



Elke Kralle-Calenberg

Digitale Elemente in der Kunst- und Kulturvermittlung für Senioren in Museen

Der „Medientisch“ im Museum Ratingen

Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum Verlag

Reihe Sozialwissenschaften

Wissenschaftliche Beiträge
aus dem Tectum Verlag

Reihe Sozialwissenschaften
Band 102

Elke Krallé-Calenberg

**Digitale Elemente in der Kunst- und
Kulturvermittlung für Senioren in Museen**

Der „Medientisch“ im Museum Ratingen

Tectum Verlag

Elke Krallé-Calenberg

Digitale Elemente in der Kunst- und Kulturvermittlung für Senioren in Museen

Der „Medientisch“ im Museum Ratingen

Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum Verlag,

Reihe: Sozialwissenschaften; Bd. 102

Umschlaggestaltung: Tectum Verlag, unter Verwendung einer Fotografie
von Elke Krallé-Calenberg, Medientisch im Museum Ratingen

Fotografien im Buch © Elke Krallé-Calenberg

© Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2021

ePDF 978-3-8288-7806-8

(Dieser Titel ist zugleich als gedrucktes Werk unter der ISBN

978-3-8288-4714-9 im Tectum Verlag erschienen.)

ISSN 1861-8049

Alle Rechte vorbehalten

Besuchen Sie uns im Internet

www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in
der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Angaben sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Vorwort

Die Welt, in der wir leben, ist von einem rasanten Wandel geprägt. Bereits jemand der etwa in der Mitte des 20. Jahrhundert gelebt hat, würde sich heute kaum mehr zurechtfinden. Internet, Computer, Mobilität, Kommunikation, Roboter sind nur einige der modernen Erscheinungen dieses Wandels.

Die damit verbundene Digitalisierung bietet zahlreiche Chancen, hohe Komfort- und Effizienzgewinne, aber stellt uns ebenso vor große Herausforderungen. Nicht nur die Arbeitswelt erfährt aktuell einen grundlegenden Wandel mit tiefgreifenden Veränderungen. Er durchdringt ebenso alltägliche Lebensbereiche, kommunale Dienstleistungen, gesellschaftliche Strukturen und damit die Gesellschaft. Mitten im demografischen Wandel ist die ältere Bevölkerungsgruppe dabei ein prägender Anteil. Wie reagiert die wachsende Gruppe von SeniorInnen auf diese Veränderungen? Wie aufgeschlossen sind SeniorInnen von heute digitalen Medien gegenüber? Können möglicherweise positive Erfahrungen transformiert werden und zu mehr Lebensqualität beitragen, soziale Kontakte ermöglichen, Selbstbestimmung erhalten und gelingendes Altern unterstützen?

Viele Ältere sind inzwischen in der digitalen Welt angekommen, dennoch gibt es noch Millionen von Menschen im Alter über 70 Jahre, die noch über keine Erfahrungen mit dem Internet verfügen.

Die hier veröffentlichte Studie nimmt diese Ambivalenz auf und liefert überraschende Resultate. Sie weist eindringlich auf die vielen Potenziale hin, die mit Hilfe digitaler Elemente im Bereich der Kulturvermittlung an die ältere Generation ausgeschöpft werden kön-

nen. Die Studie zeigt auf, wie eine digitale Installation im Rahmen der Kunst- und Kulturvermittlung von der Zielgruppe der SeniorInnen an- und wahrgenommen wird. Dabei handelt es sich um ein wichtiges und für die Arbeit mit Senioren sehr relevantes Thema, um einerseits dem „digital divide“ zwischen jüngeren und älterer Generationen entgegenzuwirken und andererseits die Potenziale der virtuellen Kommunikation für den künstlerischen Bildungsbereich zu öffnen.

Im Mittelpunkt der qualitativen Studie steht eine von der Autorin durchgeführte empirische Untersuchung, die überzeugend und umfassend die Wahrnehmungen, Erfahrungen und Bewertungen der befragten SeniorInnen erfasst. Darüber hinaus wurden auch die MitarbeiterInnen befragt sowie die Vermittlungstätigkeiten systematisch beobachtet und ausgewertet. Mit dieser Triangulation von Methoden ist eine differenzierte und gehaltreiche Analyse gelungen.

Die Studie vermittelt darüber hinaus die wichtige Einsicht, dass digitale Vermittlung von künstlerischen Inhalten mehrere Vorteile auf einmal erbringen kann. Ausgehend von der Forschungsfrage: „Wollen und können Senioren in einem musealen Umfeld mit digitalen Elementen interagieren?“, ist es der Autorin gelungen aufzuzeigen, dass digitale Elemente den Museen einen wissenschaftlich begründeten Spielraum bieten, ihre Wissensvermittlungsaufgabe digital und *über alle Altersgruppen hinweg* wahrzunehmen. Mit dem eingesetzten digitalen Werkzeug kann ein wesentlicher Gewinn im Sinne von Teilhabe am kulturellen Leben erzielt werden. Die erhobenen Daten bestätigen eine positive Reflexion der SeniorInnen, so dass bestehende Hemmschwellen in Anreize zur Nutzung digitaler Elemente umgewandelt werden können. Zudem bietet die Studie Anhaltspunkte, um zur Verringerung einer digitaler Kluft und zur Steigerung digitaler Teilhabepotentiale von SeniorInnen, auch außerhalb musealer *Räumen*, beizutragen.

Das vorliegende Buch macht Mut, in diese Richtung weiter voranzuschreiten und die digitalen Möglichkeiten gerade für die wachsende, heterogene Zielgruppe von SeniorInnen mit einem vorurteilfreiem Blick auszuschöpfen. Hoffentlich findet diese Studie viele NachahmerInnen!

Ortwin Renn

Inhalt

Vorwort	V
Abbildungsverzeichnis	XIII
Tabellenverzeichnis	XV
1 Einleitung	1
1.1 Motivation zu dieser empirischen Untersuchung	1
1.2 Hintergrund und Fragestellung	3
1.3 Struktur und Vorgehensweise in dieser Arbeit	4
1.4 Erläuterungen	5
2 Theoretische Aufarbeitung des Problemfeldes	7
2.1 Digitalisierung und Senioren	7
2.1.1 Auszüge aus relevanten Digitalisierungs- und Forschungsaktivitäten	8
2.2 Kunst- und Kulturvermittlung in Museen	12
2.2.1 Auszüge aus Besucherforschung und Programmen in Museen	12
2.2.2 Innovation zum digitalen Element in der Kunst- und Kulturvermittlung	17

3	Darstellung der empirischen Untersuchung	21
3.1	Anlage und Fragestellung der Untersuchung	21
3.1.1	Untersuchungsmethodik	22
3.1.2	Untersuchungsumfeld und Referenzmuseum	23
3.1.3	Untersuchungsgegenstand	25
3.1.4	Der Medientisch im Museum Ratingen	26
3.2	Die Untersuchung im realen Umfeld am Medientisch	33
3.2.1	Rahmenbedingungen der Erhebung	35
3.2.2	Explorationsphase und Beobachtung des natürlichen Felds	36
3.2.3	Forschungsdesign: Zielgruppen und Erhebungsszenario	41
3.2.4	Untersuchungsszenario zur Datenerhebung im realistischen Umfeld	42
3.2.5	Finales Sampling der Zielgruppen	43
3.2.6	Anbahnung und Durchführungsplanung der Untersuchung	44
3.2.7	Probanden und Stichprobengrößen	45
3.2.8	Datenerhebungsverfahren: Gestaltung der Interviewleitfäden und Erhebungsinstrumente	47
3.3	Analyseverfahren und Kategoriensystem	53
3.3.1	Analyseverfahren der erhobenen Daten	53
3.3.2	Kategoriensystem	56
4	Ergebnisse der Untersuchung	63
4.1	Wahrnehmung des digitalen Elementes Medientisch	64
4.1.1	Wahrnehmung des digitalen Elements Medientisch aus der Seniorenperspektive	64
4.1.2	Wahrnehmung des digitalen Elements Medientisch aus der Expertensicht	66
4.2	Interaktion und Nutzerverhalten bezogen auf das „Wollen“ der Senioren	68
4.3	Digitale Medienkompetenz und Bedienbarkeit in Bezug auf das „Können“ der Senioren	71

4.4 Kunst- und Kulturvermittlung bezogen auf ein digitales Element	75
4.4.1 Kunst- und Kulturvermittlung bezogen auf das digitale Element Medientisch aus der Seniorenperspektive	75
4.4.2 Kunst- und Kulturvermittlung bezogen auf das digitale Element Medientisch aus der Expertenperspektive	79
4.5 Wahrnehmung der Besucher am Medientisch aus Expertensicht	81
4.6 Altersgruppen am Medientisch aus Expertensicht	83
4.7 Überraschende Ergebnisse aus der Analyse zur Stigmatisierung Älterer	85
4.8 Überraschende Erkenntniszusammenhänge	87
4.8.1 Erkenntniszusammenhang zwischen digitalem Element und Kunst- und Kulturvermittlung	87
4.8.2 Kunst- und Kulturvermittlung auf den Medientisch bezogen und Interaktionen bzw. Nutzerverhalten der Senioren	88
5 Diskussion	91
6 Zusammenfassung und Ausblick	99
Literaturverzeichnis	103
Nachtrag	109

