



Technik: fortschrittlich alt?

Erleichtert der technische Fortschritt das Altwerden? Wie können alte Menschen mit der Entwicklung Schritt halten?

Impulsgeber:

[Prof. Dr. Johann Günther](#)



DEM ALTER BEGEGNEN
MARIAZELL, 1.-3. MAI 2014

demalterbegegnen.at

Technik Aufbruch: Anamnese, Diagnose, Staunen



THESE:

Im Umgang mit neuen Technologien sind Alte so gut wie Junge

FRAGEN:

- Was beeinflusst unseren Zugang zu neuen Technologien?
- Alte Menschen brauchen Technologien als Hilfestellung mehr als junge. Tun sie sich schwerer und warum?



JUNGERE UNTERKATEGORIE
SOLCHER MIT INTERESSE
ZIELGRUPPE SENKRECHT

Junge können für Altkl. Technik entwickeln
→ nicht alleine; Usability + Nutzen klären
Altkl. können für junge entwickeln → von Universal Design profitieren alle.
Wissen über Technologie & Anwendung stellt sich Teil → Vermittlung verbessern.
Tausch von F.A. (for) mit F.A. (from) im Austausch

ALTE ALS MEDIEN (ASCHIKALTBV)
ALTE ALS MEDIEN (ASCHIKALTBV)
WAS KLANGE
Medizinische Technik
Eingangs

Angst (Scheu) d. Älteren (Menschen) vor Technik
Jung und Altkl. brauchen gleich viel Technologie, aber die Anwendungen unterscheiden sich.
Spezielles Interesse von 2 PUN. ALTERNATIVE ANWENDUNGS

ALTE BRANCHEN NICHT MEHR, ABER ANDERE
Technologien etc. Andere
id. als Ältere (Lebens) als zusammen, wissen
Leine von den Jungen (Erkenntnis)
Junge brauchen nicht mehr, eher andere

NEUWAHRNEHMUNG
INTERAKTION
USER = ENWICKLER
"BOYS & TOYS"
"MEDIATOR"

Neue Technologie wird wie für junge. Nicht alle sind wie in Anspruch
Spazielle Aktivität für Team für Altkl. (Menschen)
Technologien sind erst dann auf die Ebene der Erwartung
IF-Technologien sind erst dann auf die Ebene der Erwartung

SPRACHLICHE KOMPENSATION VON DEFIZITEN
Sprachliche Kompensations-Taktik
"BOYS & TOYS"

APPEL: DESIGN FÜR ALLE
Für junge Entwurf
Nutzen im Vordergrund!
mich was für wie? sondern
WAS FÜR WIE?

Technik als niedriges Werkzeug
Gibt es die Zeit Neues zu erlernen?
Bei Behinderungen können Altkl. die Vorteile in Technikverständnis sein

TECHNIK STEIGT GELLESCHT.
Tempo - ältere Menschen steigen aus (ins dem net. Leben)
Bedarf beeinflusst den Zugang zu Technologie
Ältere Menschen haben mehr Angst an Technik zu scheitern als jüngere
→ Intensivierung der Beziehungen durch Technik

Das Junge hat mehr Interesse weil die Altkl. durch werden
Bis zu Altkl. müssen wir bereit ab zu bereit was wir nicht wollen
Technik fördert die Freude

Angepasst d. Altkl. oder Akzeptanz d. Altkl.
Anpassung
Anpassung

PIONIERE ODER EARLY & LATE FOLLOWER
Spielerischer Zugang
Temperament
Kulturelle Unterschiede
Motivation!

NEUGIER AN DEN FUNKTIONEN
LUSTBETONT
SEXY

LEBENSERLEICHTERUNG
PARTIZIPATION
MEDIEN
BEWEIS FÜR DEN FORTSCHRITT
Menschen brauchen in den Branchen als Hilfestellung von den jüngeren Nutzen

MEDIEN
BEWEIS FÜR DEN FORTSCHRITT



Ergebnis WC1

- Alt und Jung brauchen Technik.
 - Die Applikationen sind unterschiedlich.
- Jung: mehr spielerisch "Spielzeug"
- ALT:
 - Nutzengerichtet zur Kompensation von Defiziten „Werkzeug“
 - Medien beeinflussen den Zugang:
 - durch Information vs Manipulation
 - Überangebot als Zugangskiller



Ergebnis WC1-2

Technik fördert Neugier: Angst vs Sorglosigkeit

Technik als "notwendig-gewordene" Lernmöglichkeit
generelles Tempo erschwert Schritthalten

Entlernen wird von alten schneller angenommen (zB
Taschenrechner)

Junge können für Alte Entwickeln

Nutzensvermittlung wird unzureichend in beide Richtungen kommuniziert

Wissensvermittlung als Brücke zwischen Entwicklern und Usern

Abhängigkeit für alt und jung (in unterschiedlichen Facetten)

Lehrende lernen von Lernenden