

Empfehlungen an die digitale Wirtschaft: Selbstbestimmung und Teilhabe für ältere Menschen auf dem Weg in eine humane digitale Gesellschaft!

Digitale Anwendungen können für die Lebensqualität aller Menschen förderlich sein und ihren Alltag erleichtern. Im Kontext des demografischen Wandels bringt der digitale Wandel vor allem die Herausforderung mit sich, der digitalen Spaltung, das heißt, einer zunehmenden Kluft zwischen denjenigen, die digitale Errungenschaften bereits nutzen, und denjenigen, die sie nicht nutzen können (oder wollen), entgegenzuwirken. Hierbei stehen Maßnahmen für den Erwerb digitaler Kompetenz, die digitale Zugänge der Teilhabe eröffnen und älteren Menschen eine souveräne Nutzung dieser Zugänge ermöglichen, im Vordergrund. Die nachfolgenden Empfehlungen des Fachbeirats „Digitalisierung und Bildung für ältere Menschen“¹ beim Bundesseniorenministerium (BMFSFJ) konzentrieren sich darauf, was die Wirtschaft hierzu beitragen kann. Sie richten sich an diejenigen, die in Entwicklung und Herstellung von Hard- und Software tätig sind, die Daten sammeln, verwalten und verarbeiten, die digitale Anwendungen betreiben, vertreiben und vermarkten, also an die „digitale Wirtschaft“.

Mehr denn je unterstützen die Errungenschaften digitaler Technik den Alltag – das private, berufliche, bürgerschaftliche und gesellschaftliche Leben. Auch das Leben der älteren Generationen wird zunehmend von der Digitalisierung mitbestimmt.

In den letzten 30 Jahren sind nie dagewesene Errungenschaften zu verzeichnen, die besonders durch die Wirtschaft realisiert werden konnten, zum Beispiel:

- der Zugang zu digitalen Geräten in nahezu allen Preissegmenten,
- vielfältige Möglichkeiten der Nutzung von Hard- und Software,
- frei zugängliche und nutzbare Software und Inhalte (Open Source und Creative Commons),
- der Zugang zu Information über das Internet für viele (wenn auch längst nicht alle) Menschen.

Die Nutzung dieser Errungenschaften ermöglicht älteren Menschen unter anderem:

- den Kontakt zu Familienmitgliedern, Austausch mit Freunden, Gleichgesinnten, Expertinnen und Experten auf lokaler und globaler Ebene,
- die Beteiligung Einzelner und Gruppen an gesellschaftlichen Diskursen und Entwicklungen (etwa in Form von Online-Petitionen),
- die Beschaffung von Informationen – weltweit,
- die zunehmende Vernetzung von physischen mit virtuellen Gegenständen (das „Internet of Things“; IoT), die das Zusammenwirken beider Bereiche ermöglicht und unsere Art des Wirtschaftens sowie unseren Alltag noch stärker verändern wird,
- Services für ältere Menschen (zum Beispiel bei Bankgeschäften, beim Einkauf, im Gesundheitswesen), auch durch Robotik (Putz- oder Gartengeräte).

¹ Nähere Informationen zum Fachbeirat unter: <https://www.digitalisierung-und-bildung-fuer-aeltere-menschen.de/>.

Den hier vorgelegten Empfehlungen möchte der Fachbeirat „Digitalisierung und Bildung für ältere Menschen“ zunächst seine ausdrückliche Wertschätzung zu diesen Entwicklungen gegenüber den Akteurinnen und Akteuren der digitalen Wirtschaft voranstellen.

Die folgenden acht Empfehlungen weisen in die Zukunft. Sie konkretisieren, welche Maßnahmen es nach drei Jahrzehnten digitaler Revolution braucht, um die Transformation in eine an den Menschen jeden Alters und jeglicher Herkunft ausgerichtete, eine *humane* digitale Gesellschaft zu ermöglichen. Diese Gesellschaft sollte – so die Überzeugung des Beirates – auf Selbstbestimmung und Teilhabe für alle Menschen ausgerichtet sein, ohne diejenigen auszuschließen, die sich diesem Trend nicht anschließen wollen oder können. Vor diesem Hintergrund dient Technikentwicklung zuvorderst dem Erhalt und der Verbesserung von Lebensqualität im privaten, beruflichen, bürgerschaftlichen und gesellschaftlichen Bereich.

Unter **Digitalisierung** verstehen wir sich wechselseitig beeinflussende Technikentwicklungs- und Transformationsprozesse in Wirtschaft und Gesellschaft mit Auswirkungen auch auf Ältere. In diesen Prozessen sind nicht nur digitale Informations- und Kommunikationstechnologien, das „Internet of Things“ (IoT; siehe oben) oder die Optionen Künstlicher Intelligenz von Bedeutung, sondern ebenso im Alltag zunehmend präsente Formen von Robotik und *Virtual Reality*. Diese Prozesse bergen Chancen und Risiken vor allem für Teilhabe, Selbstbestimmtheit, Bildung, Gesundheit und Sicherheit älterer Menschen. Daher erfordern sie Regelungen und „Leitplanken“.

Mit Blick auf unser Handlungsfeld sollte auch Digitalisierung zunächst der Förderung von Gestaltungs- und Handlungskompetenzen sowie der Erweiterung von Handlungsoptionen dienen. Schließlich sollten ältere Menschen auch über ausreichend **digitale Kompetenz** verfügen können, um digital souverän handeln zu können. **Digitale Souveränität** meint Autonomie in der Nutzung und Nicht-Nutzung digitaler Technik. Digitale Souveränität älterer Menschen fließt in die gemeinsamen Gestaltungsprozesse unserer Gesellschaft ein. Zentrale Voraussetzungen für digitale Souveränität sind eine leistungsfähige und sichere Infrastruktur, innovationsoffene Rahmenbedingungen sowie die Ermöglichung des Erwerbs und die Beherrschung von Schlüsselkompetenzen. (Auch älteren) Nutzerinnen und Nutzern muss die Möglichkeit gegeben sein, Chancen, Herausforderungen, Risiken und Folgen der Techniknutzung abschätzen zu können.

Da nach wie vor mehr als die Hälfte der Menschen über 70 Jahre „offline“ sind² und es mitunter auch denjenigen, die „online“ sind, an digitaler Kompetenz und Souveränität im Umgang mit ihren Geräten mangelt, sind Lösungen der digitalen Inklusion und eine verbindliche rechtliche Rahmung³ erforderlich. Hier sind alle gefragt: sowohl Bund, Länder, Kommunen, Politik, Verbände und andere zivilgesellschaftliche Organisationen, bürgerschaftliche Initiativen als auch die Wissenschaft (unter anderem Gerontologie, Geragogik [Altersbildung], Erwachsenenbildung, Soziale Arbeit und Pflegewissenschaft sowie Informationstechnik und Informatik) und ebenso in besonderer Weise die Wirtschaftsunternehmen.

² Vgl. D21-Digital Index 2019/2020, eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von Kantar. Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft; online verfügbar unter:

https://initiatived21.de/app/uploads/2020/02/d21_index2019_2020.pdf.

³ Welche rechtlichen Rahmungen hier im Einzelnen gemeint sind, wird Gegenstand der Empfehlungen des Fachbeirates an die Politik sein.

Aus Sicht des Beirates kommt den Unternehmen nicht nur die Aufgabe zu, digitale Entwicklung voranzubringen, sondern auch für Anschlussfähigkeit an die (potentiellen) Nutzerinnen und Nutzer Sorge zu tragen: Gerade bei Menschen mit geringer Technikaffinität besteht erheblicher Bildungsbedarf – nicht nur im Hinblick auf Techniknutzung, sondern auf Technikfolgenabschätzung und die gesellschaftliche Relevanz der Digitalisierung.

Die Empfehlungen an die digitale Wirtschaft sind im Einzelnen:

1. Ältere Menschen als relevante Kundengruppe in die Entwicklung einbeziehen.

Mehr Wissen und Entscheidungskompetenz, aber auch mehr Optimismus, Selbstbewusstsein und Kompetenz im Umgang mit digitalen Anwendungen von Kundinnen und Kunden verspricht auch mehr wirtschaftlichen Erfolg. Die Wirtschaft sollte nicht alleine von Marketingstrategien mit kurzfristigen Zielen der Gewinnmaximierung geleitet sein. Im demografischen Wandel gewinnen ältere (und auch hochaltrige) Kundinnen und Kunden, die sich mit spezifischen Herausforderungen und zuweilen auch Einschränkungen konfrontiert sehen, auch für die digitale Wirtschaft an Bedeutung. Entsprechend sollte es im Interesse der Wirtschaft liegen, zum Nutzen beider Seiten gezielt auf die Kundinnen und Kunden zu- und einzugehen und sie bewusst bereits in den Entwicklungsprozess einzubeziehen. Es gilt, nicht nur Beschwerdemanagement, sondern auch Ideen- und Anregungsmanagement zu betreiben. Die Vorstellungen der in der Produktentwicklung beschäftigten Expertinnen und Experten sind nicht immer eine repräsentative Grundlage für nutzerfreundliche und intuitiv bedienbare Endgeräte. Sie sind von ihren eigenen Lebenswelten geprägt, gehen mitunter von anderen Vorerfahrungen und Bedarfslagen aus, sind oft jünger als die genannte Zielgruppe, und können nicht die ganze Heterogenität eines möglichen Marktes der älteren Generationen überschauen. Oftmals fehlt es auch an Verständnis für die Aneignungsprozesse älterer Nutzerinnen und Nutzer in den jeweils spezifischen Lebenssituationen. Um zielgruppenspezifisches Wissen aufzubauen und technische Lösungen „besser unter die Leute bringen“ zu können, sollten Unternehmen – in Ergänzung und Vorbereitung des Austausches mit den Zielgruppen – auf fundierte Erkenntnisse und Angebote der Altersforschung (zum Beispiel den Deutschen Alterssurvey, den Achten Altersbericht) zurückgreifen und entsprechende Bildungsangebote (Seminare, interdisziplinäre Studiengänge etc.) an ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter vermitteln.

2. Lebenslagenspezifische digitale Produkt-Entwicklung ist notwendiger denn je.

Menschen sind divers und die Gesellschaft wird mit dem Alter immer heterogener. Die digitale Wirtschaft reagiert auf diese Vielfalt mit einem breiten Angebot mit vielen Wahlkomponenten und Konfigurationsmöglichkeiten. Die damit einhergehende Komplexität der Auswahl kann jedoch nicht von jeder Nutzerin/ von jedem Nutzer bewältigt werden.

Bei der differenzierenden Einbeziehung von Zielgruppen sollte schon vor der Konzeption neuer Hard- oder Software der Fokus nicht auf Alterskohorten, sondern auf Menschen in bestimmten Lebenslagen und -situationen gerichtet werden.

- a) Einfache Handhabbarkeit ist eine wesentliche Voraussetzung für eine mögliche Nutzung. Unternehmen sollten vor allem bei der Anwendung moderner nutzerzentrierter Methoden wie *User Experience Design* oder *Design Thinking* eine leichte Bedienung und sinnvolle Einsatzmöglichkeiten nicht nur für ungeübte Menschen. Vorkonfigurationen oder dedizierte Profile können helfen, die Aneignung zu vereinfachen.
- b) Wenn Technikentwicklung dem Erhalt und der Verbesserung von Lebensqualität aller Generationen dienen soll, hat sie sich auch um Anwenderfreundlichkeit zu bemühen und Möglichkeiten zu eröffnen, Medienkompetenz zu erwerben. Hier sehen wir die Unternehmen nicht nur in der Pflicht, die Nutzerinnen und Nutzer in die Produktentwicklung einzubeziehen (etwa im Rahmen eines *Participatory Designs* von Forschungsprojekten; vergleiche hierzu den Ansatz der *Living Labs* beziehungsweise *Praxlabs*⁴ oder die partizipative Technikentwicklung im QuartiersNETZ⁵), sondern ihnen auch Lernangebote in Bezug auf Techniknutzung zu machen. Entsprechende leicht handhabbare Software ist – eventuell in Abstimmung mit Experten aus Geragogik und Gerontologie – bereitzustellen.
- c) Bei der Entwicklung selbstlernender Systeme, die in der Regel datenbasiert lernen, müssen je nach Anwendungsfall die unterschiedlichen Lebenslagen von Menschen bereits bei Auswahl der Trainingsdaten Berücksichtigung finden. Auf diese Weise können diese Daten in die abgeleiteten Algorithmen einfließen, so kann Diskriminierung und Ausschluss vorgebeugt werden.
- d) Zunehmend entwickeln und verfolgen Unternehmen Diversitätskonzepte, in denen das Alter als Diversitätsfaktor häufig eine geringere Rolle als beispielsweise Gender oder kultureller Hintergrund spielt. Diversität markiert auf dem Markt die bestimmende Leitlinie, während ein „Mainstream“ immer schwerer zu definieren ist. Der Blick auf Diversität führt zudem zu einem erhöhten Verständigungsbedarf, dem vor allem auch mit digitalen Technologien begegnet werden kann. Angeraten wird, Kooperationen mit Verbänden, zivilgesellschaftlichen Organisationen und wissenschaftlichen Einrichtungen zu suchen, die hierzu über Erfahrungen verfügen.
- e) Altersbilder in unserer Gesellschaft sind häufig defizitär und negativ orientiert. Diese Bilder, Einschätzungen und Meinungen entsprechen nicht der Realität, sie sind jedoch veränderbar. Die Wirtschaft kann hier einen wichtigen Beitrag dazu leisten, einen erforderlichen Wandel hin zu differenzierten Altersbildern zu unterstützen. Mit Produkten, die Menschen in allen Lebenslagen adressieren, könnten Türen für eine weitreichende Anerkennung gesellschaftlicher Diversität geöffnet werden.

⁴ Vgl. <https://praxlabs.de/praxlabs/> (zuletzt geprüft am 07.07.2020).

⁵ Vgl. <https://www.quartiersnetz.de/handbuecher>, Diepenbrock, A./Sorgalla, J./Sachweh, S. (Hg.): Handbuch 4, Partizipative Technikentwicklung. Methodik und Umsetzungsbeispiele (zuletzt geprüft am 07.07.2020).

- f) Digitale Lösungen, die sich auf vulnerable Gruppen beziehen (etwa auf Menschen mit Demenz, Menschen mit eingeschränkter Mobilität, isoliert lebende Menschen) erfordern eine verstärkte Berücksichtigung ethischer Richtlinien. Eingesetzt werden diese Systeme häufig vom betreuenden Umfeld dieser Menschen. Für diese Betreuerinnen und Betreuer sollte eine Schulung oder Begleitung angeboten werden.

3. Kundinnen und Kunden verlangen den selbstbestimmten Umgang mit den eigenen Daten.

Geräte und Anwendungen sollten in ihren Grundeinstellungen optimalen Datenschutz gemäß der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) sowie größtmögliche Datensicherheit und Datensouveränität gewährleisten (*privacy by default, security by design*). Es muss offensichtlich sein, welche Daten Verbraucherinnen und Verbraucher mit der Nutzung digitaler Medien preisgeben und was mit diesen Daten geschieht, besonders für ältere Menschen: Sie müssen selbst bestimmen können, ob und welche Daten sie offenlegen. Einerseits nehmen sie damit gegebenenfalls auch in Kauf, manche Anwendungen nicht nutzen zu können. Andererseits sollte sich die digitale Wirtschaft bewusst sein, dass die garantierte Datensouveränität gerade für ältere Kundinnen und Kunden ein zentrales Qualitätsmerkmal ihrer Produkte darstellt. Eine offene Kommunikation über die Vor- und Nachteile der Nutzung ermöglicht eine bewusste (Kauf-)Entscheidung und Kundenbindung. Grundsätzlich ist den Kundinnen und Kunden klar und einfach zu vermitteln, welche Rechte ihnen aus der DSGVO erwachsen. Damit dies gelingt, erscheint es angeraten, ältere Menschen bei der Erstellung entsprechender Erläuterungen einzubinden und ihre Einschätzung als Maßstab der Verständlichkeit heranzuziehen.

4. Die Nutzung digitaler Medien sollte „einfacher“ werden.

Insbesondere für Menschen, die bislang wenig mit digitalen Medien vertraut sind, sind gute, allgemeinverständliche Gebrauchsanweisungen wichtig. Auf Anfrage sollten diese auch auf Papier in lesbarer Schriftgröße verfügbar sein, verständlich (möglichst unter Verzicht auf technische und/oder englische Fachbegriffe) und didaktisch aufbereitet verfasst sein. Ziel sollte sein, Nutzerinnen und Nutzer in die Lage zu versetzen, die Gerätekompetenz im eigenen Tempo zu erwerben, sie heran zu führen und zu einem eigenverantwortlichen Gebrauch zu ermutigen. Darüber hinaus gibt es bereits gute Praxisbeispiele von Lernvideos und/oder Audiounterstützung oder auch gute Erfahrungen mit Technikbegleitung. Die Grundsätze der Dialoggestaltung nach ISO 9241.110 sind dabei grundlegend anzuerkennen, um eine umfassende Gebrauchstauglichkeit zu erreichen. Besonders hervorzuheben sind die Prinzipien „Lernförderlichkeit“ und „Erwartungskonformität“. Die Unternehmen sollten in einen Wettbewerb zu Lernfreundlichkeit durch Kontinuität bewährter Oberflächen treten oder überzeugende Unterstützungskonzepte bei erforderlichen Änderungen anbieten.

5. Eine Orientierung an ethischen Leitlinien ist notwendig.

Die „digitale Transformation“ führt weltweit zu wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und sozialen Veränderungen, oftmals auch zu Verwerfungen, die in den Blick genommen werden müssen. Aus geragogischer Perspektive gilt: Die „digitale Transformation“ dient den Menschen und der Bewältigung der Herausforderungen, denen sich jede beziehungsweise jeder Einzelne im Alltag stellen muss. Sie darf hingegen nicht dazu führen, dass sich (ältere) Menschen nur aufgrund eines rasant expandierenden Marktes der Digitalisierung beugen müssen.

Große Erwartungen werden beispielsweise an die digitale Wirtschaft gerichtet, wenn diskutiert wird, wie mittels „Künstlicher Intelligenz“ und Robotik die Pflege verbessert und Pflegenden entlastet werden können. Mit dem Einsatz digitaler Unterstützungssysteme in der Pflege und einer reduzierten Präsenz von Pflegekräften geht aber auch das Risiko einher, dass das eigenständige Denken und die Bewegung älterer Menschen in Pflege eingeschränkt werden. Pflege ist ein von ethischen Herausforderungen geprägter Bereich: Die Berücksichtigung von Teilhabe und Selbstbestimmtheit vor allem der auf Pflege angewiesenen Älteren, aber auch der Pflegenden und die Sicherstellung der hierfür grundlegenden digitalen Souveränität und Kompetenz Aller ist wichtiger, als sich vom technisch Machbaren treiben zu lassen. Technische Assistenzsysteme und digitale Angebote sollten sich an den Bedürfnissen pflegebedürftiger Menschen und ihrer Angehörigen orientieren.

Als Ersatz für menschliche Begleitung und Kommunikation kann und darf digitale Technik nicht herhalten, sondern sie sollte diese ergänzen. Vor diesem Hintergrund werden auch die Pflegekräfte sowie die auf Pflege angewiesenen älteren Menschen zu relevanten Kooperationspartnerinnen und -partnern für die digitale Wirtschaft: Ihre Bedarfe, Bedürfnisse und Kompetenzen sollten Eingang in die Technikentwicklung finden.

6. Die Nachhaltigkeit digitaler Technologien ist sicherzustellen.

Es ist erforderlich, nicht alleine dem Primat der Ökonomie zu folgen, sondern auch gemeinwohlorientiert zu agieren. Ebenso sollte die digitale Wirtschaft für Nachhaltigkeit sorgen und entsprechende Standards untereinander abstimmen.

- a) Intelligente Technik lässt sich, wie das oftmals angeführte Beispiel SmartHome zeigt, durch Schnittstellentechnik verwirklichen. Hiermit könnten viele Geräte mit nur einer – möglichst selbsterklärenden – Steuerung nutzbar und organisierbar gemacht werden.
- b) Die WLAN-Nutzung muss für alle Menschen verfügbar und zugänglich sein; insbesondere an Orten, deren Infrastruktur sie nicht selbst gestalten können. Eine entsprechende Infrastruktur würde zum Beispiel in Heimen vielen weiteren älteren Menschen den Zugang zu gesellschaftlicher Teilhabe erleichtern.
- c) Größere Unternehmen sollten den vielen kleinen Start-Up-Unternehmen, aber auch den von Bund und Ländern bezuschussten Projekten, die Soft- und Hardware im Handlungsfeld entwickeln, mehr Aufmerksamkeit schenken.

Aufgrund von Sicherheitslücken und der stetig zunehmenden Leistungsfähigkeit neuer Geräte sind zum Beispiel Smartphones, Laptops und Tablets oftmals schon nach wenigen Jahren überholt. Auch im Sinne der Nachhaltigkeit brauchen wir längere Halbwertszeiten, das heißt, haltbarere, reparatur- und recyclingfähige Geräte. Der gegenwärtige Verschleiß von Ressourcen, daraus resultierende Müllhalden und nicht zuletzt damit einhergehende Kosten können alleine wegen mangelnder Updatekompatibilität weder der Umwelt noch den Verbraucherinnen und Verbrauchern zugemutet werden. Hier müssen technische Lösungen gefunden werden, die auch umwelt- und sozialverträglich sind.

7. Digitalisierung erfordert Bildung im Alter (Kompetenzentwicklung) und Bildung braucht Digitalisierung – dies eröffnet weitere Marktchancen.

Bildung und Digitalisierung sind doppelseitig miteinander verknüpft: Nur, wenn die Wirtschaft die Vermittlung digitaler Kompetenz auch an ältere Menschen als Teilbereich ihrer Aufgaben anerkennt, könnten hieraus neue Allianzen zwischen Wirtschaft und dem Praxisfeld Bildung im Alter erwachsen, die für beide von Nutzen sind. Umgekehrt schärft Beratung und Begleitung speziell älterer Menschen in Kooperation mit Anbieterinnen und Anbietern den Blick der Unternehmen für Interessen und Bedürfnisse der Kundinnen und Kunden. Unternehmen sollten dies realisieren und Allianzen eingehen, die beiden nutzen.

Im Handlungsfeld „(Alters-)Bildung“/ Geragogik geht noch vieles mehr und besser als bisher, wenn digitale Medien zum Einsatz kommen: Digitale Technik eröffnet vielfältige Zugänge zur Bildung, die Geräte dienen ihr in zahlreichen Bereichen als Instrumente. Hierzu gilt es zu beachten:

- a) Die Förderlichkeit von Geräten für das Lernen muss beim Design bereits mitbedacht werden. Die Geräte sollten in ihrer Handhabbarkeit und Gestaltung zur spielend einfachen Erkundung ermuntern.
- b) Das Ziel muss sein, einen souveränen und kompetenten Umgang mit digitalen Geräten zu ermöglichen, um Nutzerinnen und Nutzern ein sicheres Gefühl im Umgang damit zu geben. Digitale Souveränität bedeutet auch die bewusste Entscheidung für die Nutzung oder Nicht-Nutzung digitaler Medien.
- c) Wie die Corona-Krise gezeigt hat, sind Bildungsinstitutionen oft nicht auf dem „neuesten Stand der Technik“ – hier wäre es hilfreich, Geräte bereitzustellen.
- d) Es gilt auch, das Lehrpersonal entsprechend zu qualifizieren und Studiengänge in Bezug auf Kurse zu Medienkompetenz zu erweitern.
- e) Zudem sind benutzerfreundliche Lernplattformen zu entwickeln, die auch für ältere Menschen mit Einschränkungen leicht handhabbar sind.
- f) Für interessierte Seniorinnen und Senioren, die an neue Technologien herangeführt werden möchten, sollte es Techniktreffs für erste Erfahrungen geben. Unternehmen könnten sich sowohl an deren Ausstattung als auch an der Qualifizierung von (freiwilligen) Technikbegleiterinnen und -

begleitem beteiligen. Eine Erhöhung der Akzeptanz und damit erhöhte Umsätze sind zu erwarten.

Schlusswort und Ausblick

Um mit der kontinuierlich voranschreitenden Digitalisierung aller Lebensbereiche gesellschaftspolitisch mitzukommen, muss flankierend zu den genannten Empfehlungen der Dialog zwischen der digitalen Wirtschaft einerseits und den privaten Nutzerinnen und Nutzern andererseits angestoßen und laufend weiterentwickelt werden. Der Fachbeirat sieht hier eine besondere Verantwortung bei politisch Verantwortlichen im Bund, Ländern und Kommunen. Solche Dialoge können das Bewusstsein der digitalen Wirtschaft für die besonderen Herausforderungen und Erfordernisse älterer Menschen in der Digitalisierung schärfen. Als Co-Entwicklerinnen und Co-Entwickler technischer Innovationen können ältere Menschen ihre Interessen und Bedürfnisse im Austausch mit der digitalen Wirtschaft in den Vordergrund rücken. Ein solcher Dialog könnte im BMFSFJ über den Fachbeirat „Digitalisierung und Bildung älterer Menschen“ angeregt werden.

Bestehende Formate wie zum Beispiel der Digital-Gipfel der Bundesregierung, der Deutsche Seniorentag, der Deutsche Fürsorgetag und Demografiekongresse sollten ebenfalls verstärkt die Auswirkungen der Digitalisierung in den verschiedenen Lebensbereichen privater Nutzerinnen und Nutzer aufgreifen und Möglichkeiten des Erfahrungsaustauschs der verschiedenen Akteure (digitale Wirtschaft, privat Nutzende, Zivilgesellschaft) bieten.

Gute Beispiele und Erfahrungen, auch aus anderen europäischen Ländern, die zeigen, wie mit passenden Rahmenbedingungen und geeigneten Maßnahmen eine zeitgemäße digitale Teilhabe älterer Menschen selbstverständlich möglich ist, sollten bekannt gemacht werden, damit sie vermehrt umgesetzt werden können.

Die Aufmerksamkeit der gesellschaftlichen Akteure (Wirtschaft, Politik und Zivilgesellschaft), die die Corona-Pandemie gerade auch mit Blick auf digitale Herausforderungen und soziale Verwerfungen im Handlungsfeld (etwa die Exklusion und Isolation bei den Menschen, denen es an digitaler Ausstattung und Kompetenz fehlt) erregt hat, ist künftig auch über ein Krisenmanagement hinausgehend vonnöten. Es gilt, einen transparenten gesellschaftlichen Diskurs um die Gestaltung einer „humanen digitalen Gesellschaft“ voranzutreiben, der sich die Nutzung der Digitalisierung sowohl für die Erschließung individueller Entwicklungsmöglichkeiten als auch für das Gemeinwohl zum Ziel setzt. Nur im anhaltenden gesellschaftlichen Diskurs können Wirtschaft und Politik das Vertrauen der Bürgerinnen und Bürger gewinnen, ihnen Orientierung anbieten und sie dazu ermutigen, die digitale Transformation verantwortlich mit zu gestalten. Vor diesem Hintergrund plant der Fachbeirat, weitere Empfehlungen zu erarbeiten: zum einen an die Politik, zum anderen an zivilgesellschaftliche Akteure.

Beschlussfassung vom 01.10.2020