

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Herausgebers und der beteiligten Kooperationspartner*innen	7
1 Einleitung	11
2 Theoretische Fundierung: Methodische Zugänge in verschiedenen Themenfeldern	15
2.1 Digitale Soziale Arbeit.....	15
2.1.1 Die Bedeutung von digitalen Medien für die Soziale Arbeit....	16
2.1.2 Digitale Medien in der Senior*innenarbeit.....	19
2.2 Medienpraxis.....	21
2.2.1 Mediendidaktik.....	22
2.2.2 Medienethik.....	28
2.3 Geragogik.....	30
2.3.1 Lernen und Bildung im Alter.....	31
2.3.2 Geragogisches Menschenbild	34
2.3.3 Soziale Teilhabe	35
3 (Inter-)Nationale Best-Practice-Beispiele	37
3.1 ‚Anders VR‘	37
3.2 ‚Die Weltenweberei‘	40
3.3 ‚Rendever‘.....	42
4 VR-Brillen in der stationären Senior*innenarbeit	45
4.1 Virtuelle Realität.....	45
4.2 Hard- und Softwarekonzepte von VR-Technologie in der Senior*innenarbeit	47
5 Vorüberlegungen für einen zielgruppengerechten Einsatz von VR-Technologie	49
5.1 Qualitätsziele in der Senior*innenarbeit	49

5.2	Das Interdisziplinäre Dialoginstrument zum Technikeinsatz im Alter	52
5.3	Schulungskonzept für Fachkräfte in der Senior*innenarbeit	56
6	Perspektive von Sozialdienst und Betreuungskräften in der stationären Senior*innenarbeit anhand einer Gruppendiskussion	59
6.1	Kontext der Erhebung	59
6.2	Erhebungsmethode und Vorbereitung.....	61
6.3	Teilnehmer*innen und Durchführung.....	63
6.4	Auswertung und Ergebnisse.....	64
7	Bündelung der Ergebnisse.....	75
8	Diskussion und Ausblick.....	81
9	Literaturverzeichnis.....	85
10	Abbildungs- und Tabellenverzeichnis	91
11	Link zum Online-Anhang.....	93

Vorwort des Herausgebers und der beteiligten Kooperationspartner*innen

Prof. Dr. Tanja Hoff – Dekanin des Fachbereichs Sozialwesen der KatHO NRW Abteilung Köln

Milena Feldmann ist die Thesispreisgewinnerin 2019 des Fachbereichs Sozialwesens der KatHO NRW, Abteilung Köln. Mit dem Thesispreis zeichnet der Fachbereich Sozialwesen jedes Jahr eine besonders herausragende Abschlussarbeit aus einem der Studiengänge (Bachelor Soziale Arbeit, Bachelor Kindheitspädagogik, Master Innovationsmanagement in der Sozialen Arbeit) des Fachbereichs aus. Der Preis für die beste Thesis besteht aus einem Druckkostenzuschuss für die Publikation in der hier vorliegenden Reihe des Fachbereichs Sozialwesen der Abteilung Köln. Die Thesen erfüllen in besonderer Weise die Kriterien guten wissenschaftlichen Arbeitens, überzeugen durch Innovation, und tragen zur Weiterentwicklung von Disziplin und Profession des jeweiligen Faches bei. Darüber hinaus sollen die prämierten Thesen dabei helfen, die Qualität der Lehre in diesem Fach zu verbessern. Der Fachbereich Sozialwesen gratuliert Milena Feldmann für ihre herausragende Thesis.

Köln, im Oktober 2019
Prof. Dr. Tanja Hoff

Prof. Dr. Julia Steinfurt-Diedenhofen – Prodekanin des Fachbereichs Sozialwesen der KatHO NRW Abteilung Köln und Erstgutachterin der Arbeit

In einer zunehmend digitalen Welt verändern sich die Anforderungen an die Soziale Arbeit rasant. Unweigerlich stellen sich Fragen sinnvoller und gelungener Nutzung digitaler Medien, die die Würde und Selbstbestimmung älterer und hochaltriger Menschen stärken. Milena Feldmann gelingt es in der vorliegenden Arbeit, die Gradwanderung zwischen den Chancen und Risiken der Nutzung systematisch und kritisch zu reflektieren. Dabei ist sowohl die theoretische Analyse des Themas als auch die empirische Perspektive aufschlussreich und zeigt, dass sowohl die Soziale Arbeit als auch die Geragogik mehr denn je gefordert sind, digitale Innovationen in der stationären Altenhilfe professionell zu begleiten.

Mit dem Einsatz von VR-Technologie in der Altenhilfe eröffnen sich für die Nutzer*innen neue Welten, dazu braucht es in der Praxis geschulte Türöffner*innen und in der Wissenschaft kluge und interessierte Köpfe, die sich den neuen Themen in einer kritisch-optimistischen Grundhaltung stellen. Als Erstgutachterin war es mir eine große Freude und Ehre, diese innovative Arbeit zu begleiten. Meiner ehemaligen Studierenden Frau Feldmann kann ich daher nur von Herzen zum gelungenen Studienabschluss gratulieren und wünsche, dass auch ihr sich, auch durch diese Veröffentlichung, weiterhin viele neue Wege und Welten eröffnen.

Köln, im Oktober 2019
Prof. Dr. Julia Steinfurt-Diedenhofen

Katharina Lutz und Prof. Dr. Werner Schöning – Sozial-Wissenschaftsladen Köln

Mit ihrer Untersuchung des Einsatzes von VR-Technologie in der Senior*innenarbeit greift Milena Feldmann ein Thema auf, das Theorie und Praxis Sozialer Arbeit gleichermaßen herausfordert. Die Autorin nahm eine Forschungsanfrage der Abteilung Altenhilfe des Diözesan-Caritasverbands für das Erzbistum Köln zum Ausgangspunkt ihrer Forschungsarbeit. In engem Austausch mit den Praxisvertreterinnen und -vertretern sowie Prof. Dr. Julia Steinfurt-Diedenhofen wurde dann die Forschungsfrage gemeinsam erarbeitet. Zudem stellte Frau Feldmann die Forschungsergebnisse in der Praxis zur Diskussion. Somit wird in dieser Bachelor-Thesis der Theorie-Praxis-Transfer auf vorbildliche Weise realisiert:

Das gesamte Forschungsvorhaben wurde eng durch den Sozial-Wissenschaftsladen der KatHO Köln begleitet. Dieses Pilotprojekt fördert im Rahmen des Transfernetzwerks für Soziale Innovation seit Anfang 2018 den partizipativen Wissensaustausch zwischen Hochschule, Praxis Sozialer Arbeit und Gesellschaft. Dabei wird das Ziel verfolgt, gemeinsame Ansätze für die Bewältigung ethischer, technischer und sozialer Probleme und Fragestellungen zu entwickeln. So stärkt der Sozial-Wissenschaftsladen neben Lehre und Forschung den Transfer als dritte Säule der Hochschule.

Wir gratulieren der Autorin herzlich zu der herausragenden Leistung und danken dem Diözesan-Caritasverband für das Erzbistum Köln sowie Prof. Dr. Julia Steinfort-Diedenhofen für die gute Zusammenarbeit.

Köln, im Oktober 2019

Katharina Lutz und Prof. Dr. Werner Schönig

Dr. Frank Joh. Hensel – Diözesan-Caritasdirektor für das Erzbistum Köln

Was bewegt alte Menschen, die aufgrund ihrer Pflegebedürftigkeit ihre Beweglichkeit einbüßen? Wie finden sie neue Zugänge über aktuelle technologische Entwicklungen? Wie kann neue Technologie das tägliche Leben bereichern – und in den Einrichtungen der Altenhilfe zur besseren Erfüllung des Auftrags beitragen? Was hilft dabei, Selbstbestimmung und Selbstständigkeit der Bewohnerinnen und Bewohner zu stärken?

Diesen alltagsrelevanten Fragen geht der Diözesan-Caritasverband für das Erzbistum Köln e.V. als Spitzenverband der freien Wohlfahrtspflege gezielt nach. Da ist es angezeigt, den Wünschen und Bedürfnissen der Bewohner*innen auch mit Hilfsmitteln wie einer VR-Brille entgegenzukommen – ausgehend von den Vorkenntnissen und Möglichkeiten, die die Menschen mitbringen. Da das auch für die Caritas Neuland ist, werden zunächst Erfahrungen durch das Projekt: „VR-Brillen in stationären Einrichtungen“ aufgebaut. Solche virtuellen Ausflüge können ziemlich beeindruckend und durchaus auch irritieren – daher ist der Einsatz dieser Technik klug bedacht und begleitet vorzunehmen, um zu lernen, was einen Mehrwert für ältere und hochaltrige Menschen bringen kann und wo es gilt, mit der neuen Technik zurückhaltend zu sein. Nicht nur die Bewohner*innen, auch die Mitarbeitenden brauchen dabei Unterstützung.

Wir sind froh, Frau Milena Feldmann dafür gewonnen zu haben, den Pretest des Projektes im Rahmen ihrer Bachelorarbeit wissenschaftlich zu begleiten. Diese Einbettung des Projekts in einen wissenschaftlichen Kontext wird bei der Weiterentwicklung des Angebots von hohem Nutzen sein. Dafür dankt der Diözesan-Caritasverband Frau Feldmann sehr und wünscht ihr eine wundervolle Zukunft mit ganz viel göttlichem Segen.

Köln, im Oktober 2019

Dr. Frank Joh. Hensel

1 Einleitung

„Sozial braucht digital“ – so lautet das Motto der Caritas-Kampagne 2019, in der der Wohlfahrtsverband Fragen der Digitalisierung im Kontext verschiedener Handlungsfelder erörtert. Ziel der Kampagne ist es, eine gesamtgesellschaftliche Debatte darüber anzustoßen, wie im sozialen Bereich auf Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung angemessen reagiert werden kann (vgl. Wieland 2019, S. 30).

In einem zu diesem Thema veröffentlichten Positionspapier wird unter anderem die Notwendigkeit von ethischen Debatten, sozialen Innovationen, Qualifikation und Bildungsangeboten, digitalen Zugängen im hybriden Sozialraum und Medienkompetenz hervorgehoben (vgl. Deutscher Caritasverband e.V. 2019). Um diese Themen wird es auch in der vorliegenden Arbeit gehen. Dabei könnte als Leitgedanke aber eine Erweiterung des Mottos um den Umkehrschluss ‚digital braucht sozial‘ formuliert werden.

In einer mit der Jahreskampagne assoziierten Online-Umfrage, die aktuell auf der Homepage der Caritas zur Verfügung steht¹, beantworten 55% der Teilnehmer² die Frage ‚Eröffnen digitale Medien älteren Menschen mehr Möglichkeiten am Leben teilzunehmen?‘ mit der Aussage: ‚Das kann eine große Hilfe sein – darf aber nicht dazu führen, dass andere Angebote ersetzt werden.‘. Weitere 31% finden: ‚Ja! Für ältere Menschen ergeben sich dadurch viele Möglichkeiten, mit der Welt in Kontakt zu bleiben.‘. Lediglich 14 % stehen den digitalen Medien für ältere Menschen skeptisch oder ablehnend gegenüber.³

Neben den positiven Aspekten der Digitalisierung im Seniorenbereich ist es auch eine Realität, dass in einer zunehmend digitalisierten Welt die Gefahr der Exklusion von Individuen und gesamten Zielgruppen durch fehlende Medienkompetenz und Zugangsmöglichkeiten zunimmt. Über zwölf Millionen Menschen in Deutschland nutzen kein Internet und die damit verbundenen Chancen neuer Teilhabe in einer vernetzten Welt. 95 % von ihnen sind über 50 Jahre alt (vgl. BAGSO 2017, S. 2). Gleichzeitig sind die Möglichkeiten der digitalen Welt kritisch zu hinterfragen: Nicht alle digitalen Anwendungen haben einen Mehrwert für die Nutzer des dritten und vierten Lebensalters. Alterssensible technische Angebote müssen daher den individuellen Wünschen und Bedürfnissen der Senioren entsprechen und dürfen nicht pauschal als sinnvolle Angebote deklariert werden.

1 Stand 24.05.2019, Link zur Umfrage: <https://umfrage.sozialbrauchtdigital.de/>

2 Zur besseren Lesbarkeit wird im Folgenden kapitelweise alternierend die männliche oder weibliche grammatikalische Geschlechtsform gewählt. Darunter subsumiert sind jeweils gleichberechtigt alle anderen Geschlechtsidentitäten. Bei Tabellen, Überschriften, Leitthesen und selbst erstellten Schaubildern wird die *-Form gewählt.

3 10% sagen: ‚Es gibt sicher einige Senioren, die davon profitieren. Aber das ist keine gute Lösung für die Mehrheit.‘ 4% äußern: ‚Ältere Menschen sind mit digitalen Geräten meist überfordert. Man schafft also eher Probleme als Vorteile.‘

Die vorliegende Bachelorthesis beschäftigt sich mit den Chancen und Risiken einer relativ neuen digitalen Technologie – der Virtual Reality-Technologie – und untersucht Risiko- und Gelingensfaktoren, die für deren Einsatz im Seniorenbereich benannt werden können.

Bestehende Konzepte der digitalen Sozialen Arbeit (Kapitel 2.1), sowie der Mediendidaktik und Medienethik (Kapitel 2.2), dienen dabei als Grundlage für die Zusammenstellung von Kriterien für die seniorengerechte Nutzung der neuen Technologie, die am Ende der Arbeit formuliert werden. Bislang hat noch keine systematische und wissenschaftlich fundierte Auseinandersetzung mit medienethischen Standards für den Bereich der VR-Technologie stattgefunden. Umso wichtiger ist deshalb eine kritische Beleuchtung der Chancen und Risiken der VR-Nutzung im Seniorenbereich aus der Perspektive der angewandten Ethik, um konkrete Handlungsoptionen eruieren und Entscheidungshilfen formulieren zu können. Nur so können medienethische Standards auch für die VR-Nutzung etabliert werden.

Für eine kritische Sicht auf die Möglichkeiten und Grenzen der neuen Technologie können außerdem die Denkprinzipien und Arbeitsweisen der Geragogik (Kapitel 2.3) fruchtbar gemacht werden. Best-Practice-Beispiele aus Deutschland und den USA illustrieren im 3. Kapitel bereits bestehende Handlungskonzepte für den Einsatz der VR-Technologie im Seniorenbereich. Daran anschließend werden Grundlagen zum Einsatz der VR-Technologie insbesondere im stationären Seniorenbereich beschrieben (Kapitel 4), bevor im Hinblick auf die Entwicklung von Einsatzkriterien der VR-Technologie die 12 Qualitätsziele der Seniorenarbeit von Köster et al. umrissen werden (Kapitel 5). Die daran anschließende Vorstellung des interdisziplinären Dialoginstruments zum Technikeinsatz im Alter von Kricheldorf und Tonello gibt Anstöße zu gelungenen Kommunikationsprozessen zwischen und innerhalb unterschiedlicher beteiligter Disziplinen bei der VR-Implementierung. Für einen technisch und didaktisch souverän angeleiteten Einsatz der VR-Brillen sind qualifizierende Schulungen für die Mitarbeiter der Senioreneinrichtungen unerlässlich. Deshalb wird am Ende des 5. Kapitels ein Schulungskonzept skizziert, das erste strukturelle und inhaltliche Details einer solchen Weiterbildung vorschlägt.

Auf Grundlage der oben beschriebenen Vorannahmen fand eine Gruppendiskussion mit Mitarbeitern des Alten- und Pflegeheims⁴ Luisenheim in Düsseldorf statt, deren Ergebnisse im 6. Kapitel vorgestellt werden. Auf Grundlage der dort diskutierten Themen und daraus resultierenden Schlussfolgerungen bündelt ein selbst erstelltes Schaubild alle Ergebnisse, aus denen sich Kriterien

4 Um die regional unterschiedlichen Bedeutungen wissend, werden im Folgenden die Termini Seniorenheim, Seniorenzentrum, Altenheim und Pflegeheim in beiden grammatikalischen Geschlechtsformen synonym verwendet, um redundante Formulierungen zu vermeiden. Die Bezeichnung ‚Senior‘ wird dabei dem Altenbegriff gegenüber bevorzugt, da letzterer eine zunehmend negative Konnotation erfährt.

für einen sozial verträglichen Einsatz der VR-Technologie im Seniorenbereich ergeben (Kapitel 7).

Im Ausblick werden offene Fragen benannt und Empfehlungen für anschließende wissenschaftliche Untersuchungen formuliert. Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, durch eine vertiefte Auseinandersetzung mit der Thematik die Perspektive der Sozialen Arbeit im Themenfeld der VR-Technologie in der Seniorenarbeit zu schärfen, damit sie bei der VR-Nutzung im Seniorenbereich ihren Einfluss bei der Einhaltung von sozialen und ethischen Standards geltend machen kann.