

KONFIGURATIONEN DES ALTER(N)S – DIE GESTALTUNG EINES INTELLIGENTEN GEDÄCHTNISTRAININGS ALS SOZIOMATERIELLE PRAXIS UND WISSENSORDNUNG

Cordula Endter

Dass die Bevölkerung in Deutschland altert, ist weder ein besonders neuer noch wissenschaftlich strittiger Befund. Anders verhält es sich mit den kulturellen Vorstellungen vom Alter und den damit verbundenen gesellschaftlichen Erwartungen und politischen Zielstellungen an ältere Menschen, die an diese Beobachtung anschließen. Im gesellschaftlichen Diskurs über den demografischen Wandel lässt sich beobachten, wie die wachsende Zahl älterer Menschen und die geringe Geburtenrate vor allem als gesellschaftliche und ökonomische Belastung wahrgenommen werden, die wohlfahrtsstaatliche Gefüge wie das Rentensystem, die Kranken- und die Pflegeversicherung destabilisieren.¹ Eine solche Wahrnehmung des Alters als Problem wird durch den Mangel an Fachkräften in Gesundheit und Medizin, dem zunehmenden Rückzug des Staates aus seiner wohlfahrtsstaatlichen Verantwortung und einer Neoliberalisierung des Gesundheits- und Pflegesektors verstärkt. So ist schnell vom demografischen Wandel als >Risiko<, >Gefahr< oder >Bremse< wahlweise des gesellschaftlichen Zusammenhalts oder des wirtschaftlichen Erfolgs zu lesen.

Innerhalb dieser diskursiven Problematisierung des Altersstrukturwandels erfährt das Thema Digitalisierung zunehmend Aufmerksamkeit. Zum einen deshalb, weil neben dem demografischen Wandel die Digitalisierung unserer Lebenswelt eine der dominantesten Entwicklungen der Gegenwart ist, und zum anderen, weil der Digitalisierung das Potential zugeschrieben wird, mit den sich aus der demografischen Alterung der Gesellschaft ergebenden sozialen und wirtschaftlichen Herausforderungen mittels technischer Lösungen erfolgreich umgehen zu können.

Das Forschungs- und Entwicklungsfeld digitaler Assistenztechnologien für ältere Menschen steht beispielhaft für dieses Potentialversprechen von Technik im Umgang mit den Herausforderungen des demografischen Wandels. Der vorliegende Beitrag geht diesem Versprechen nach und lotet am Beispiel der Entwicklung eines digitalen

1 Silke van Dyk u. a.: Die >Aufwertung< des Alters. Eine gesellschaftliche Farce. In: *Mittelweg* 36, 19, Heft 5 (2010), S. 15–33; Stephen Katz: *Active and Successful Aging. Lifestyle as a Gerontological Idea*. In: *Recherches Sociologiques et Anthropologiques* 44 (2013), Heft 1, S. 33–49; Stephen Katz: *Busy Bodies: Activity, Aging, and the Management of Everyday Life*. In: *Journal of Aging Studies* 14 (2000), Heft 2, S. 135–152; Tina Denninger u. a.: *Leben im Ruhestand: Zur Neuverhandlung des Alters in der Aktivgesellschaft*. Bielefeld 2014.

Gedächtnistrainings aus, welche politischen Zielstellungen mit der Förderung und Entwicklung digitaler Assistenztechnologien für ältere Menschen einhergehen, wie sich die konkrete Praxis der Technikentwicklung unter der förderpolitischen Maßgabe innovativer Technikentwicklung gestaltet und die materielle Gestaltung des Artefakts bestimmt.

TechnoPolitiken des Alter(n)s

Seit 2008 fördert das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) in Deutschland die Entwicklung von »Ambient Assisted Living Technologien«, kurz AAL, um »der wachsenden Zahl älterer Menschen bis ins hohe Alter hinein ein selbstbestimmtes Leben [zu] ermöglichen«.² AAL-Technologien sind zumeist digitale Systeme, die mehrheitlich auf der Erfassung, Verarbeitung und Übermittlung von Daten durch Mikroprozessoren beruhen. Die Prozessoren werden in Geräten verbaut und können Aktoren steuern und Sensoren aktivieren. Diese sind möglichst unscheinbar in der Wohnung – zum Beispiel hinter Türen oder Schrankwänden – oder in anderen Anwendungskontexten platziert. So werden Haushaltsgeräte automatisiert, um sich im Bedarfsfall ohne das Zutun der älteren Person an- oder abzuschalten, oder Sensoren in Teppichen oder Möbeln verbaut, um Stürze zu registrieren und im Bedarfsfall einen Notruf abzuschicken. Darüber hinaus spielen vor allem Anwendungen im Gesundheits- und Pflegebereich eine Rolle, die sich nicht mehr allein auf den Einsatz von Mikroprozessoren beschränken, sondern verstärkt Künstliche Intelligenz und robotische Systeme nutzen. Es lässt sich beobachten, dass vermehrt auf den Einsatz digitaler Serviceangebote gesetzt wird, die neben den älteren Menschen auch Angehörige, Pflegedienste oder Wohnungsgenossenschaften und Kommunen als Nutzer*innen ansprechen wollen.³ Ungeachtet der breiten Ausdifferenzierung technologischer Innovationen gelingt es nur wenigen Projektkonsortien über die Förderphase hinaus, sich auf dem Markt zu etablieren.⁴ Auf Seiten von Un-

2 BMBF: Die Hightech-Strategie für Deutschland. Ideen zünden. Bonn/Berlin 2006, S. 92.

3 Peter Biniok/Stefan Selke/Johannes Achatz: Soziodigitale Nachbarschaften: Der Wandel von Nachbarschaftsverhältnissen unter dem Einfluss von Digitalisierung. In: Rolf G. Heinze/Sebastian Kurtenbach/Jan Üblacker (Hg.): Digitalisierung und Nachbarschaft. Erosion des Zusammenlebens oder neue Vergemeinschaftung? Baden-Baden 2019, S. 33–60; Lynn Schelisch: Technische Unterstützung von Kommunikation und Gemeinschaft durch vernetzte Assistenzsysteme für ältere Menschen: Empirische Befunde. In: ebd., S. 207–228; Thorsten Wiechmann/Thomas Terfrüchte: Smart Country regional gedacht – Teilräumliche Analysen für digitale Strategien in Deutschland. Gütersloh 2017.

4 Rolf G. Heinze: Alter und Technik. In: Harald Künemund/Uwe Fachinger (Hg.): Alter und Technik: Sozialwissenschaftliche Befunde und Perspektiven. Wiesbaden 2018, S. 15–31.

ternehmen, fördernden Institutionen und involvierten Projektakteur*innen werden dafür unterschiedliche Gründe genannt: Zum einen wird auf Akzeptanzprobleme seitens der älteren Nutzer*innen verwiesen, zum anderen wird die Inkompatibilität digitaler Leistungen mit den klassischen Abrechnungssystemen von Kranken- und Pflegekassen ins Feld geführt.⁵ Während im Fall von mangelnder Akzeptanz auf einen stärkeren Ausbau von Beratungs- und Vermittlungsangeboten beispielsweise durch kommunale oder zivilgesellschaftliche Akteur*innen gesetzt wird,⁶ wird in Bezug auf die Finanzierungsproblematik auf die Notwendigkeit der Evaluation von Wirkung und Nutzen der Technologien verwiesen, um die Übernahme in den Hilfsmittelkatalog zu erreichen. Hinzu kommt, dass kommerzielle Anbieter*innen, Großkonzerne und Technologieunternehmen, jenseits staatlicher Förderprogramme den Markt vor allem in den Bereichen Smart Home und digitale Gesundheit erschließen.⁷

Zudem ist die Nutzung digitaler Assistenztechnologien voraussetzungsreich: Die Systeme müssen erworben, installiert und gewartet werden; die Nutzung der Geräte muss erlernt und trainiert werden. Dazu müssen Handlungsroutrinen modifiziert, neues Wissen erworben und finanzielle Mittel aufgebracht werden. Das gilt nicht nur für ältere Menschen als Hauptnutzer*innen der Systeme, sondern auch für diejenigen, die ältere Menschen versorgen, betreuen oder pflegen.

Jenseits dieser auf technische Infrastruktur und individuelle Nutzungskompetenz abzielenden Aspekte geht die Implementierung assistiver Technologien mit sozialen, rechtlichen und ethischen Herausforderungen einher, die die Kultur des Alter(n)s betreffen. So kann eine intelligente Assistenztechnologie, die die Aktivität der Nutzer*in in der Wohnung kontrolliert und bei Auffälligkeiten eine Kontaktperson informiert, das Sicherheitserleben der einzelnen Person, ihrer Angehörigen oder des ambulanten Pflegedienstes erhöhen, sie verändert aber auch das Erleben von Privatheit und Selbstbestimmung. Zudem können sich die Nutzer*innen beispielsweise verpflichtet fühlen, das System angeschaltet zu lassen, wenn sie es eigentlich gerne deaktivieren würden, ihre Angehörigen oder professionellen Betreuer*innen aber nicht beunruhigen wollen.

5 *Uwe Fachinger*: Technikeinsatz bei Pflegebedürftigkeit. In: Klaus Jacobs u. a. (Hg.): *Pflegereport 2017 – Schwerpunkt: Die Versorgung der Pflegebedürftigen*. Stuttgart 2017, S. 83–94; *Christine Weiß* u. a.: Nutzen und Finanzierung technischer Assistenzsysteme aus Sicht der Pflegeversicherung und weiterer Akteure der Verantwortungsgemeinschaft am Beispiel der Quartiersvernetzung. Abschlussbericht. Berlin 2017.

6 *Birgit Apfelbaum/Thomas Schatz*: Die Wohnungswirtschaft als Netzwerkakteur der kommunalen Demografiestrategie. Altersgerechte Erweiterungen des Angebotsportfolios als Schlüssel zu Mieterbindung und -gewinnung. Ostbevern 2013; *Sibylle Meyer*: Technische Assistenzsysteme zu Hause – warum nicht? Vergleichende Evaluation von 14 aktuellen Forschungs- und Anwendungsprojekten. In: Harald Künemund/Uwe Fachinger (Hg.): wie Anm. 4, S. 147–176.

7 *Weiß* u. a., wie Anm. 5.

Hier wird deutlich, wie komplex der Einsatz technischer Assistenzsysteme ist. Er kann soziale Ungleichheiten verschärfen oder neue hervorrufen, fordert ältere Menschen heraus, gewohnte Routinen zu verändern und kann nicht nur mit dem Erleben von Autonomie einhergehen, sondern auch mit deren Verlust.

Digitale Assistenztechnologien für ältere Menschen als kulturanthropologisches Forschungsfeld

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass die Entwicklung digitaler Assistenztechnologien nicht allein als ein förderpolitisches Instrument zur Bewältigung des durch den demografischen Wandel hervorgerufenen Pflege- und Versorgungsbedarfs zu verstehen ist, sondern in sich selbst spezifische Politiken erzeugt, die das kulturelle Verständnis von Alter(n) und damit verbundene Altersbilder ebenso wie den Möglichkeitsraum älterer Menschen, ihr eigenes Alt-Sein auszuhandeln, beeinflusst. Hier setzt die kulturanthropologische Forschung an und rückt die Technikentwicklung sowie die sie rahmende Förderpolitik in den Mittelpunkt der Betrachtung. Dabei stehen zwei Fragen im Fokus: Erstens, welche kulturellen Vorstellungen und Annahmen über Alter(n) bestimmen die Förderpolitik? Und zweitens, wie schreiben sich diese Vorstellungen in die Materialität des Artefaktes ein und beeinflussen die spätere Nutzung? Gerade mit Blick auf die zweite Frage bietet es sich an, die kulturanthropologische Betrachtung des Alter(n)s um materialitätstheoretische Ansätze zu ergänzen, wie sie feministische Ansätze der >Science and Technology Studies< (STS) und des >New Materialism< bieten.⁸

Die Philosophin und Physikerin Karen Barad macht in ihrer Konzeption eines agentiellen Realismus darauf aufmerksam, dass die sich uns als Wirklichkeit präsentierenden Phänomene Ergebnis ontologischer Grenzziehungen sind, die eben jene Phänomene erst konstituieren.⁹ In Bezug auf Technik und Alter heißt das, dass sowohl die Technologien als auch die (älteren) Nutzer*innen dieser Technologien im Prozess der Technikentwicklung und -nutzung sowohl für sich als Entitäten als auch in Wechselwirkung zu einander konstituiert werden. Im Folgenden spreche ich des-

8 *Cordula Endter*: *Becoming with Technology – The Reconfiguration of Age in the Development of a Digital Memory Training*. In: Janina Loh/Mark Coeckelbergh (Hg.): *Feminist Philosophy of Technology*. Stuttgart 2020, S. 123–142.

9 *Karen Barad*: *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*. In: *Signs* 28 (2003), Heft 3, S. 801–831; *Dies.*: *Agential Realism: Feminist Interventions in Understanding Scientific Practices*. In: Mario Biagioli (Hg.): *The Science Studies Reader*. New York 1999, S. 1–11; *Dies.*: *Meeting the Universe Halfway: Realism and Social Constructivism Without Contradiction*. In: Lynn Hankinson Nelson/Jack Nelson (Hg.): *Feminism, Science, and the Philosophy of Science*. Dordrecht 1996, S. 161–194.

halb von Ko-Konstitution um dieses Wechselspiel gegenseitiger Hervorbringung zu beschreiben. Im Anschluss an Barad verstehe ich diese Ko-Konstitution als eine materiell-diskursive Praxis, in der sich gesellschaftliche und politische Imaginationen von Alter(n) und technogener Fürsorge in die Materialität des Artefakts einschreiben und darin eine spezifische Form von Agency erlangen. Diese Einschreibung kultureller Altersbilder bezeichne ich mit der französischen Soziologin Madeleine Akrich¹⁰ als >Age-Skript<.¹¹ Akrich geht davon aus, »[that] technical objects participate in building heterogeneous networks that bring together actants of all types and sizes, whether human or nonhuman«.¹² Zudem ist nach Akrich die Art und Weise, wie technische Objekte in diese Netzwerke eingebunden und darin selbst zu Akteuren werden, Ergebnis einer durch die Entwickler*innen vollzogenen Einschreibung.¹³ Die Entwickler*innen, so die weiterführende Annahme, schreiben dabei im Prozess der Technikgestaltung ihre Vorstellungen von Nutzungspraktiken, aber auch ihre Vorlieben, Kompetenzen, Moralitäten und Einstellungen in die Technik ein.

Wie genau sich diese Einschreibungen vollziehen und welche Konflikte dabei auftreten können, möchte ich an einem Beispiel aus meiner Feldforschung skizzieren. Die Skizzen beruhen auf Gesprächen, Leitfadenterviews und teilnehmender Beobachtung aus der Zeit meines Aufenthalts in dem Projekt *MemoPlay* von März bis November 2014. Dabei werde ich die Wissensordnungen, die soziale Praxis und die mit der Entwicklung des Artefakts einhergehenden Ambivalenzen mit Blick auf das Alter(n) herausarbeiten.

Von Bildern, Codes und konfigrierenden Wissensordnungen

MemoPlay ist ein vom BMBF gefördertes Projekt, in welchem in einem Zeitraum von drei Jahren eine Online-Plattform zum Gedächtnistraining für ältere Menschen mit leichten kognitiven Beeinträchtigungen entwickelt wurde. Das Programm beinhaltet neben dem Gedächtnistraining einen Informationsbereich, in dem in kurzen Texten und Videos über Themen wie Gesundheit, Mobilität und Ernährung informiert wird, sowie einen Kommunikationsbereich, in dem die älteren Teilnehmer*innen miteinander chatten oder mailen können.

10 *Madeleine Akrich*: The De-Description of Technical Objects. In: Wiebe E. Bijker/John Law (Hg.): *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge 1992, S. 205–225.

11 *Cordula Endter*: Skripting Age – The Negotiation of Age and Aging in Ambient Assisted Living. In: Emma Domínguez-Rué/Linda Nierling (Hg.): *Ageing and Technology: Perspectives from the Social Sciences*. Bielefeld 2016, S. 121–140.

12 *Akrich*, wie Anm. 10, hier S. 206.

13 *Ebd.*, hier S. 207.

Im Folgenden geht es um zwei zentrale Akteure des Projekts: Zum einen um den Kognitionspsychologen Sebastian Krause, der für die wissenschaftliche Konzeption der Trainingseinheiten zuständig war, und zum anderen um den Softwareentwickler Klaus Baumann, dem die informatische Umsetzung der Konzeptionen oblag.

Machtloses Wissen – der Psychologe Sebastian Krause

Sebastian Krause ist enttäuscht: »Da sind schon viele Anforderungen aus meiner Sicht nicht so wirklich gut erfüllt. Da war halt eben wenig Verständnis bei allen Partnern dafür da, warum das denn jetzt unbedingt sein muss.«¹⁴ Das, um was es Sebastian Krause hier geht und was sich nicht so hat umsetzen lassen, wie er es sich vorgestellt hat, ist das kognitive Training von *MemoPlay* – sozusagen das Herzstück des Projekts.

Dafür hat er klinische Studien recherchiert und durchgearbeitet, wissenschaftliche Bewertungskriterien aufgestellt und die Studien entsprechend priorisiert. Er hat das Gespräch mit anderen Psycholog*innen gesucht, Mediziner*innen kontaktiert, noch mehr Forschungsliteratur gelesen und andere Trainingsprogramme getestet. Auf Grundlage dieses Wissens konzipierte er 23 Übungen, visualisierte sie als Skizzen, schrieb Handreichungen und erarbeitete Gestaltungsvorschläge, die auch die in der Anforderungsanalyse erhobenen Bedarfe und Wünsche der Nutzer*innen berücksichtigen. Diese Dokumente hat er regelmäßig auf den Projektserver hochgeladen und dem Informatiker direkt per Mail geschickt. Doch der Informatiker habe nur selten nachgefragt, sich wortkarg verhalten und angegeben, dass alles okay sei und er keine Rückfragen zu den Vorschlägen habe. Zwar hat sich Sebastian Krause über dieses Verhalten gewundert, seine Arbeit an der Konzeption aber unbeirrt und engagiert fortgesetzt.

»Und dann kam so mehr oder weniger der dicke Hammer«, erinnert er sich. Bei der Auswahl der Übungen für den Nutzer*innen-Test hätte sich dann nämlich gezeigt, wie wenig von seinen Vorschlägen umgesetzt wurde.

»Dass jetzt Bilder drin sind, die ich zum Beispiel überhaupt nicht schön finde, dass das Ganze an sich total langsam und träge reagiert, dass diese motorische Komponente gar nicht drin ist, also das sind so Sachen, die ich öfter angemerkt habe.«

14 Interview mit Sebastian Krause, März 2014. Alle hier verwendeten Materialien liegen bei der Autorin.

Er sei zwar kein Informatiker, so Krause, aber er habe doch genug technisches Hintergrundwissen, um zu merken, dass da mehr möglich gewesen wäre. Aber immer, wenn er nachgefragt habe, warum die technische Umsetzung seiner psychologischen Empfehlungen nicht möglich sei, kamen nur Ausflüchte – »ein bisschen blabla« – oder es wurde einfach nicht geantwortet.

Er wiederholt sein Erstaunen über dieses Verhalten noch mehrmals im Gespräch, als ob er es auch jetzt rückblickend immer noch nicht fassen kann, dass sich seine Konzeptionen und Empfehlungen in der Gestaltung des Trainingsprogramms nicht wiederfinden. Stattdessen hat das Unternehmen eine Übung eingebaut, welche Sebastian Krause weder konzipiert noch vorgeschlagen hatte. Aber die hätten sie unbedingt dabei haben wollen, erinnert sich der Psychologe und vermutet, dass sie eine ähnliche Übung schon einmal konzipiert hätten und deshalb der technische Bausatz schon verfügbar gewesen sei. »Das war ja auch die erste [Übung] die umgesetzt wurde und das war auch lange Zeit die einzige, die wir hatten, und ich hasse diese Übung von tiefstem Herzen«, konstatiert Krause. Er hätte diese Übung niemals in der Art und Weise konzipiert und sie würde auch nicht zu den anderen Übungen passen. »Aber gut, das musste ich dann halt schlucken, wie so vieles andere auch«, fasst er diese Erfahrung zusammen.

Pragmatische Entscheidungen – Der Informatiker Klaus Baumann

Klaus Baumann ist als Informatiker für die Programmierung von *MemoPlay* zuständig. Das heißt, er setzt die Vorschläge und Ideen um, die Sebastian Krause an ihn heranträgt. Dabei steht er nicht nur in ständiger Verhandlung mit den Projektakteur*innen, sondern auch mit der technischen Infrastruktur und den Möglichkeiten der informatischen Umsetzung der Wünsche und Vorstellungen der anderen, was durchaus ein ziemlich desillusionierender Vorgang sein kann, folgt man Klaus Baumanns Ausführungen. So würden die Kund*innen den Prozess des Programmierens regelmäßig unterschätzen. »Die denken dann immer so, zack«,¹⁵ aber die Programmierer*innen seien da vorsichtiger, sie würden lieber einen Schritt nach dem anderen machen und dazu würde auch zählen, die Kund*innen in deren Wünschen und Vorstellungen mal auszubremsen. Die Zusammenarbeit mit Sebastian Krause hätte aber gut funktioniert. Das sei zwar »x-mal hin und hergegangen«, aber ein solcher Abstimmungsprozess sei eben auch nötig, schließlich »muss [man] ja die Vorstellung der anderen Realität werden lassen und dabei treten Lücken auch in der Logik auf, die man mit den anderen kommunizieren muss«. Da würden sich dann auch Aspekte ergeben, wo der »andere nachbessern muss oder was tun muss«. Das müsse dann

15 Interview mit Klaus Baumann, September 2014.

auch alles festgehalten werden und genau aufgeschrieben sein, betont der Informatiker. Und genau das hat Sebastian Krause getan. Warum hat die Zusammenarbeit dann nicht funktioniert? Klaus Baumann hat dafür eine Erklärung: Zwar hätte der Psychologe in die von ihm erstellten Templates »irgendwie was da reingeschrieben«, aber »bis das dann so in unserer Denke ankam«, das hätte eben gedauert und dann hätte er eben immer schauen müssen, was technisch möglich sei, auch zum Preis, dass man die Übungen »auch in so ein Schema pressen« muss, womit er meint, dass man auch mal Abstriche machen müsse, damit die Übungen am Ende laufen.

Begrenzte Ressourcen und die Delegation von Verantwortlichkeit

Was wird in der Kontrastierung der zwei Fälle deutlich? Wie lassen sich diese unterschiedlichen Erfahrungen, Praktiken und subjektiven Deutungen verstehen? Und was verbindet sie?

Während Sebastian Krause sich dazu verpflichtet fühlt, Übungen zu konzipieren, die wissenschaftlichen Qualitätskriterien und kognitionspsychologischen Maßgaben entsprechen, entscheidet sich Klaus Baumann für das, was technisch möglich und zeitlich machbar ist. Dieser Pragmatismus ist für ihn weder Ausdruck einer Verweigerung gegenüber Krauses Vorgaben noch Bequemlichkeit, sondern drückt sein professionales Selbstverständnis aus, die Wünsche und Vorstellungen der anderen – in diesem Falle die von Sebastian Krause – mit den technischen Vorgaben und Möglichkeiten auszutarieren. Dabei wird sein Handeln nicht von wissenschaftlicher Evidenz, wie bei Krause, geleitet, sondern von der technischen Infrastruktur, der verfügbaren Zeit und seiner eigenen Kompetenz. Diese Faktoren geraten in Konflikt mit den wissenschaftlichen Ansprüchen des Psychologen. Diese sind für Klaus Baumann unter den Bedingungen des Projekts nicht umsetzbar. So bleibt offen, ob in einem anderen Setting, mit anderen Partner*innen, anderen technischen Infrastrukturen, anderen Zeitbudgets, deutlicherem interdisziplinären Interesse und mehr Kommunikationsmöglichkeiten die Übungen hätten entsprechend der Vorschläge des Psychologen realisiert werden können. In der Konstellation, wie sie sich in *MemoPlay* figurierte, war dies nicht möglich. Hier traf der Anspruch auf wissenschaftliche Evidenz auf strategischen Pragmatismus und führte zu einer materiell-diskursiven Konfiguration von Alter(n) und Technik, in der das kognitionspsychologische Wissen nur eingeschränkt Eingang in die Gestaltung des Trainingsprogramms findet. Dabei wird deutlich, dass die Ausschließung des wissenschaftlichen Wissens des Psychologen sich sowohl materiell als auch diskursiv vollzieht. Das Trainingsprogramm entspricht nur bedingt wissenschaftlichen Kriterien, das Programm ist fehleranfällig und die Übungen weisen eine geringe Vielfalt auf.

Für die Nutzer*innen von *MemoPlay* haben die pragmatischen Entscheidungen und die damit verbundene Auslassung kognitionspsychologischen Wissens gravierende Folgen: Sie sind diejenigen, welche mit dem Gerät interagieren, sich auf ein intensives Training einlassen, dem Programm viel Zeit einräumen, es in ihre alltäglichen Routinen ebenso integrieren wie in ihre private Häuslichkeit und sich zudem den Störanfälligkeiten und intransparenten Systemabbrüchen wiederkehrend aussetzen.¹⁶

Sebastian Krause weiß um seine Verantwortlichkeit gegenüber den Nutzer*innen. Er betont, dass

»man verantwortungsvoll über Nutzen und Risiken irgendwie aufklären muss und wahrhaftig auch und dann letztendlich auch die Autonomie auch lassen, dass letztendlich jeder auch selbst entscheiden kann, will ich das jetzt oder will ich das jetzt nicht«.

Doch kann er dieser Verantwortlichkeit aufgrund seiner marginalisierten Position innerhalb des Projektverbundes nicht gerecht werden. Es gelingt ihm weder sein Wissen noch das Handeln des Informatikers in einer »praxis of care and response«¹⁷ mit den Nutzer*innen einzubinden.

Technogene Festschreibungen des Alter(n)s

AAL-Technologien werden im politisch-öffentlichen Diskurs über den demografischen Wandel als technische Lösungsmöglichkeit präsentiert. Die ethnographische Beschreibung macht jedoch deutlich, dass die materiell-diskursive Konfiguration solcher Technologien eine komplexe Praxis darstellt, an der unterschiedliche Akteur*innen mit unterschiedlichen Erfahrungen, Vorstellungen, Wissen und Kompetenz beteiligt sind, zusammen agieren, ihre Interessen verfolgen und gleichzeitig in neue Interessen eingebunden werden. Dabei etabliert sich zwischen den Handelnden ein Beziehungsgefüge, das zwischen Dependenz und Eigensinn, Evidenz und Pragmatismus, Wissen und Erfahrung oszilliert. Die materiell-diskursive Konfiguration des Programms wird zum umkämpften Aushandlungsfeld dieser unterschiedlichen Interessenlagen, in der die Frage nach ethischer Verantwortlichkeit gegenüber den

16 Cordula Endter: Arbeit an der Grauzone – Sorgebeziehungen zwischen einem Gedächtnistraining und dessen Nutzer/innen. In: Harm-Peer Zimmermann (Hg.): Kulturen der Sorge: wie unsere Gesellschaft ein Leben mit Demenz ermöglichen kann. Frankfurt am Main/New York 2018, S. 313–332.

17 Donna Haraway: *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Durham 2016, S. 105.

Nutzer*innen ebenso mit der Projektklaufzeit, professionellen Routinen und ökonomischen Eigeninteressen konkurriert wie mit zwischenmenschlichen Differenzen und disziplinären Gegensätzen. Sebastian Krauses Versuch, die Gestaltung des Trainingsprogramms auf wissenschaftlichen Erkenntnissen zu begründen und gegen Projekthierarchien, Marktinteressen, Softwareparameter und persönliche Missverständnisse zu verteidigen, stößt an seine Grenzen. Aber auch Klaus Baumann gelingt es in seinem Universum aus Binärcodes, Hardware-Voreinstellungen und informationstechnischen Logiken nur bedingt, seine Vorstellungen eines stabil laufenden Gedächtnistrainings umzusetzen.

Hier wird deutlich, dass Technikentwicklung im Kontext technischer Assistenzsysteme eine relationale, lokale, temporäre Praxis ist, die multiple Ontologien erzeugt, in denen sich neue Möglichkeitsräume des Alter(n)s eröffnen ebenso wie verschließen können. Die Soziologin Joanna Latimer charakterisiert eine solche Multiplizität als: »A multiple inhabited by a multitude.«¹⁸ Technikentwicklung ist hier der andauernde Versuch, diese Multiplizität zu ordnen, um

1. zu zeigen, dass altersspezifische kognitive Leistungseinbußen mittels digitalem Training verzögert werden können,
2. zu beweisen, dass digitale Gesundheitstechnologien ein geeignetes Instrumentarium bieten, um ältere Menschen mittels Technik zu versorgen und zu pflegen.

Die technogene Materialität erzeugt dessen ungeachtet eine multiple normative Ordnung für die mit ihr verbundenen Akteur*innen. Dazu zählt, Alter in eine quantifizierbare und skalierbare Größe zu transformieren, Technik als Assistenz-Souverän zu stabilisieren und die dem Projekt zugrundeliegende Idee, dass Verluste in der kognitiven Leistungsfähigkeit durch Training kompensiert beziehungsweise verlangsamt werden können, gegenüber Kritik zu imprägnieren. Sebastian Krause und Klaus Baumann sind in der Position, sich dieser Normativität zu entziehen, die Nutzer*innen werden dazu nur bedingt in der Lage sein.

Eine kulturanthropologische Altersforschung kann hier erstens aufzeigen, welche kulturellen Vorstellungen von Alter(n) die Konfiguration assistiver Technologien für ältere Menschen bedingen, und zweitens sichtbar machen, wie diese in die Materialität ein- und festgeschrieben werden. Damit öffnet sie drittens auch Denkräume, um über die Ko-Konstitution von Alter(n) und Technik jenseits der bestimmenden Imperative von Technik als Lösung und Alter(n) als Problem nachzudenken.

18 Joanna Latimer: Science under Siege? Being alongside the Life Sciences, Giving Science Life. In: The Sociological Review 67 (2019), Heft 2, S. 264–286, hier S. 277.



Cordula Endter
Master-Studiengang Soziale Gerontologie
Fakultät für Sozialwissenschaften
Hochschule Zittau/Görlitz
Furtstr. 2
02826 Görlitz
cordula.endter@hszg.de