DiMe-Sozial
Fachzeitschrift für Soziale Arbeit, Medien und Digitalisierung

Alina Huldtgren[1] und Holger Klapperich[1]

Teilhabe älterer Menschen in digitalen Medien

Wie partizipative Transferprojekte zwischen Hochschule und Sozialer Arbeit Teilhabe nachhaltig stärken können

1 Hochschule Düsseldorf

Zusammenfassung

Die Teilhabe Älterer an digitalen Medien im Sinne von Zugang und grundlegenden Kompetenzen steigt. Dennoch ist eine Beteiligung in digitalen Medien im Sinne aktiver Content-Erstellung gering ausgeprägt und insbesondere hochaltrige, alleinstehende Frauen sowie Personen mit geringem Bildungsstand sind oft ausgeschlossen, was zu digitaler Ungleichheit führt. Wir zeigen anhand zweier Fallstudien, wie Digitalisierung in der Senior:innennarbeit partizipativ und sinnstiftend gelang, in dem Hochschule und Soziale Arbeit kooperierten. In Ko-Kreations-Prozessen wurden Senior:innen befähigt, eigene digitale Inhalte zu produzieren und zu verbreiten: ein Videopodcast als Stimme älterer Menschen in digitalen Öffentlichkeiten sowie digital-gestützte Spaziergänge zur Förderung von Begegnung und Digitalkompetenz im Quartier. Die Fallanalyse im Hinblick auf ihre sozio-technischen Ensembles liefert Gelingensbedingungen.

Schlüsselwörter: Digitale Teilhabe, Partizipation, Seniorenarbeit, Wissenstransfer, soziotechnische Ensembles.

Participation of Older People in Digital Media. How Participatory Transfer Projects Between Universities and Social Work Can Strengthen Participation in the Long Term

Abstract

Older adults' participation in digital media in terms of access and basic skills has grown. Nevertheless, their engagement in digital media in the sense of active content creation remains limited. Elderly, single women, as well as

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Huldtgren, A., & Klapperich, H. (2026). Teilhabe älterer Menschen in digitalen Medien. Wie partizipative Transferprojekte zwischen Hochschule und Sozialer Arbeit Teilhabe nachhaltig stärken können. *DiMe-Sozial, 2*(2), 1–17. https://doi.org/10.21240/dimesoz/2026/2/141

individuals with low levels of education, are often excluded, leading to digital inequality. In two case studies, we demonstrate how digitalization in senior work can be implemented in a participatory and meaningful way through cooperation between higher education institutions and social work. Through co-creation processes, older people were empowered to produce and disseminate their own digital content: a video podcast serving as a voice for older people in the digital public, as well as digitally supported walks to promote social interaction and digital literacy. The case analysis, regarding its socio-technical ensembles, identified conditions for success.

Keywords: Digital inclusion, participation, senior work, knowledge transfer, socio-technical ensembles.

1. Digitale Teilhabe

Im 21. Jahrhundert geht soziale Teilhabe unabdingbar mit digitaler Teilhabe einher. Durch die Digitalisierung diverser Lebensbereiche wie Bildung, Arbeit und Gesundheitswesen wird es immer schwieriger ein rein analoges Leben zu führen. Behörden und soziale Einrichtungen bieten Bürger:innen digitalisierte Prozesse an und es ist davon auszugehen, dass analoge Beantragung von Dienstleistungen abgebaut wird. Daher ist es wichtig, allen Menschen die Teilhabe an der sich digitalisierenden Gesellschaft zu ermöglichen.

Der D21-Digital-Index (Henjes-Kunst et al., 2025) zeichnet ein eindeutiges Bild: 97 % der Deutschen nutzen das Internet, und auch die Zahl der Senior:innen liegt mit 90 % nur knapp hinter dem Durchschnitt. Die digitalen Grundfähigkeiten sind im Allgemeinen gestiegen, so finden ca. 80 % der Menschen Informationen im Internet und beherrschen den Umgang mit Fotos und Videos auf dem Smartphone, ca. 70 % benutzen Textprogramme sicher. 63 % der Deutschen sind „gut auf den digitalen Wandel vorbereitet und verfügen über wichtige Resilienzfaktoren“ (Henjes-Kunst et al., 2025). Obgleich des positiven Gesamttrends verstärken sich deutlich Ungleichheiten nach Alter, Geschlecht und Bildung; Menschen über 85 Jahre, mit geringer Bildung und alleinstehende Frauen bleiben oft ausgeschlossen. Besonders abgehängt sind marginalisierte Gruppen: Menschen mit geringen kognitiven Fähigkeiten gehen weniger selbstständig mit digitalen Technologien um (Bosse & Hasebrink, 2016).

Beim detaillierten Blick auf einzelne Kompetenzfelder fällt auf, dass der Bildungsgrad einen enormen Einfluss hat, so beherrschen z. B. nur 42 % der Menschen mit niedriger Bildung digitale Kommunikation und Kollaboration, während dies bei 80 % der Menschen mit hoher Bildung der Fall ist. Aber auch die Erfüllungsgrade einzelner Kompetenzfelder sind unterschiedlich, z. B. wird das Feld *Gestaltung digitaler Inhalte* durchweg wenig erfüllt (27 % – 59 % je Bildungsgrad) (Henjes-Kunst et al., 2025). Es lässt sich festhalten, das Teilhabe *an* Medien (Bosse & Kamin, 2018), d. h.

der Zugang zu digitaler Technik sowie grundlegende Digitalkompetenz gestiegen sind, nicht aber die Teilhabe *in* digitalen Medien. Während die digitale Kluft zwischen Menschen mit und ohne Zugang sich verringert hat, sind neue digitale Ungleichheiten zu verzeichnen (Kutscher, 2019). Wie Pelka (2024) festhält, steigt mit der Komplexität neuer Technologien auch die Ungleichheit zwischen Menschen mit günstiger sozialer Lage, die von der Technik profitieren und solchen meist bereits marginalisierten Gruppen, die Technik nicht gewinnbringend nutzen. Es entsteht ein *Outcome Divide*, der über Zugang und Fähigkeiten der grundlegenden Nutzung hinausgeht, und anzeigt, inwieweit Menschen durch die Nutzung von digitalen Medien auch offline gesellschaftliche Vorteile und Chancen schaffen. Hargittai (2021) spricht in diesem Zusammenhang auch von einer neuen Exklusionslinie zwischen Menschen, die bei der Ausgestaltung der digitalen Gesellschaft beteiligt sind und denen, die nicht beteiligt, aber davon betroffen sind.

Die Gruppe der Senior:innen wird in diesem Zusammenhang oft ambivalent adressiert, mal als assistenzbedürftig und mal als fitte Junggebliebene. Altersbilder befinden sich seit einiger Zeit in der Transformation vom kranken, hilfebedürftigen hin zu einem aktiven Altern (Suden, 2020). Digitale Medien werden oft als Mittel zur Kompensation von motorischen und kognitiven Problemen gesehen, damit der alternde Mensch weiter aktiv sein kann. Suden (2020) zeigt dabei aber auch auf, dass digitale Medien nicht immer zur gewünschten Autonomie führen. „Der erlebte Autonomieverlust, neue Technologien aufgrund von physischen und kognitiven Einschränkungen nicht oder nicht mehr bedienen zu können, kann zu Alterszuschreibungen führen, die dem normativ vorherrschenden ‚jungen' Altersbild nicht oder nicht mehr entsprechen" (Suden, 2020, S. 270). Digitalisierung stellt also einerseits eine Chance zur Teilhabe dar, generiert aber auch eine Eventualität der Ausgrenzung älterer Menschen (Suden, 2020, S. 270).

Um dem entgegenzuwirken, ist es Aufgabe der Sozialen Arbeit, Senior:innen zu befähigen, eine aktive Rolle in der Nutzung und Gestaltung von digitalen Medien einzunehmen. Dabei spielt insbesondere die Vermittlung durch medienpädagogische Ansätze eine wichtige Rolle. Ältere Menschen lernen oftmals durch informelle Ansätze des Learning-by-Doing, Peer-Learning oder generationsübergreifend. Weiterhin ist bekannt, dass sinnstiftende und biografische Ansätze (Donhauser et al., 2025) sie motivieren, sich aktiv mit der Medienproduktion zu beschäftigen. Eine umfassende Medienbildung älterer Personen durch die Soziale Arbeit sieht sich allerdings Hürden gegenüber: Finanzielle Ressourcen für die fortwährende Beschaffung und Aktualisierung von digitalen Geräten und Infrastruktur sowie der Ausbildung der Mitarbeitenden sind hoch. „Demzufolge benötigt auch das betreuende Personal ausreichende Medienkompetenzen, um verantwortungsvoll, flexibel und zielgruppenspezifisch Kompetenzen im Bereich digitaler Medien vermitteln zu können" (Borgstedt &

Möller-Slawinski, 2020, S. 40). Diese und weitere Herausforderungen bei der Medienbildung Älterer wurden bereits im Detail von Hüning et al. (2025) beschrieben.

In unserer Arbeit widmen wir uns der Analyse zweier Fallbeispiele aus einer Kooperation zwischen Hochschule und Sozialer Arbeit. Konkret wird beschrieben, wie mit einem partizipativen Ansatz, gemeinsame Konzepte zur digitalen Beteiligung entstanden sind und umgesetzt wurden, um Senior:innen zu befähigen, eigene digitale Inhalte zu erstellen und nachhaltig zu verbreiten. Zusammenfassend werden aus dem Vergleich der Personen, Techniken und Materialien die soziotechnischen Ensembles (Biniok, 2023) beleuchtet und Gelingensbedingungen für die Förderung von digitaler Teilhabe in der Sozialen Arbeit abgeleitet.

2. Partizipatives Transferprojekt

In Zusammenarbeit mit der Caritas Düsseldorf e. V. führten wir von Februar bis Dezember 2022 ein partizipatives Transferprojekt (NaDiA) mit dem Ziel durch, ältere Menschen für die potenziellen Chancen digitaler Technologien zu sensibilisieren, Barrieren abzubauen und Digitalkompetenz zu stärken. Insgesamt 33 Zentren Plus dienen als Anlaufstellen für ältere Menschen im Quartier, in denen maßgeschneiderte, selbstgestaltete Angebote für das Quartier angeboten werden. Drei Standorte wurden für die Teilnahme ausgewählt, mit denen wir in einer Vielzahl interaktiver Formate zusammenarbeiteten, um die Digitalkompetenz der Senior:innen zu fördern. Diese Formate waren nach drei Stufen der digitalen Teilhabe gegliedert. Auf der Grundstufe wurden die Teilnehmer in den alltäglichen Gebrauch und die wahrgenommenen Chancen digitaler Tools eingeführt: z. B. durch regelmäßige „Kaffee und Kuchen Digital"-Treffen, zu denen Expert:innen eingeladen wurden, um über von den Senior:innen selbst ausgewählte Themen zu sprechen. Auf der zweiten Ebene vertieften die Teilnehmenden ihr Engagement durch Formate, die zum praktischen Ausprobieren und zur persönlichen Interpretation anregten. Die dritte Ebene konzentrierte sich auf die Teilhabe *in* Medien, und die eigenverantwortliche Erstellung und Bereitstellung von Inhalten. Diese Ebene hat vielversprechendes Potenzial für die Stärkung der digitalen Inklusion und die Entwicklung eigener digitaler Kompetenzen sowie für die Förderung persönlicher Selbstbestimmung (Reuter et al., 2021). Bloggen z. B. erfüllt mehrere psychologische und soziale Funktionen, da es die Identitätsentwicklung unterstützt, zu einer intensiven Selbstdarstellung anregt, sinnvolle Beschäftigung bietet und durch die Interaktion mit neuen Zielgruppen soziale Kontakte fördert (Brewer & Piper, 2016). YouTube kann als (virtueller Sozial-)Raum für generationsübergreifende Kommunikation dienen, in denen Ältere Erfahrungen austauschen und soziale Bindungen stärken (Harley & Fitzpatrick, 2009). Im Folgenden werden zwei Fälle aus dieser Ebene beleuchtet, die als Spin-off-Ideen entstanden.

3. Fall 1: Videopodcast „Die Zwei im Auto“

3.1 Idee und Konzept

Das Praxisbeispiel verfolgt einen partizipativen Ansatz und adressiert digitale Teilhabe über die Befähigung zur medialen Inhaltsproduktion. Inspiriert durch NaDiA-Aktivitäten hatten zwei Seniorinnen die Idee, das Videopodcast-Format „Die Zwei im Auto“[1] (Klapperich & Huldtgren, 2025) zu entwickeln. Die Besonderheit des Projekts liegt in der kollaborativen Formatentwicklung. Inhalt, Stil und Grundidee des Podcasts wurden nicht extern vorgegeben, sondern von den beteiligten Frauen maßgeblich selbst entwickelt. Das Format orientiert sich an einer authentischen Alltagssituation: Da die beiden Frauen häufig gemeinsam mit dem Auto zu Terminen fahren, entstand die Idee, Gespräche auf dem Rückweg als videobasiertes Podcast-Gespräch zu dokumentieren. Gerade die Wahl dieses nicht-studiotypischen Settings fungiert dabei als bewusste Abkehr von professionalisierten Medienlogiken und betont Authentizität sowie lebensweltliche Anschlussfähigkeit. Hierbei wurden die Teilnehmerinnen gestalterisch, technisch und prozessual im Jahr 2024 durch eine Studierende über drei Monate begleitet. Dies umfasste die Entwicklung einer Webpräsenz, die Vermittlung von Grundlagen der Videoaufnahme, die eigenständige Materialbearbeitung und die Veröffentlichung auf YouTube. Die erste Folge erschien im August 2024 und es sind bis jetzt 18 Folgen erschienen.

3.2 Erkenntnisse aus der empirischen Arbeit

Ein halbes Jahr nach Veröffentlichung des ersten Podcast führten wir semi-strukturierte Interviews mit beiden Frauen à 45 Minuten. Die transkribierten Interviews wurden inhaltsanalytisch nach Mayring (2019) ausgewertet. Die Auswertung erfolgte entlang von vier Codefamilien: (A) Planung & Erstellung Podcast, (B) Grundeinstellung zur Digitalität (C) Digitale Community, und (D) Digitales Engagement im Alter (Digitale Kompetenz, Strategien, Hürden, Motivation). In der Codefamilie *Planung und Erstellung Podcast* wurde innerhalb der Subcodes zwischen der technischen Umsetzung, der Grundlegenden Idee/Konzept und dem Teamwork unterschieden. Für beide Frauen war zentral, dass Konzept und Umsetzung ihren eigenen Vorstellungen entsprachen und sie trotz punktueller Unterstützung ihre Autonomie und Gestaltungsspielräume beibehalten konnten, wie P2 beschrieb „[...] wir haben dann einfach mal so gemacht, wie wir uns das vorgestellt haben.“ Entsprechend war es ihnen weniger wichtig ein perfektes Aufnahme-Setup zu schaffen, als eine authentische Darstellung zu kreieren: „[...] Ich hab mir irgendwo so’n Ding gekauft, wo man das Tablet an die Glasscheibe kriegt vorne und dann sitzen wir beide da drin und dann legen wir los“ (P2). Um auch allein handlungsfähig zu sein, erlernten beide die Fähigkeiten des jeweils

1 https://www.youtube.com/@DieZweiimAuto

anderen: „[i]ch gucke jetzt auch öfter rein und da [P2] ja oft krankheitsbedingt ausfiel, [...] Hab ich dann [Studentin] noch mal gebeten mir das auch zu lernen. [...] wenn [P2] verhindert ist, aus welchem Grund, dass ich dann zwischendurch auch mal eins hochlade“ (P1). Durch die Routine, Vorbereitung und Übung konnte P1 bereits Hürden abbauen „[und wenn man] dann mal so weit ist. Also da hab ich weder Sorge noch Bedenken oder so. Ich hatte mir das alles schön aufgeschrieben und also Schritt für Schritt, wie man es so macht [...].“

Die *Grundhaltung* beider Frauen gegenüber Digitalität war bereits vor dem kooperativen Projekt überwiegend neutral bis positiv mit kritischer Reflexion. P1 beschreibt es für sich wie folgt „[...] das ist meine Einstellung immer noch, dass man das Digitale für sich nutzen kann, wenn man was möchte und ich bin da auch nicht komplett dagegen, aber ich hab schon meine Vorbehalte und da ich ja nur auch schon älter bin, kann ich auch so’n bisschen beurteilen, was es mit der Gesellschaft gemacht hat [...].“ P2 nennt kollektive Vernetzungsprozesse innerhalb der eigenen Lebenswelt: „[...] diese Sache mit dem, wo wir gesagt haben, [...] wir gründen jetzt 'ne Selbsthilfegruppe für Tablets. Ja, weil auf einmal jeder ein Tablet haben wollte.“ P1 beschreibt einen persönlichen Mehrwert durch digitale Aneignungsprozesse: “[...] es [macht] eigentlich sehr Spaß, also das hat schon mein Leben bereichert, das muss ich schon sagen, ich hätte das nie vermöglich gehalten [...]“ und auch „Ich mach halt die Dinge, wo ich denke, das hilft mir weiter [...]. Ich informier mich natürlich auch, was es so alles gibt. Und wenn ich dann meine, ich bräuchte irgendwas, dann erkundige ich mich einfach. Aber eben nur so als Mittel zum Zweck [...]“ (P1). Teilhabe war unabhängig vom individuellen Kenntnisstand möglich: „jeder hat das beigetragen, was er wusste. Und weil er dann auch wieder neu dazugelernt hatte. Das war super [...]“ (P2).

Durch den Podcast erreichten die beiden Frauen nicht nur ihre lokale Community, sondern traten auch in Austausch mit einer Online-Community. Die Codefamilie *Digitale Community* umfasst die Subcodes positives Feedback, Motivation und Community-Mitglieder. Positives Feedback erwies sich für beide Frauen als zentraler Motivator für die kontinuierliche Weiterführung des Podcasts. „Nach zwei Monaten auf einmal ging der hoch auf 2000 Aufrufe [...] ist ja super ne, aber wir wissen ja nicht wer das war, also die die da wirklich schreiben, sind mal ich sag mal 10–15 Personen so ne und das sind auch oft dieselben also ich hab den einen Namen, den lese ich da öfter“ (P2).

P1 beschreibt einen Moment, in dem sich Online- und Offline-Community überlagerten: „Einmal rief ne Nachbarin, die war auf der anderen Seite Straßenseite ‚Halt [...] ich hab dich bei Youtube gesehen‘. Da fiel mir das Herz sonst wohin, da hatte ich überhaupt nicht, dass das andere Leute gucken, das war mir schon klar, aber dass das Nachbarn gucken, also da wusste ich jetzt gar nicht, ob mir das recht sein soll [...]“.

Das anfängliche Zögern wich einer Bestätigung durch positives Feedback und so sagte P2 „[a]lso zuallererst war ich mal stolz. Und meine Urenkel sind auch stolz auf mich." Die Anerkennung aus Online-Community und persönlichem Umfeld verstärkte das Engagement beider Frauen nachhaltig. „Nein, wir sehen kein Ende. Ich sag mal, selbst als ich jetzt so krank war, hab ich eigentlich ein schlechtes Gewissen gehabt" (P2). Besonders bedeutsam waren für beide Frauen individuelle Rückmeldungen. So beschreibt P1 „Ne Freundin, die im Krankenhaus war, die hat gesagt, ‚Ah, ich hab euren Podcast gehört und musste so lachen'. Also das freut einen dann ne, dass es eben auch manchen so n bisschen hilft, auch die Zeit zu überbrücken".

Die Codefamilie *Digitales Engagement im Alter* bezieht sich insbesondere auf die Motivation zur Content-Creation sowie auf die unterstützende Rolle der Studierenden. „Dass also [Studentin] sich bereit erklärt hat, mit mir n Blog zu machen, da hatte ich ungeheure Lust zu" (P2). Besonders relevant schätzt P1 das Feedback der Studentin ein: „ja, also das erste war auch, dass ich [Studentin] gefragt hab: Sag mir mal ganz ehrlich, fandest du das jetzt erfolgreich? Oder sagt sie, dass nur um uns nicht zu frustrieren oder so. Und nee, sagt sie, das findet sie schon erfolgreich und da also diese tollen Zuschriften, die haben mich schon bewogen das sagen wir mal in einem regelmäßigeren Takt hochzuladen".

Die genannten Zitate heben folgende Dinge hervor: Selbstbestimmung, z. B. in der Gestaltung des Podcasts, eine positive pro-aktive Grundeinstellung, sich ergänzende Fähigkeiten und Kooperation auf Augenhöhe, entstehende Community und positives Feedback als Motivation. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Projekt die Seniorinnen zur medialen Artikulation und zur aktiven Mitgestaltung digitaler Öffentlichkeiten befähigt hat. Der Fokus verschiebt sich damit von der Nutzung digitaler Tools im Alltag hin zu einer Praxis, in der Menschen selbst als Produzent:innen, und somit auch als Role Model auftreten und ihre Perspektiven über digitale Plattformen sichtbar machen können. Dies steht im Einklang mit dem Anspruch Sozialer Arbeit, Autonomie, Selbstbestimmung und gesellschaftliche Teilhabe zu stärken (Reuter et al., 2021). Digitale Teilhabe zeigt sich hier nicht nur als Kompetenzgewinn, sondern auch als soziale Ermutigung und Anerkennung: Das Projekt kann andere ältere Menschen bestärken, digitale Räume selbstbewusster zu betreten, Chancen und Risiken reflektiert abzuwägen und eigene Handlungsmöglichkeiten zu entwickeln (Tkacova, 2025). Aus Sicht Sozialer Arbeit ist diese Wirkung besonders relevant, da digitale Inklusion nicht allein über Technikvermittlung erreicht wird, sondern wesentlich von sozialen Unterstützungssystemen, Peer-Effekten und Zugehörigkeit abhängt. Gemeinschaftsbasierte Formate können Hemmschwellen senken und Lernprozesse durch Identifikation und gegenseitige Unterstützung stabilisieren (Pizzul, 2024).

4. Fall 2: Digitale Spaziergänge

4.1 Idee und Konzept

Eine weitere Idee, die 2023 aus NaDiA entstand, waren digitale Spaziergänge; ein Format zur Förderung digitaler Kompetenzen älterer Menschen durch ortsbezogene, digital gestützte Quartierserkundung. Obgleich zunächst die einmalige Erstellung eines digitalen Spazierganges in Ko-Kreation zwischen Mitgliedern der Hochschule, dem Zentrum Plus sowie Senior:innen geplant war, wurde schnell deutlich, dass eine nachhaltige Entwicklung nur durch Befähigung Ehrenamtlicher möglich wäre. Die Entwicklung einer Handreichung zur selbständigen Konzipierung eines digitalen Spaziergangs trat in den Fokus. Dabei stand ein didaktisch angelehnter Transferprozess im Mittelpunkt: Ältere Menschen sollen nicht nur verstehen, wie digitale Anwendungen genutzt werden, sondern darüber hinaus auch befähigt werden, diese als Werkzeuge zur aktiven Aneignung ihres Sozialraums zu verstehen. Das Projekt folgte einem zweistufigen Ansatz mit unterschiedlichen Rollen. Eine erste Gruppe erarbeitet den Spaziergang kreativ-konzeptionell, indem sie Routen im Quartier festlegt, relevante Landmarken auswählt und diese durch ein übergeordnetes Narrativ verbindet. Digitale Plattformfunktionen (z. B. in Actionbound) ermöglichen es, den Spaziergang über reine Navigation hinaus interaktiv anzureichern, etwa durch Audioelemente sowie Aufgabenformate im Sinne einer Schnitzeljagd. Die zweite Gruppe durchläuft den Spaziergang und wird durch das digitale System geführt, wodurch ein niedrigschwelliger Zugang zu digitalen Technologien mit gemeinschaftlichen Komponenten entsteht.

4.2 Analyse bestehender digitaler Spaziergänge

Im Sommer 2023 entstand ein Kontakt zur Stiftung Digitale Chancen, die seit 2019 digitale Spaziergänge für Senior:innen anbietet. Während der Konzeptionsphase arbeiteten drei Teams: in Düsseldorf-Benrath drei Senior:innen, in Aschaffenburg eine Frau, die mit einer Bekannten kooperierte, um vor der Fertigstellung Feedback einzuholen und in Celle zwei Mitarbeiter:innen der Senior:innenarbeit. Im Team Benrath wurden zwei Senioren P1 und P2 (75, 83 J.), in Aschaffenburg und Celle jeweils die Koordinatorinnen P3 und P4 (58, 42 J.) in semi-strukturierten Interviews zu ca. 20 Min befragt. Die Interviews wurden transkribiert, anonymisiert und nach der Inhaltsanalyse nach Mayring (2019) ausgewertet. Die Interviewdaten wurden entlang von vier Codefamilien ausgewertet: (A) Zielgruppe (Nutzende/Planende), (B) Planung Spaziergang (im Weiteren nicht relevant), (C) Digitale Systeme und (D) Digitales Engagement im Alter (Digitale Kompetenz, Strategien, Hürden, Motivation). In der Codefamilie *Zielgruppe* zeigte sich ein deutlicher Unterschied zwischen aktiver, langfristiger Digitalarbeit der Planenden und dem erlebnisbezogenen Feedback der Nutzenden („Wir haben gedacht, dass dauert

bestimmt zwei, zweieinhalb Stunden. Aber in eineinhalb Stunden sind wir durch gewesen und die drei Damen, die es mitgemacht haben [...], waren hellauf begeistert gewesen." (P3)) Unter *Digitale Systeme* wurden v. a. Alltagstechnologien (E-Mail, Internet) sowie Ortsrecherche genannt. Die Planenden beschrieben einen routinierten Umgang: „Dann habe ich mich drangesetzt und hab [...] vor allem viel gegoogelt, viel über unser Kulturamt gemacht, mir da Dokumente geholt und auch Fotos über unser Archiv von der Stadt" (P1). Trello/Actionbound wurden hingegen teils als überfordernd erlebt: „Also genau, da könnt ich direkt mal zu sagen: Das ist so mein Kritikpunkt, dass ich fühlte mich jetzt nicht Trello-fit. Also das finde ich, könnte man tatsächlich verbessern" (P4). Komoot wurde als unterstützend wahrgenommen.

Die meisten Codierungen wurden in dem Segment *Digitales Engagement im Alter* vergeben. Als Hürden wurden technische Störungen benannt („am Anfang war wohl der Spaziergang nicht gleich auf dem Server gewesen oder die Server waren runtergefahren, gerade wo wir loslegen wollten, und da gab es dann so ein bisschen Panik" (P3)), begrenzte Toolkenntnis („Gut, ich mach vieles mit Word und Excel. Aber ansonsten? Andere Werkzeuge in der Hinsicht kenne ich auch gar nicht." (P1)), körperliche Einschränkungen und Zeitaufwand. Als zentrale Gelingensbedingungen traten Gemeinschaft, Unterstützung und wechselseitige Ressourcennutzung hervor: „Und nebenbei gesagt, waren auch die beiden Herren, die ich da erst kennengelernt habe, tolle Kollegen und muss man sagen eine Win-Win Situation gehabt, wo jeder von jedem profitieren konnte" (P2). Lernprozesse wurden als sozial vermittelt beschrieben: „Nein, also, da brauche ich in der Regel Hilfe. So das Minimum kenne ich vielleicht. Aber die beiden Mitarbeiter damals, der Herr K. und der Herr B., die sind wesentlich weiter. Und da bin ich auch dankbar dafür, dass sie den Weg gezeigt haben, wie so was geht" (P2). Quartierswissen wurde als zentrale Ressource hervorgehoben: „Also so ein Historiker. Das war wirklich das Geschenk. Das hat das Ganze so gut gemacht, würde ich sagen [...] Also, wäre er nicht dabei gewesen. Dann hätten wir auch wirklich nur Steine, Figuren oder Tulpen gezählt. Übertrieben gesagt" (P1). Positive Rückmeldungen stärkten die Wahrnehmung gesellschaftlicher Relevanz: „Das haben wir jetzt in die Welt gesetzt und das gefällt uns selber. Und die Rückmeldung von den Leuten war auch positiv, dass wir da was gemacht haben, was denen Gefallen hat" (P1). Auch die Gemeinschaft wurde hervorgehoben: „[...] Die sehe ich also jetzt bei Ihrem Projekt, sehe ich die beiden Herren erst mal wieder. Aber wir haben uns damals nicht geduzt. Waren alle, ich glaube, kann man sagen, uns sympathisch und das war ne tolle Sache damals" (P2).

4.3 Einsatz der Handreichung und Erkenntnisse aus den Beobachtungen

Auf Basis der Interviews wurde die Handreichung iterativ entwickelt und im Zentrum Plus in Düsseldorf-Bilk genutzt, um einen digital-gestützten Spaziergang zu organisieren. Der Prozess wurde von einer Angehörigen der HSD über drei Monate lang von der Planung bis hin zur Durchführung begleitet und teilnehmend beobachtet. Sie hielt Beobachtungen und Zitate schriftlich fest.

Die Sozialarbeiterin gründete zunächst ein Planungsteam (T1–3, w und T4, m). Während der Rekrutierung betitelte sie das Projekt als Geocaching. Zwei Teilnehmer:innen (T1, T2), die sich gut damit auskannten, kritisierten, dass sich das Projekt stark von Geocaching unterschied. Dadurch entstand eine Diskrepanz zwischen Erwartung und tatsächlichem Projektinhalt. Eine Teilnehmerin (T3) mit weniger Erfahrung wurde dadurch stark verunsichert. Über den gesamten ersten Termin gab es grundlegende Kommunikationsprobleme. Hier hätte die Sozialarbeiterin dafür sorgen sollen, alle einzubeziehen. Durch stärkere Fokussierung auf den Leitfaden gelang es dann, dass die Gruppe sich besser in das Projekt einfinden konnte. In den weiteren Treffen ergaben sich Hürden, u. A. eine einseitige kreative Arbeit einzelner Personen, die sich im Quartier sehr gut auskannten, Hardwareprobleme, die den Zugang zum Planungstool verwehrten, und eine einseitige Nutzung der Actionbound App (nur Frage-Antwort Format), da die App von der Organisatorin nicht im Detail erläutert wurde. T3 reflektierte, dass sie sich teilweise ausgeschlossen fühlte, da z. B. ein technisches Problem durch die Studierende und einen technik-affinen Teilnehmer (T4) gelöst wurde und sie nur zuschauen konnte. T4 fühlte sich jedoch nicht in der Verantwortung die Spaziergänge nachhaltig technisch zu begleiten. Die Sozialarbeiterin empfand es als schwierig, das Team zu leiten und Tools zu erklären, die für sie ebenfalls neu waren.

An den 1,3km langen Spaziergängen Anfang 2024 nahmen insgesamt acht Senior:innen (S1-S8) zwischen 68 und 74 Jahre teil. Nach kurzer Aufklärung wurden Leihgeräte verteilt und die App installiert. Bei der Konzeption wurde darauf geachtet, dass die Route mit einer Rikscha befahrbar war, die zum Ausruhen genutzt wurde. Die Gruppe lernte sich während des Spaziergangs kennen und es entstand ein Teamgefühl („Wir waren auch eine wirklich schöne Gruppe“ (S1).) Alle Teilnehmer:innen bewerteten den Spaziergang als interessant und lehrreich. Mehr als die Hälfte der Teilnehmer:innen (S1, S3, S5, S7, S8) gab an, dass sie durch den Spaziergang neue Fähigkeiten erwarben (QR Code scannen, Audioaufnahme), worauf sie stolz waren („Ich war am Anfang ja sehr skeptisch, bin aber froh, dass ich doch teilgenommen habe!“ (S5).

Die Beobachtungsdaten zeigten, dass Kompetenzentwicklung dort gelingt, wo Technik nicht als abstrakter Lerngegenstand erscheint, sondern *situiert in lebensweltliche Routinen* eingebettet wird – konkret in die Aktivität des Spaziergangs, in sozialräumlich bedeutsame Orte sowie in gemeinschaftliche Interaktionsprozesse. Insgesamt bringt der Fall gleiche Aspekte wie Fall 1 hervor, wie z. B. die Wichtigkeit ergänzender Fähigkeiten und Kooperation im Team, positives Feedback als Motivator sowie die Entstehung einer Community (Benrath). Der Fall zeigt aber auch die Problematik technischer Hürden, Kommunikationsprobleme in der Vermittlung durch die Sozialarbeiterin und fehlende Verantwortlichkeit. Diese resultierten nicht nur aus mangelnder Digitalkompetenz, sondern aus strukturellen Faktoren wie Zeitressourcen, körperlichen Einschränkungen, fehlenden Gelegenheiten zum Ausprobieren sowie aus Unsicherheiten im Umgang mit als komplex wahrgenommenen Systemen. Niedrigschwellige, vertraute Technologien (E-Mail, Google) sowie unterstützende Tools (z. B. Komoot als visuelle Routendarstellung) können hingegen als Brückenmedien fungieren, um digitale Praktiken an bestehende Routinen zu knüpfen.

5. Vergleich der Fälle

Die Befähigung zur digitalen Teilhabe entstand im Rahmen des gleichen Projektes zwischen Hochschule und Sozialer Arbeit. Beide Projekte fokussierten auf der nachhaltigen Befähigung der Senior:innen, Inhalte zu produzieren und zu teilen. Damit wird digitale Teilhabe weniger als isolierter Kompetenzerwerb, sondern als sozial gerahmte Praxis sichtbar, die an lebensweltliche Routinen anschließt (Spaziergang bzw. Gespräch im Auto) und durch Beziehung und Resonanz stabilisiert wird**.** Dies korrespondiert mit subjektorientierten Perspektiven, die digitale Medien in ihrer Relevanz für Selbstdeutung, Beziehungsgestaltung und Problembewältigung innerhalb individueller Lebenswelten begreifen (Tillmann, 2020).

Für die nachhaltige Verankerung ist relevant, dass ein Projekt nicht auf einen einmaligen Technikgebrauch abzielt, sondern als Befähigungsformat angelegt ist: Die intendierte Reproduzierbarkeit adressiert die langfristige Verstetigung in der Lebenswelt älterer Menschen und trägt dem Umstand Rechnung, dass nachhaltige digitale Teilhabe weniger durch punktuelle Interventionen entsteht als durch wiederholbare, lokal verankerte und institutionell gerahmte Praxisgelegenheiten. Hier nehmen die Zentren Plus eine Schlüsselrolle ein: Sie fungieren als niedrigschwellige Begegnungsorte und schaffen einen geschützten sozialen Rahmen, in dem u. a. die Kooperation mit der Hochschule, und somit das intergenerationale Lernen (s. Kap. 1.) möglich wird. Damit entstehen Bedingungen, unter denen digitale Kompetenz nicht nur aufgebaut, sondern als sozial geteilte Praxis stabilisiert werden kann und digitale Medien als Mittel der Selbstermächtigung wirksam werden (Fujii et al., 2022). Dies stellt ein Gegenbild zu digitalem Ageism dar, also den altersbezogenen Zuschreibungen

von Kompetenzmangel oder geringer Anpassungsfähigkeit. Stattdessen werden die befähigten Senior:innen, wie in Fall 1 sichtbar und fungieren als Rollenmodell für andere Senior:innen. Idealerweise entsteht daraus eine Community, die nachhaltig lernt und wirkt (Peer-Learning). Die Erstellung von Inhalten unterstützt den Rollenwechsel älterer Nutzenden und erlaubt ihnen durch die Wandlung von passiven Konsument:innen zu aktiven Mitwirkenden das Altersbild selber zu gestalten. Im Folgenden gehen wir auf Punkte ein, bei denen sich ein differenzierteres Bild zwischen den Fällen abzeichnete.

5.1 Aushandlung der Ziele und Autonomie

Ein zentraler Unterschied liegt in der Klarheit der Zielsetzungen zu Projektbeginn. Beim Videopodcast war die Zielrichtung (authentisches, alltagsnahes Format zur Artikulation eigener Perspektiven in digitalen Öffentlichkeiten) früh gegeben und wurde von den beteiligten Frauen maßgeblich selbst entwickelt. Diese Autonomie war für sie Schlüssel zur Motivation. In Fall 2 war eine längere Aushandlungsphase nötig, weil Erwartungen (Geocaching) und tatsächlicher Projektinhalt auseinanderliefen. Hier wird die Bedeutung einer klaren Kommunikation sichtbar: Die Rahmung entscheidet darüber, ob Teilnehmende Anschluss finden oder Unsicherheit entsteht.

5.2 Kooperation auf Augenhöhe

Fall 1 zeigt Kooperation auf Augenhöhe mit sich ergänzenden Fähigkeiten und einem wechselseitigen Lernprozess. Digitale Kompetenz wird dabei nicht primär als instrumentelles Können verstanden, sondern als Voraussetzung, digitale Kommunikationsräume aktiv zu nutzen, Inhalte zu gestalten und eigene Themen öffentlich anschlussfähig zu machen.

Im Spaziergangsformat wurde *Peer-Learning* auch als Gelingensbedingung sichtbar (Kohäsion, Zugehörigkeit, Ressourcenteilung). Gleichzeitig traten Momente hervor, in denen sich einzelne Teilnehmende ausgeschlossen fühlten (z. B. bei technischen Problemlösungen, bei denen sie nur zuschauen konnten). Dies zeigt, dass Partizipation im größeren Gruppensetting aktiv moderiert und inklusiv gestaltet werden muss, damit aus Mitmachen tatsächlich Mitgestaltung wird. Sozialarbeiter:innen können dabei als Vermittler:innen auftreten, um Situationen zu schaffen, in denen Akteur:innen zueinanderfinden, was wie in Kap. 1 beschrieben, eine Ausbildung der Mitarbeitenden erfordert.

5.3 Partizipationsebenen

Während beim Podcast beide Senior:innen gleichermaßen und kontinuierlich beteiligt waren, und dadurch das gleiche Level an (digitaler) Kompetenz erreichten, verfolgt Fall 2 einen zweistufigen Ansatz (Konzeption/

Planung vs. Durchführung/Nutzung): Planungsteams bildeten digitale Praktiken über einen längeren Zeitraum aus (z. B. Recherche, Einpflege von Informationen, Nutzung von GPS-Daten), während Teilnehmende im Spaziergang vor allem einen niedrigschwelligen Zugang erhielten und digitale Anwendungen im situativen Wechselspiel nutzen. Diese Rollenlogik erlaubt Partizipation auf mehreren Ebenen: nicht nur als Mitmachen, sondern als Mitgestaltung – von der narrativen Entwicklung über die Auswahl und Bedeutungszuschreibung von Orten bis hin zur gemeinsamen Praxis im Feld, was einem Partizipationsverständnis der Lebensweltorientierung entspricht, nach der Hilfe- und Bildungsprozesse so gestaltet werden sollen, dass aktive Beteiligung, kooperative Planung und überwiegend gleichberechtigte Aushandlungsprozesse ermöglicht werden (Grunwald & Thiersch 2016, S. 46). Teilnehmende des Spaziergangs erreichten dieses Level nicht.

5.4 Community und Nachhaltigkeit

Der Podcast ging über die einmalige Produktion eines Medienbeitrags hinaus. Durch die Veröffentlichung der Inhalte entstand Anschlusskommunikation und ein fortlaufender Bezug zu digitalen Öffentlichkeiten durch Rückmeldungen und die Entwicklung einer Community. Digitale Teilhabe wird damit als kontinuierliche soziale Praxis verstanden und nicht als punktuelles Medienprodukt. Diese Kontinuität wurde im Spaziergang-Projekt nicht erreicht, was sich u. a. in der fehlenden (intrinsischen) Motivation sowie fehlender verantwortlicher Personen begründet. Die Person, die es technisch tragen konnte, fühlte sich nicht verantwortlich. Ein kurzzeitiges Gemeinschaftsgefühl wurde zwar erreicht, es wurden Barrieren abgebaut und es entstand ein kooperativer Lernprozess (Pizzul et al., 2024), aber keine nachhaltige Wirkung. Nachhaltige Teilhabe entsteht z. B. durch Role Models. Die Podcasterinnen durchbrechen verbreitete Annahmen, digitale Öffentlichkeiten würden von jüngeren Generationen gestaltet. Für andere Ältere kann dies eine hohe motivationale Wirkung entfalten und formt ein Gegenbild zu von Kompetenzmangel oder geringer Anpassungsfähigkeit geprägten Altersbildern und Ageism (Mannheim & Köttl, 2024). Die Podcasterinnen werden über die Medienproduktion hinaus zu sichtbaren Vertreterinnen digitaler Teilhabe im Alter. Durch die geringere Sichtbarkeit der Content-Creator:innen der digitalen Spaziergänge sowohl im physischen als auch im digitalen Raum, ist der Role-Model-Charakter hier nur bedingt ausgeprägt. Eine Verbreitung durch die Soziale Arbeit müsste erfolgen, um weitere Senior:innen zu motivieren.

5.5 Soziotechnische Ensemble

In beiden Fällen gibt es ähnliche Faktoren, die zur digitalen Teilhabe beitrugen, aber auch Unterschiede und Hürden, die auf die organisatorischen und strukturellen Rahmenbedingungen zurückzuführen sind. In diesem

Kontext erscheint das Konzept der soziotechnischen Ensembles (Biniok, 2023) passend für eine tiefere Analyse: „Soziotechnische Ensembles sind situativ, zielorientiert und planvoll assoziierte und orchestrierte Konfigurationen heterogener Instanzen, d. h. Menschen, Maschinen, Materialien. Aufgrund der spezifischen Situiertheit können Ensembles mit gleicher Funktionalität sehr unterschiedlich zusammengesetzt sein“ (Biniok, 2023, S.97). Während z. B. das Konzept der ko-kreativ erstellten, digitalen Spaziergänge gleichermaßen in unterschiedlichen Quartieren durchgeführt wurde, funktionierte es unterschiedlich gut aufgrund der Teamkomposition sowie einzelner motivierter Verantwortungsträger:innen.

Fallübergreifend zeigte sich, wie ein Konzept nachhaltig befähigt, weil Sichtbarkeit und positive**s** Feedback zur Motivation beitragen (Podcast), wobei im anderen Fall durch das Nichtteilnehmen am Spaziergang das Feedback fehlte. Insgesamt kann die intrinsische Motivation einzelner sowie die entstehende Community dazu führen, dass ein Projekt außerhalb der Unterstützungsstrukturen der Sozialen Arbeit im Privatem weitergeführt wird (Podcast), während dies bei anderer Zusammensetzung an Teilnehmenden nicht der Fall wäre. Aber nicht nur die Menschen spielen in soziotechnischen Ensembles eine Rolle, sondern auch Technik und Material. „Teilhabe beruht immer auch auf *Teilgabe*, also einer Ermöglichung teilzuhaben durch andere – seien dies nun menschliche oder technische Akteure“ (Biniok, 2023). So kann ein bestimmtes Tool Teilhabe mehr unterstützen als ein anderes. Auch Material, wie z. B. die Handreichungen in beiden Fällen spielten eine wichtige Rolle. Allerdings war auch hier das Zusammenspiel entscheidend: Beim Podcast funktionierte es gut, da die Handreichung partizipativ erstellt wurde und die Technik gemeinsam mit der Studierenden erschlossen wurde. Im Falle des Spaziergangs, in dem die Sozialarbeiterin nicht auf die Nutzung und Vermittlung des Tools vorbereitet war, entstanden Unsicherheiten **in** der Gruppe. Erst als die Handreichung durch die Sozialarbeiterin genutzt wurde, verbesserte sich die Kommunikation. Der Sozialarbeiterin kam in den Fällen unterschiedliche Rollen zu: Vermittlerin beim Podcast und Moderatorin beim Spaziergang. Je nach Situation sind Rollen flexibel, ein Ensemble ist somit situativ anpassungsfähig.

6. Fazit: Gelingensbedingungen für digitale Teilhabe von Senior:innen

Die Fälle verdeutlichen wichtige Gelingensbedingungen für digitale Teilhabe von Senior:innen sowie die Wichtigkeit des soziotechnischen Ensembles. Zunächst spielt das situierte Erlernen digitaler Kompetenzen in der Lebenswelt der Senior:innen eine zentrale Rolle. Digitale Technologien werden so als Werkzeuge zur aktiven Aneignung von Umwelt, Wissen und Beziehungen erfahrbar gemacht. Innerhalb des Lernprozesses sind Faktoren wie Interaktionen auf Augenhöhe und Peer-Learning ausschlaggebend für den Erfolg. Wie die Fälle klar zeigten, spielen die personellen

und strukturellen Rahmenbedingungen eine große Rolle, z. B. die Kommunikation zur Zielsetzung, die Funktionen von Sozialarbeiter:innen, die Befähigung in der Aneignung durch technikaffine Personen (z. B. durch die Hochschule) sowie die technischen Tools. Es wird deutlich, dass es sich hier jedoch um soziotechnische Ensembles handelt, die variabel funktionieren, da trotz ähnlicher Rahmenbedingungen Unterschiede in der Gruppenkohäsion und Kommunikation auftraten, die folglich Einfluss nahmen auf die Motivation und das Level an Befähigung. Letztlich funktioniert Teilhabe in Medien am besten, wenn eine Community entsteht, die durch klare Verantwortlichkeiten bei gleichzeitigem Austausch auf Augenhöhe nachhaltig motiviert ist gemeinsam sinnstiftend zu wirken und negativen Altersbildern entgegenzuwirken.

Danksagung

Das NaDiA Projekt wurde im „Wissenschaftsjahr 2022“ (BMBF, 01WJ2227A) gefördert. Wir danken der Caritas Düsseldorf e. V., der Stiftung Digitale Chancen, allen Teilnehmenden sowie den Studentinnen F. Vinci und C. Krödel, die die Projekte implementiert haben. Ein besonderer Dank geht an die „Zwei im Auto“, S. Beisel und C. Herzog, deren Neugier und unermüdlicher Wille Neues zu gestalten uns inspiriert haben. Wir widmen die Arbeit dem Andenken an C. Herzog. Ihr Einfluss wirkt in dieser Arbeit fort.

Literatur

Biniok, P. (2023). Digitale Teilhabe älterer Menschen: Konvergenz von Technikoptionen und Sozialgewinnen. In *Normenwandel in der alternden Gesellschaft* (S. 87–103). Springer Berlin Heidelberg.

Borgstedt, S., & Möller-Slawinski, H. (2020). Digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderung: Trendstudie. https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/86216

Bosse, I., & Hasebrink, U. (2016). Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. Forschungsbericht. http://kme.tu-dortmund.de/cms/de/Aktuelles/aeltere-Meldungen/Langfassung-der-Studie-_Mediennutzung-von-Menschen-mit-Behinderungen_-veroeffentlicht/Studie-Mediennutzung_Langfassung_final.pdf

Bosse, I., & Kamin, A.-M. (2018). Digitale Teilhabe: Bildung inklusiv – individuell – transdisziplinär. GMK-Impulse, 1/2018. Düsseldorf: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur.

Brewer, R., & Piper, A. M. (2016). “Tell It Like It Really Is”: A case of online content creation and sharing among older adult bloggers. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (S. 5529–5542).

Donhauser, T., Lee, L., Tuna, B., Hensmann, A., & Mohr, A. (2025). Kreativ, inklusiv, zielgruppenorientiert: Kunstpädagogische Zugänge zur handlungsorientierten Medienpädagogik. *Medienimpulse, 63*(3), 27-Seiten. https://doi.org/10.21243/mi-03-25-23

Fujii, M., Kutscher, N., Niermann, K. M. (2022). Grenzen pädagogischen Handelns. In: Damberger, Thomas/Schell Kiehl, Ines/Wahl, Johannes (Hrsg.): Pädagogik, Soziale Arbeit und Digitalität. Weinheim: Beltz, S. 39–50.

Harley, D., & Fitzpatrick, G. (2009). YouTube and intergenerational communication: The case of Geriatric1927. *Universal Access in the Information Society*, 8(1), 5–20.

Grunwald, K., & Thiersch, H. (2016). Lebensweltorientierung. In G. Graßhoff, A. Renker & W. Schröer (Hrsg.), *Soziale Arbeit. Eine elementare Einführung* (S. 42–46). Wiesbaden: Springer VS.

Hargittai, E. (Hrsg.). (2021). *Handbook of digital inequality*. Edward Elgar Publishing.

Henjes-Kunst, A., Jahn, S., & Kaste, S. (2025). Endbericht D21-Digital-Index 2024/25.

Hüning, N., Wohlgefahrt, J., & Albrecht, J. (2025). Umsetzung digitaler Teilhabe im Sozial- und Wohlfahrtswesen: Eine multidimensionale Betrachtung von förderlichen Rahmenbedingungen und exemplarischen Lösungsansätzen. *DiMe-Sozial*, 1(1), 1–21. https://doi.org/10.21240/dimesoz/2025/1/19

Klapperich, H., & Huldtgren, A. (2025). Podcast "Two in a car": A case of fostering digital literacy in a senior community. In *Proceedings of the 12th International Conference on Communities & Technologies* (C&T 2025). European Society for Socially Embedded Technologies (EUSSET).

Kunze, C., Renyi, M., Lerch, M., Maier, E., Kempter, G., Schneider, M., ... Otto, U. (2021). Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung in der Quartiersentwicklung – Ausgangsbasis und Fragestellungen im Projekt „Technik im Quartier". In *Grenzüberschreitende Reallabore für Assistenztechnik: Beiträge zum Usability Day XIX*; 24. Juni 2021 (S. 145–152). Pabst Science Publishers.

Kutscher, N. (2019). Digitalisierung der Sozialen Arbeit. In *Beratung und Digitalisierung: Zwischen Euphorie und Skepsis* (S. 41–56). Springer Fachmedien Wiesbaden.

Mannheim, I., Köttl, H. (2024). Ageism and (Successful) Digital Engagement: A Proposed Theoretical Model. In *The Gerontologist, 64*(9).

Mayring, P., & Fenzl, T. (2019). Qualitative Inhaltsanalyse. In *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 633–648).

Pelka, B. (2024). *Digitale Inklusion – Teilhabe mit und Teilhabe in digitalen Medien*. Universitätsbibliothek Dortmund.

Pizzul, D., Righi, S., Toffolutti, V., Pirani, F., De Vita, D., Lucchese, C., Orlandi, S., & Cirilli, M. (2024). Evaluating the impact of a peer-education digital literacy course for older adults: A protocol. *Frontiers in Sociology, 9*, 1432607.

Reuter, A., Scharf, T., & Smeddinck, J. (2021). Content creation in later life: Reconsidering older adults' digital participation and inclusion. In *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 4*(CSCW3), 1–23.

Suden, W. (2020). Digitale Teilhabe im Alter: Aktivierung oder Diskriminierung? In *Lebenswirklichkeiten des Alter (n) s: Vielfalt, Heterogenität, Ungleichheit* (pp. 267–289). Springer Fachmedien Wiesbaden.

Tang, X., Ding, X., & Zhou, Z. (2023). Towards equitable online participation: A case of older adult content creators' role transition on short-form video sharing platforms. In *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 7*(CSCW2), 1–22.

Tillmann, A. (2020). Veränderte Lebenswelten im Zuge gesellschaftlicher Digitalisierungsprozesse. In *Handbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, 1*, 89–100.

Tkacova, H. (2025). A qualitative study on seniors' use of social networks to support social participation. *Clinical Social Work and Health Intervention*.