel 6.2 einfließt, durch die Verknüpfung der Theorie und der Forschung beantwortet.

Die Fragestellung «*Welche Chancen und Risiken bietet die Digitalisierung, speziell immersive Technologien, älteren Menschen?*» kann folgendermassen beantwortet werden.

Die Digitalisierung bringt wie jeder Wandel Chancen und Risiken mit sich (siehe Tabelle 3). Diese sind bei älteren Menschen beispielsweise die Vorbeugung von Einsamkeit und die Ermöglichung von Teilhabe am alltäglichen Leben aber auch finanzielle Aspekte bei der Beschaffung der benötigten Technologien (vgl. Kapitel 7.1). Zudem sind die digitalen Kenntnisse, die eine Person im Thema der Digitalisierung mitbringt, von grosser Bedeutung. Speziell immersive Technologien bieten die Möglichkeit, einen neuen Weg in der Kommunikation und im Erleben der (älteren) Menschen zu schaffen (ebd.). Dieser Fortschritt könnte sich auf die Lebensqualität älterer Menschen unter Berücksichtigung des Zugangs und des Datenschutzes bei Verwendung dieser Technologien positiv auswirken (ebd.). So wäre es möglich, auch bei Einschränkungen in der Mobilität mit Freund\*innen, Familie und Fachpersonen der Soziokulturellen Animation in Kontakt zu bleiben und somit an Lebensqualität zu gewinnen (ebd.).

| Chancen                   | Risiken             |
|---------------------------|---------------------|
| Vorbeugung von Einsamkeit | Finanzielle Mittel  |
| Ermöglichung von Teilhabe | Digitale Kenntnisse |
| Neuer Kommunikationsweg   | Datenschutz         |
| Neue Art des Erlebens     |                     |
| Lebensqualität verbessern |                     |

Tabelle 3: Chancen und Risiken der Digitalisierung für ältere Menschen (eigene Darstellung, 2023)

Mit der Beantwortung der Fragestellung «*Wie kann die Soziokulturelle Animation immersive Technologien zielführend nutzen, um die Herausforderungen des Lebensabschnitts Alter anzugehen?*» werden die Erkenntnisse aus Theorie und Forschung zu einem Abschluss gebracht. So kann gesagt werden, dass die Soziokulturelle Animation, welche Teil der Sozialen Arbeit ist, sich mit immersiven Technologien auseinandersetzen muss, um diese zielführend in ihrer Arbeit nutzen zu können. Dabei sollte eine Basis für die Profession geschaffen

werden, welche die Werte und Normen der Sozialen Arbeit wie auch der Soziokulturellen Animation berücksichtigen (vgl. Kapitel 7.1). Als weiterer Punkt kann die Professionsübergreifende und interdisziplinäre Arbeit erwähnt werden (ebd.). Dabei sehe ich Austauschgefässe in Form von Workshops oder Seminaren als mögliche Elemente.

Zudem ist ein Verständnis der Profession der Sozialen Arbeit für die Digitalisierung essenziell. Nur so kann sichergestellt werden, dass sie Technologien zielführend nutzen kann.

Die zielgruppenspezifische Auseinandersetzung der Soziokulturellen Animation mit dem Thema Alter zeigt sich als wichtig (vgl. Kapitel 7.1). Diese Adressat\*innen bringen andere Potentiale, Fragestellungen und Erwartungen an die Soziokulturelle Animation mit, als Adressat\*innen aus anderen Arbeitsbereichen wie beispielsweise der Jugendarbeit der Soziokulturellen Animation. Durch diese Auseinandersetzung mit der Technologie, den Werten der Profession, dem Ziel der Sozialen Arbeit und den Bedürfnissen der Zielgruppe im Blick, kann ein möglichst vielversprechender Einsatz erreicht werden. So wird es für die zielführende Nutzung seitens der Soziokulturellen Animation ein Ausprobieren und Reflektieren des Einsatzes von immersiven Technologien sein, der den Weg für die Zukunft aufzeigen wird.

## 8 Schlussfolgerungen der vorliegenden Bachelor-Arbeit

In diesem Kapitel widme ich mich der Frage, was die Ergebnisse aus dieser Bachelor-Arbeit für die Profession der Sozialen Arbeit, speziell der Soziokulturellen Animation und für die Ausbildung an der Hochschule Luzern bedeutet. Meine persönlichen Erkenntnisse der Arbeit sowie einen Ausblick in die Zukunft finden in diesem Kapitel ihren Platz.

### 8.1 Schlussfolgerungen für die Soziokulturelle Animation

Die Soziokulturelle Animation ist ein Teilbereich der Sozialen Arbeit und ist aus der Sicht der Expert\*innen aus den Interviews eine offene, aber auch kritische Profession (vgl. Kapitel 6.2). So nimmt sie sich Themen an und reflektiert diese immer mit dem Blick auf die Adressat\*innen und die Gesellschaft (ebd.). Dies ist auch dem Berufskodex von AvenirSocial zu verdanken, welcher ein Werkzeug darstellt, an dem sich die Soziale Arbeit orientieren kann. Die Charta der Soziokulturellen Animation vertieft die Werte nochmals für diesen Teilbereich

(vgl. Kapitel 3.1; Kapitel 7.1). In der Arbeit der Soziokulturellen Animator\*innen sind die Arbeitsprinzipien stets zu berücksichtigen. Durch deren Berücksichtigung kann in der Arbeit von Soziokulturellen Animator\*innen auf spezifische Bereiche ein Fokus gelegt werden. Dies unterstützt Professionelle der Soziokulturellen Animation darin, ihr Handeln zu legitimieren.

Durch unterschiedliche Arbeitspapiere über die Digitalisierung (vgl. Kapitel 1.3.1), nähert sich die Soziale Arbeit immer mehr diesem Thema, dass aus der Gesellschaft nicht mehr wegzudenken ist, an. Die Professionellen der Sozialen Arbeit sollen sich in dieses Thema aktiv einbringen, um es mitgestalten zu können. So wird sie auch von anderen Disziplinen, die sich mit der Digitalisierung auseinandersetzen, wahrgenommen und kann die Standpunkte von ihr sowie ihren Adressat\*innen vertreten. Zudem ist es wichtig, dabei auch die Weiterentwicklung von (immersiven) Technologien im Blick zu haben und sich zu überlegen, wie diese für die Zielgruppen genutzt werden können.

Sämtliche Expert\*innen aus den Interviews können sich vorstellen, dass immersive Technologien in der Arbeit mit älteren Menschen beispielsweise für die Ermöglichung von Erlebnissen genutzt werden können (vgl. Kapitel 6.2). Dies zeigt auf, dass es sowohl im Arbeitsfeld als auch in der Forschung wichtig ist, sich mit neuen Technologien und deren Nutzen für die Soziale Arbeit auseinander zu setzen. Auch zeigt sich durch die von den Expert\*innen genannten möglichen Einsatzbereiche von immersiven Technologien, dass Professionelle der Sozialen Arbeit innovativ und offen sein können und bereit sind, neue Technologien auszuprobieren. Da sich die Soziokulturelle Animation in den Lebenswelten der Adressat\*innen bewegt, ist dies ihre Chance, immersive Technologien adressat\*innengerecht in ihre Arbeit zu integrieren.

Aus der Theorie und der Forschung wird ersichtlich, dass das Thema der Altersarbeit eine immer wichtigere Rolle in den Arbeitsfeldern der Soziokulturellen Animation einnimmt (vgl. Kapitel 7.2). Um dieser Zielgruppe gerecht zu werden, ist eine vertiefte Auseinandersetzung mit ihr nötig. Momentan werden immer neue Arbeitsplätze, gerade auch in der Arbeit mit älteren Menschen, geschaffen. Um als Soziokulturelle Animator\*innen in diesem

Arbeitsfeld tätig zu sein, braucht es ein fundiertes Fachwissen und einen Pioniergeist von Seiten der Professionellen.

So lässt sich feststellen, dass die Soziokulturelle Animation in der Lage ist, über ihren «Tellerrand» zusehen, sich auf neue gesellschaftliche Herausforderungen einzulassen und Pionierin zu sein.

## 8.2 Schlussfolgerungen für die Ausbildung

Für die Ausbildung an der Hochschule (in diesem Fall die Hochschule Luzern) schlage ich vor, dass die Digitalisierung schon viel früher in die Lehre eingewoben werden sollte. So ist es auch aus Sicht der Expert\*innen wichtig, dieses Wissen bereits in den Grundstudiums und Hauptstudiums Modulen mit einzudenken und zu integrieren (vgl. Kapitel 6.2). Es ist sinnvoll, sich mit den bereits verfügbaren Wahlmodulen im Bereich der Digitalisierung ein breiteres und vertiefteres Wissen anzueignen, jedoch nehmen diese Module im Bachelorstudium viele ECTS-Punkte in Anspruch. Auch ist es wichtig, dass sich die Lehre immer weiterentwickelt, auf neue Themen eingeht und sich mit diesen auseinandersetzt. Aus meiner Sicht sollten sämtliche Absolvent\*innen der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit eine Grundkompetenz der Digitalisierung erhalten, um auf die Veränderungen im Arbeitsmarkt und in der Gesellschaft gerüstet zu sein.

Zudem wären Gast-Referate beispielsweise der Pro Senectute beider Basel über das Thema Metaverse bereichernd, um den Studierenden die Möglichkeiten neuer Technologien aufzuzeigen und aktuelle Projekte vorzustellen.

Aus meiner Sichtweise sollte der Lebensabschnitt Alter und die damit verbundenen Chancen wie auch Herausforderungen mehr Platz in der Ausbildung finden, um dieser wichtigen Zielgruppe gerecht zu werden. So wird zurzeit die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen oft als Beispiel in den soziokulturellen Modulen verwendet, was aus meiner Sicht keinen ganzheitlichen Blick auf die Adressat\*innen der Soziokulturellen Animation gibt.

Die bereits vorhandenen, interdisziplinären Module in der Ausbildung stellen einen grossen Mehrwert dar und könnten im Bereich der Digitalisierung beispielsweise mit dem Departement Informatik ausgebaut werden. Ziel könnte sein, besser zu verstehen, wie Technologien entwickelt und genutzt werden könnten. Die Rolle der Soziale Arbeit könnte sein, ihre Zielgruppen zu vertreten

und so Einfluss auf die zielgruppenorientierte Weiterentwicklung von Technologien zu nehmen. Gerade im Hinblick auf die Zielgruppe der älteren Menschen wäre auch der Austausch mit der Medizin und der Altersforschung sinnvoll, um die Adressat\*innen mit ihren Besonderheiten zu verstehen.

### 8.3 Persönliches Fazit

Als persönliches Fazit nehme ich mit, dass es wichtig ist, sich mit Themen auseinander zu setzen, die im ersten Moment wenig Überschneidungspunkte haben. So haben auf den ersten Blick die immersiven Technologien wenig mit der Altersarbeit und der Soziokultur zu tun und es lag an mir, Verknüpfungen herzustellen. Aus meiner Sicht ist es wichtig, offen für neue Technologien zu sein, den Nutzen aber auch die Risiken einzustufen zu können und in der Praxis einzubinden.

So war das Ziel meiner Bachelor-Arbeit nicht, dass wir schon heute immersive Technologien in der Arbeit mit älteren Menschen nutzen, sondern dass wir diese in Zukunft, unter Berücksichtigung der Bedürfnisse der Zielgruppe, in Betracht für unsere Arbeit ziehen könnten (vgl. Kapitel 1.3.2). Dies, da die digitalen Kompetenzen bei Menschen immer grösser werden und dadurch auch nutzbarer sind. Auch war es mir ein Anliegen, aufzuzeigen, dass wir nicht Technologiefanatiker\*innen sein müssen, um uns mit digital-verbundenen Themen auseinander zu setzen. Es reicht, ein gewisses Interesse und eine Neugier mitzubringen, um sich diesen anzunehmen und sich damit auseinanderzusetzen.

Als Bereicherung sah ich es, mich mit immersiven Technologien zu beschäftigen und mich dabei interdisziplinär mit einer Fachperson aus der Informatik auszutauschen. So gewann ich neue Inputs und einen weiteren Blick über das Thema. Auch sprachen wir gezielt über Veranstaltungen, bei welchen immersive Technologien bereits eingesetzt wurden. Mit diesen Erkenntnissen und dem Wissen aus dem Gespräch mit Pro Senectute beider Basel konnte ich mir ein Bild darüber machen, wie immersive Technologien in der Praxis eingesetzt werden können.

Mir war es ein Anliegen, mich mit dem Thema Alter auseinander zu setzen, da mich dies seit dem Besuch der Moduls «Alter, Generationen und demografischer Wandel» nicht mehr losliess. Ich konnte mir nun ein spezifischeres Wissen zu dieser Lebensphase aneignen sowie verschiedene Kontakte in diesem Arbeitsfeld knüpfen, welche mir für meine berufliche Zukunft in der Altersarbeit weiterhelfen werden.

Die Herausforderung an der Erarbeitung dieser Bachelor-Arbeit bestand aus meiner Sicht darin, mich auf meine Schwerpunkte zu konzentrieren, auch wenn durch das Fortschreiten der Erarbeitung weitere Themenbereiche wie beispielsweise die finanziellen Mittel im Alter immer wieder aufkamen. Ich musste mir immer wieder vor Augen führen, was der Fokus dieser Bachelor-Arbeit bildet. So sehe ich die Erarbeitung dieser Bachelor-Arbeit mit den zwei Schwerpunkten Digitalisierung und Alter als eine Bereicherung und wichtigen Teil meiner Bachelor-Ausbildung an. Ich bekam die Möglichkeit, zwei Themen zu verknüpfen, welche mich persönlich interessieren und zu denen ich bereits im Studium erstes Wissen aneignen konnte. In Zukunft möchte ich diese Themen vertieft weiterverfolgen und weiterhin neugierig gegenüber neuen Technologien bleiben.

#### 8.4 Ausblick

In Zukunft wird die Digitalisierung immer weiter fortschreiten und daher ein wichtiges Thema in der Gesellschaft bleiben (vgl. Kapitel 4.1). Dies sollte die Soziale Arbeit als Zeichen nehmen, sich deutlicher zu positionieren, um beim Thema Digitalisierung zukünftig mitwirken zu können. Ältere Menschen werden in Zukunft mehr digitale Kompetenzen mitbringen, was die Arbeit und die Arbeitsfelder der Sozialen Arbeit und der Soziokulturellen Animation verändern wird. So wird es in erster Linie Aufgabe der Hochschulen sein, Professionelle so auszubilden, dass diese auf dem Arbeitsmarkt bestehen können und Weiterbildungen anbieten, damit Professionelle auf dem neusten Stand bleiben. Auch Kooperationen mit Netzwerken, die sich intensiv mit dem Thema der Digitalisierung und Technologien für die Soziale Arbeit auseinandersetzen, sind wichtig.

Zweitens wird es Aufgabe der Professionellen im Arbeitsfeld sein, immer wachsam bezüglich Veränderungen zu sein und ihr Wissen stets zu erweitern.

Durch verschiedene Netzwerke, welche bereits gegründet wurden, wird die digitale Entwicklung bereits unter Fachpersonen diskutiert. Ein Beispiel dafür ist der Verein Radarstation, der sich mit der Digitalisierung in der Soziokultur auseinandersetzt. Nun ist es wichtig, dass dieses Wissen als Ressource gesehen wird und möglichst viele Fachpersonen von den Erkenntnissen und Diskussionen zum Thema profitieren können.

Aus meiner Sicht werden sich die immersiven Technologien immer weiter entwickeln und es ist nicht auszuschliessen, dass diese in ein paar Jahren bereits von neuen Technologien überholt worden sind, aus verschiedenen Gründen wie der Bedienbarkeit oder der Nutzungskosten nie ihren Platz in der digitalen Welt der Menschen gefunden haben oder wie das Smartphone, ganz selbstverständlich zur Lebenswelt dazu gehören und ein Bestandteil der Kommunikation bilden. So lässt sich diese Entwicklung nur aufmerksam weiterverfolgen und keine abschliessende Prognose dazu formulieren.

## 8.5 Schlusswort

Das Thema Alter wird durch den demografischen Wandel immer mehr an Bedeutung gewinnen und dabei wird auch die Digitalisierung ihre Rolle spielen. Durch diese Bachelor-Arbeit wurde klar, dass jede Zielgruppe andere Zugänge zu Teilhabe hat und in Zukunft weitere, auch digitale, dazukommen werden. So wird es Aufgabe der Soziokulturellen Animation sein, diese (digitalen) Zugänge zu schaffen, auszubauen und dabei die Lebenswelt, Lebensqualität und Bedürfnisse der Adressat\*innen nicht aus den Augen zu verlieren. Die Soziokulturelle Animation ist durch ihre Neugier und Reflexionsbereitschaft in der Lage, eine wichtige Rolle in der Vermittlung zwischen Disziplinen und der Lebensrealität der Menschen zu sein. Ausserdem probiert sie gerne aus, was vor allem beim Einsatz von neuen Technologien in der Praxis ein Vorteil sein kann.

Meine Bachelor-Arbeit möchte ich mit dem Zitat von Festl (ohne Datum) «*Wir brauchen viele Jahre bis wir verstehen, wie kostbar Augenblicke sein können*» abschliessen. Ich stellte mir die Frage, wie diese kostbaren Augenblicke in Zukunft aussehen könnten und ob immersive Technologien diese Augenblicke verändern werden. Ich komme zum Schluss, dass diese Augenblicke durch immersive Technologien in Zukunft anders gestaltet werden können als sie

momentan werden. Dies bedeutet aus meiner Sicht nicht, dass sie weniger kostbar sind, sondern, dass es eine Verschiebung in der Werthaltung geben kann.

In 50 Jahren werde ich 78 Jahre alt sein. Womöglich bin ich mobil eingeschränkt und immersive Technologien könnten mich weiterhin Augenblicke erleben lassen, die aus meiner Sicht kostbar sind und ich mich weniger einsam fühlen lassen.

So stelle ich mir vor, dass ich, wenn ich 78 Jahre alt bin, mit meinen (Enkel-) Kindern und Freund\*innen über eine Augmented Reality Brille kommunizieren oder via Augmented Reality aktiv an Gemeindeversammlungen teilnehmen kann. Mit virtueller Realität könnte ich Erlebnisse wie eine Wanderung nochmals erleben oder ganz klassisch die Tiere in einem Gemeinschaftszentrum meiner Wahl besuchen und dabei Informationen der Soziokulturellen Animator\*innen über weitere Veranstaltungen erhalten. Für mich wäre es wichtiger, mit Menschen in Kontakt treten zu können, als dass diese Kontakte zwingend von Angesicht zu Angesicht geschehen müssen. Denn Augenblicke sind kostbar, wenn wir sie schätzen.

## 9 Danksagung

Zu Beginn möchte ich mich herzlich bei allen Personen bedanken, die bei der Erstellung sowie Fertigstellung der Bachelor-Arbeit «Immersive Technologien in der soziokulturellen Altersarbeit» geholfen haben.

Einen besonderen Dank geht an die drei Expert\*innen, die sich bereit erklärt haben, sich von mir interviewen zu lassen. Sie stellten mir dabei ihr Fachwissen, ihre Erfahrungen und ihren Blickwinkel in Bezug auf das doch zukunftsorientierte und visionäre Thema zur Verfügung. Ohne sie würde ein wichtiger Teil in dieser Bachelor-Arbeit fehlen. Die Gespräche und den Austausch mit ihnen habe ich sehr geschätzt.

Ein weiterer Dank geht an Michael Harr der Pro Senectute beider Basel und Richard Wetzel der Hochschule Luzern – Informatik für ihre inhaltliche Unterstützung in Form der Fachpoolgesprächen. Sie haben mich in eine technologische Welt eintauchen lassen und mir aufgezeigt, wie Technologien heute schon genutzt werden können.

Simone Gretler Heusser möchte ich für ihre Unterstützung, ihre Inputs und ihr offenes Ohr als Begleitperson der Hochschule Luzern dieser Bachelor-Arbeit danken. Ich schätzte ihre unkomplizierte Art sehr.

Ich bedanke mich zudem bei meinem privaten Umfeld die einen wertvollen Beitrag, mental wie auch fachlich, zu dieser Arbeit beigetragen haben. Die Gespräche mit ihnen, sei dies zu Beginn der Themenfindung oder während der Erarbeitung der Bachelor-Arbeit haben mich stets motiviert und weitergebracht. Zudem danke ich ihnen für das ehrliche und konstruktive Feedback beim Durch- und Gegenlesen meiner Arbeit.

## 10 Literaturverzeichnis

Avatar. (ohne Datum). <https://de.ryte.com/wiki/Avatar>

AvenirSocial. (2010). *Berufskodex Soziale Arbeit Schweiz. Ein Argumentarium für die Praxis*. Interact Verlag.

Backes, G.M. & Clemens, W. (2013). *Lebensphase Alter. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Altersforschung*. (4. überarb. erweit. Aufl.). Beltz Juventa.

Bogner, A., Littig, B. & Menz, W. (2014). *Interviews mit Experten. Eine Praxisorientierte Einführung*. Springer VS.

Bundesamt für Statistik [BFS]. (2022). *Demografisches Porträt der Schweiz. Bestand, Struktur und Entwicklung der Bevölkerung im Jahr 2020*.

Bundesamt für Statistik [BFS]. (2020). *Szenarien zur Bevölkerungsentwicklung der Schweiz und der Kantone 2020–2050*.

Diener-Moscher, E. (2023, 11. Februar). Pro Senectute treibt Alte in die Langweile im Nirgendwo. *Infosperber*. <https://www.infosperber.ch/gesellschaft/pro-senectute-treibt-alte-in-die-langweile-im-nirgendwo/>

Doerk, M., Huber, A., Luginbühl, M., Sierra Barra, S., Stade, P., Steiner, O., Waldis, B. & Schädler, S. (2022). Soziale Arbeit und Digitalisierung. Eine Positionierung anhand von 6 Thesen. *Unsere Jugend*, 74 (3), 102-114. <http://dx.doi.org/10.2378/uj2022.art15d>

Dresing, T. & Pehl, T. (Hrsg.). (2018). *Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende [Praxisbuch]*. (8. Aufl.). Marburg.

EI-Maawi, R. (2019). Geschlechtersensibilität. In A. Willener & A. Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 78-87). Interact Verlag Luzern.

- El-Maawi, R. & Gretler Heusser, S. (2019). Diversity. In A. Willener & A. Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 88-98). Interact Verlag Luzern.
- Fauxels. (ohne Datum). Augmented Reality. <https://www.pexels.com/de-de/foto/person-die-eine-virtual-reality-schutzbrille-verwendet-3183164/>
- Festl, E. (ohne Datum). Zitate Alter. <https://zitate.net/alter-zitate>
- Friz, A. (2019a). Empowerment. In A. Willener & A. Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 42-48). Interact Verlag Luzern.
- Friz, A. (2019b). Informelles Lernen. In A. Willener & A. Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 110-115). Interact Verlag Luzern.
- Graf Adelman, Q. v. A. & König, S. (2022). *Das neue Büro nach Covis-19. Immobilien, Homeoffice und Metaverse als neue Realität*. Springer Gabler.
- Hangartner, G. (2010). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition. In B. Wandeler, *Soziokulturelle Animation: Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (S. 265-322). Interact Verlag.
- Störkle, M. & Müller, M. (2017). *Berufsverläufe in der Soziokulturellen Animation. Absolventinnen und Absolventenbefragung der Studienrichtung Soziokulturelle Animation* [Ergebnisbericht]. Hochschule Luzern – Soziale Arbeit.
- Höpflinger, F. (2023). *Alter im Wandel – Zeitreihen für die Schweiz* [Studiendossier]. Gefunden am 18. April 2023, unter <http://www.hoepflinger.com/fhtop/Wandel-des-Alters.pdf>
- Husi, G. (2019). *Aufbau eines Gesprächsleitfadens* [Unveröffentlichtes Unterrichtsskript]. Hochschule Luzern – Soziale Arbeit.
- Charta der Soziokulturellen Animation*. (2017). <https://www.hslu.ch/de-ch/soziale-arbeit/ueber-uns/institute/soziokulturelle-entwicklung/charta-soziokulturelle-animation/>

- Janzik, R. (2022). *Mediennutzung und virtuelle Realität. Erklärungsfaktoren der Akzeptanz und Nutzung von Virtual Reality im privaten Kontext*. Springer VS.
- Kahl, P. (2021). Immersive Technologien als Transformationsbegleiter. In S. Luppold, W. Himmel & H.-J. Frank (Hrsg.), *Berührende Online-Veranstaltungen. So gelingen digitale Events mit emotionaler Wirkung* (S. 117-125). Springer Gabler.
- Kuckartz, U. (2018). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (4. Aufl.). Beletz Juventa.
- Li, E. (ohne Datum). VR-Brille mit Controllern. <https://www.pexels.com/de-de/foto/mann-haus-pflanze-topf-7241428/>
- Luber, S. & Litzel, N. (2019). *Was ist Smart Home?*. <https://www.bigdata-insider.de/was-ist-smart-home-a-809018/>
- Mayer, H. O. (2004). *Interview und schriftliche Befragung: Entwicklung, Durchführung und Auswertung* (2. verbess. Aufl.). Oldenbourg Verlag.
- Ostschweizer Fachhochschule [OST]. (2021, 21. Januar). *Demographischer Wandel – Chancen und Risiken der Bevölkerungsalterung [Medienmitteilung]*. <https://www.ost.ch/de/die-ost/organisation/medien/demographischer-wandel-chancen-und-risiken-der-bevoelkerungsalterung>
- Piacquadio, A. (ohne Datum). Älterer Mann Mit VR-Brille Im Studio. <https://www.pexels.com/de-de/foto/alterer-mann-mit-vr-brille-im-studio-3831136/>
- Picher, B. (2012). Die flexible Frau und der gebrochene Mann. Geschlechterformationen im sozialpädagogischen Alter(n)sdiskurs. In V. Moser & B. Rendtorff, *Riskante Leben? Geschlechterordnungen in der Reflexiven Moderne*. (S. 45-64). Verlag Barbara Budrich. <https://doi.org/10.2307/j.ctvm2021k.6>
- Pressmar, F. (2017). *Silver Surfer. Förderung der Medienkompetenz von Senioren*. Beltz Verlag.

- Gasser, N, Knöpfel, C. & Seifert, K. (2015). *Erst agil, dann fragil [Studie]*. Pro Senectute Schweiz.
- Schmidt, S. (2020). Videokonferenz gegen soziale Isolation und Einsamkeit im Alter. *Pflege Zeitschrift*, 73, 30-33. <https://doi.org/10.1007/s41906-020-0918-1>
- Schweizer Radio und Fernsehen [SRF] (2023, 06. Juni). Apple präsentiert «Mixed Reality»-Brille. *Schweizer Radio und Fernsehen*. <https://www.srf.ch/news/wirtschaft/neues-produkt-apple-praesentiert-mixed-reality-brille>
- Schweizer Radio und Fernseher [SRF] (2022, 09. Oktober). Pro Senectute kauft Bauland im Metaverse. *Schweizer Radio und Fernsehen*. <https://www.srf.ch/news/schweiz/virtuelle-welt-pro-senectute-kauft-bauland-im-metaverse>
- Staatssekretariat für Wirtschaft [SECO] (2023, 16. März). Internet der Dinge (IoT): Anwendungen und Chancen. <https://www.kmu.admin.ch/kmu/de/home/fakten-trends/internet-of-things.html>
- Stade, P. (2019). Partizipation. In A. Willener & A. Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 50-67). Interact Verlag Luzern.
- Stäheli, R. (2019). Kreativität. In A. Willener & A. Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 100-108). Interact Verlag Luzern.
- Stiehr, K. (2004). Lebenslagen älterer Menschen. In B. Frevel (Hrsg.), *Herausforderung demografischer Wandel* (S. 89-102). VS Verlag.
- Cajas, M., Klaus, P., Musi Koller, G., Schenk, S. & Schilliger, M. (2018). *Soziokulturelle Angebote und ihre Bedeutung für die Gemeinden im Wandel: Ein Handbuch*. Stiftung Zürcher Gemeinschaftszentren, ZHAW Soziale Arbeit. <https://gz-zh.ch/app/uploads/2018/11/Handbuch.pdf>
- ThisIsEngineering. (ohne Datum). Mixed Reality. <https://www.pexels.com/de-de/foto/frau-die-laptop-computer-mit-vr-headset-verwendet-3861458/>

- Voigt, D. (2022). *Digitalisierung im Sozial- und Gesundheitswesen. Zukunftsnavigator für Sozial- und Gesundheitswesen*. Springer VS.
- Wangler, J. & Jansky, M. (2020). Die Bedeutung von Gratifikationen bei der Aneignung neuer Medien im höheren Lebensalter: Ergebnisse einer qualitativen Studie mit hochaltrigen Nutzerinnen und Nutzern digitaler Medien. *Zeitschrift für Gerontologie und Geriatrie*, 8, 781-788. <https://doi.org/10.1007/s00391-020-01833-z>
- Willener, A. (2019a). Kooperation und Transdisziplinarität. In A. Willener & A. Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 68-77). Interact Verlag Luzern.
- Willener, A. (2019b). Nachhaltigkeit. In A. Willener & A. Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 116-132). Interact Verlag Luzern.
- Willener, A. & Friz, A. (Hrsg.). (2019). *Integrale Projektmethodik*. Interact Verlag Luzern.
- Zimmerli, A. & Schönenberger, C. (2015). Autonomie und soziale Teilhabe im Alter(n). *SozialAktuell*, 12, 19-21.

# 11 Anhang

## A. Interviewleitfaden

|   |             |
|---|-------------|
| Interviewleitfaden Bachelorarbeit   | Aroha Flury |
| Datum/Ort:<br>Person:<br>Funktion:<br>Einverständniserklärung: <input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein  |             |
| <b>Ablauf</b>   |             |
| <b>Einstieg:</b>  |             |
| a) Dank<br>b) Vorstellung<br>c) Einverständnis<br>d) Ziele & Idee Bachelorarbeit  |             |
| <b>Leitfaden:</b>   |             |
| 1. Arbeitsbereich & Aufgaben Expert*in  |             |
| a) Stellenbeschreibung / Prozent / Ausbildung / Anzahl Dienstjahre / Aufgaben<br>b) Organisationsanalyse: Stellen, Fachbereiche<br>c) Angebote der Organisation/Wer ist die Zielgruppe? (Fachpersonen, Jugendliche, etc.)<br>d) Wo, wie und mit wem wird bereits digital gearbeitet (intern, aber auch extern)?   |             |
| 2. Digitalisierung in der Sozialen Arbeit   |             |
| a) In welchen Bereichen (QA, JA, Sozialdienst etc.) wird bereits digital gearbeitet?<br>b) Wie und wer trifft Entscheidungen für die Implementierung digitaler Tools, Angebote?<br>c) Inwiefern wird die Zielgruppe in die Auswahl von digitalen Tools einbezogen? (Bedürfnisorientierung)<br>d) Vor welchen Chancen und Herausforderungen steht die Soziale Arbeit in Bezug auf die Digitalisierung?<br>e) Ist die Soziale Arbeit bereit digitaler zu werden, wenn ja, warum, wenn nein, warum nicht?<br>f) Was wird sich aus deiner Sicht in den nächsten Jahren im Arbeitsfeld der Sozialen Arbeit aufgrund der Digitalisierung verändern? |             |
| 3. Altersarbeit   |             |
| a) Welche Herausforderungen stellen sich im dritten Lebensabschnitt (60-75/80 Jahre)? (Einsamkeit, Finanzen, freiwilliges Engagement, Care Arbeit, etc.)<br>b) Welche Herausforderungen ergeben sich daraus für die Soziokultur/SA und ihre Angebote?<br>c) Wird sich dies aus ihrer Sicht in den nächsten Jahren verändern? (Demografischer Wandel)<br>d) Nach welchen Arbeitsprinzipien / Methoden / Ziele / Haltungen wird/könnte in dem spezifischen Fachbereich der Altersarbeit gearbeitet werden? (Partizipation, Empowerment, etc.)   |             |
| 1   |             |

#### 4. Zukunftsaussichten

- a) Die Generation nach den Babyboomer haben in ihrem Leben bereits Erfahrungen mit digitalen Tools gemacht, wird dies die Aufgabenbereiche der Soziale Arbeit/der Soziokultur verändern?
- b) Wie stellen Sie sich eine soziokulturelle, digital unterstützte Altersarbeit vor? Was für Aufgaben beinhaltet diese Stelle etc.?
- c) Was könnten das für Angebote sein?
- d) Können sie sich vorstellen, dass soziokulturelle Angebote mit virtuelle Realität entstehen? (Link zu Pro Senectute und Metaverse)
- e) Was bräuchte es aus ihrer Sicht, damit diese Erfolg haben?
- f) Welche Chancen und Risiken können entstehen, wenn die Soziokultur eine digital unterstützte Altersarbeit anbietet? (beispielsweise ein Quartiersspaziergang in VR-Form)
- g) Wie kann die SKA virtuelle Realität zielführend nutzen, um in Zukunft die Herausforderungen des Lebensabschnitts Alter anzugehen?

#### 5. Bezug Soziokultur

- a) Könnte eine digital unterstützte soziokulturelle Altersarbeit mit virtuelle Realität Zukunft haben?
- b) Zurück zur Fragestellung: Welche Chancen und Risiken bietet die Digitalisierung, speziell die virtuelle Realität, alternden Menschen?

«Wir kommen langsam zum Schluss. Gibt es noch etwas Wichtiges, das Sie bis jetzt noch nicht gesagt haben und das Sie gerne noch ansprechen würden?»

#### **Dank & Schluss**