

ZEK

Aussetzen im Alter? Rollentausch im Namen der Inklusion - Mit Einsatz des Alterssimulationsanzuges



„Der Age Suit hat mir eindrucksvoll vor Augen geführt, wie stark das persönliche Erleben von Alter unser Verständnis für Barrieren und Inklusion prägen kann. Durch die Erfahrung im Anzug wurde das Thema nicht nur intellektuell, sondern auch emotional greifbar, was mich dazu motivierte, aktiv zu handeln. Die Strategie, das eigene Erleben von Alter als Impuls für Innovation in der Tourist-Information zu nutzen, zeigte in der Session deutlich ihre Wirkung.“

< Claudia Moll >

IM FOKUS DER FORSCHUNG

Bedürfnisanalyse einer seniorengeeichten Gestaltung der Tourist-Information

PROJEKTART Angewandte Marktforschung

TITEL

Aussetzen im Alter? Rollentausch im Namen der Inklusion - Mit Einsatz des Alterssimulationsanzuges

„Der Age Suit macht die Herausforderungen des Alters spürbar und schafft so ein neues Bewusstsein für Barrieren und Inklusion.“

Im Workshop wurde der Age Suit getestet, ein Simulationsanzug, der altersbedingte Einschränkungen wie eingeschränkte Mobilität und Wahrnehmung nachahmt. Ziel war es, den Teilnehmern die Herausforderungen des älteren Lebens erlebbar zu machen und Lösungen für eine barrierefreie Gestaltung des Alltags zu entwickeln. Durch praktische Aufgaben erlebten die Teilnehmer die Schwierigkeiten, mit denen viele ältere Menschen täglich konfrontiert sind, und sammelten Ideen zur Verbesserung der Barrierefreiheit.

Workshop-Einführung und Ablauf

Die Durchführung begann mit einem einleitenden Impulsvortrag von Frau Claudia Moll von DestinetCHANGE, in dem die zentralen Aspekte zum Thema Altern und Barrierefreiheit erläutert wurden. Anschließend stellten sich die Studierenden vor und erläuterten den Ablauf des Workshops. Eine Testperson wurde ausgewählt, um den Alterssimulationsanzug anzulegen und unter Anleitung der Gruppe diverse Aufgaben zu absolvieren. Beim Anlegen des Anzugs wurden die einzelnen Bestandteile erläutert: Eine spezielle Brille beeinträchtigte die Sicht und schränkte die Farberkennung ein. Kopfhörer reduzierten das Hörvermögen und simulierten das Vorhandensein eines Tinnitus. Zwei verschiedene Handschuhe schränkten sowohl den Tastsinn als auch die Beweglichkeit der Hände ein. Bandagen an Knie- und Ellbogengelenken schränkten die Beweglichkeit der Gelenke ein, während zusätzliche Gewichte an Hand- und Fußgelenken Muskelschwäche simulierten. Eine Halskrause schränkte zudem die Beweglichkeit des Kopfes erheblich ein.



Durchführung der praktischen Aufgaben

Die praktischen Aufgaben zielten darauf ab, die alltäglichen Herausforderungen älterer Menschen unter den simulierten Bedingungen nachzuempfinden.

- **Schuhe anziehen:** Die eingeschränkte Beweglichkeit der Gelenke und die Bandagen erschwerten diese Aufgabe erheblich.
- **Treppensteigen:** Die Testperson bewegte sich langsamer, benötigte das Geländer und hatte aufgrund eingeschränkter Sicht Schwierigkeiten, die Stufen wahrzunehmen.
- **Öffnungszeiten ablesen:** Das Schild konnte nur erfolgreich gelesen werden, indem die Testperson sehr nah herantrat.
- **Flyer aus einem Regal holen:** Die Bewegungseinschränkungen und das zusätzliche Gewicht machten diese Aufgabe nahezu unmöglich.

Souvenir kaufen: Der Bezahlvorgang gestaltete sich herausfordernd, da die Testperson Schwierigkeiten hatte, Münzen zu greifen und deren Wert zu erkennen. Zudem war eine erhöhte Lautstärke nötig, um eine Kommunikation zu ermöglichen.

- **Orte auf einer Karte finden:** Trotz guter Lesbarkeit der Karte aufgrund von Beleuchtung und Farben fiel die Orientierung schwer, und das Auffinden spezifischer Orte war herausfordernd.

Nachbesprechung und Reflexion

Im Anschluss an die Durchführung folgte eine strukturierte Nachbesprechung, bei der die Erfahrungen gemeinsam reflektiert wurden. Während zwei Gruppenmitglieder der Testperson beim Ablegen des Anzugs behilflich waren, begann der übrige Teil der Gruppe im Besprechungsraum mit der Auswertung und Ideensammlung.

Handlungsempfehlungen

Mittels einer Brainstorming-Methode wurden in den Kategorien Motorik, Sehen, Hören und Sprechen gezielte Handlungsempfehlungen erarbeitet:

- **Motorik:** Zerbrechliche Gegenstände tiefer platzieren, hohe Sitzgelegenheiten bereitstellen, ergonomische Regale gestalten, Bodenmarkierungen zur Orientierung verwenden und Distanzen minimieren.
- **Sprechen:** Gäste aktiv ansprechen, langsam und deutlich sprechen, einen „Concierge“-Dienst einführen.
- **Sehen:** Große Überschriften nutzen, Markierungen an Stufen anbringen, Prospektwände übersichtlich gestalten und intuitive Designs mit Symbolen und Bildern verwenden.
- **Hören:** Lärmarme Beratungsräume sowie Ruhe- und Komfortzonen einrichten.

Zusätzliche Maßnahme: Rollende Tourist-Information

PROJEKTLEITUNG Prof. Dr. Anja
Brittner-Widmann Studiengangsleiterin
BWL-Tourismus, Hotellerie und
Gastronomie: Destinations- und
Kurortemanagement

BACHELORSTUDENT_INNEN Marvin
Betz, Alessio Aliotta, Ellen Schmid, Emily
Sachs, Pia Lehmann

KOOPERATIONSPARTNER Claudia Moll
von DestiCHANGE

DHBW Ravensburg
Rudolfstr. 19
D-88214 Ravensburg
E-Mail: brittnerwidmann@dhbw-ravensburg.de

ZEK Das Zentrum für empirische
Kommunikations- forschung (ZEK) ist
Bestandteil der Fakultät Wirtschaft an der
DHBW Ravensburg. Es dient der
professionellen Unterstützung empirischer
Projekte in Lehre und Forschung. Weitere
Informationen zum Leistungsspektrum und
zur Forschungsinfrastruktur im Internet:
www.ravensburg.dhbw.de/zek

