

Essay (Auszug)

Design macht jung

Wenn Designs funktionieren, dann fühlen sich alte wie junge Menschen wohl.

Nutzerinnen und Nutzer gut designter Medien sind entspannter und empfinden sich jünger. Doch der Umkehrschluss wirft Fragen auf: **Nicht zielgruppengerechtes Design führt dazu, dass Personen sich älter fühlen.** Insbesondere nicht oder schlecht funktionierende digitale Medien überfordern Menschen. Sie kommen sich vom gesellschaftlichen Leben abgehängt vor. **Sind sie deshalb alt, oder besteht ein Designproblem? – Welche Vorstellung vom Alter haben junge Designerinnen und Designer?**

Die Macht der Gestaltung

Für welche Altersgruppe soll ein Text, eine Zeitungsseite, ein Nachrichten-Feed, ein Online-Bestellvorgang (noch) funktionieren, welche Menschen schließt das Design aus? – **Die Macht, Menschen auszuschließen, ist eng mit Entscheidungen im Design verknüpft.** Dabei werden diese Entscheidungen selten bewusst getroffen, die Einschreibung von Alter in Designs¹ geschieht willkürlich oder basiert auf Unwissen. Im Sinne einer sozialen, möglichst barrierearmen Gesellschaft sollte diese Macht nicht missbraucht werden. Doch **was können Designer und Designerinnen tun?**

Schlechtes Design macht alt

Designerinnen und Designer entscheiden mit, ob sich eine Person alt fühlt oder nicht. Geht es darum, die Aufmerksamkeit zügig von einer Sache auf eine andere zu richten, sind ältere Menschen beeinträchtigt². Ebenso, wenn Informationen kurz im Arbeitsgedächtnis gespeichert und manipuliert werden sollen³, eine Fähigkeit, die bei kompliziert aufgebauten Medienseiten notwendig ist, um die Übersicht zu behalten und unerwünschte Informationen auszusortieren⁴. Die Gestaltung von Medien hat großen Einfluss darauf, ob sich jemand abgehängt fühlt oder nicht. **Das sollte Designschaffenden nicht gleichgültig sein:** Schlechtes Design macht alt, überfordert Nutzer und Nutzerinnen, denen notwendige Vorkenntnisse fehlen, beispielsweise

- 1 Designerinnen und Designer fällen im Designprozess Entscheidungen. Diese bedingen, wie Menschen interagieren, die das gestaltete digitale System nutzen. Damit werden den technischen Objekten durch das Design Interaktionskompetenzen eingeschrieben [Endter 2020, 66].
- 2 [Costandi 2015, 145].
- 3 [ebd.].
- 4 Grund ist möglicherweise eine rund zehnpromtente Abnahme des Gehirnvolumens im Alter zwischen 20 und 90 Jahren [Costandi 2015, 145].

beim Umgang mit digitalen Prozessen. Für gutes Design gibt es Richtlinien, z.B. zu User Experience (UX) und Usability – gute Strukturen, funktionierende Grafik, positives Erleben der Nutzung. Entsprechende Vorgaben müssen für alternde Menschen adaptiert und umgesetzt werden.

Was kann Design besser machen?

Ob sich eine bestimmte Person bei der Mediennutzung alt fühlt, spielt für Designfragen die entscheidende Rolle. Tatsache ist: körperliche und geistige Fähigkeiten nehmen mit den Lebensjahren ab. Die fluide Intelligenz⁵ kann bereits ab einem Alter von 25 abnehmen⁶. Dieser Prozess der körperlichen und geistigen Alterung läuft von Person zu Person anders ab⁷. Vier mögliche Entwicklungskurven sind in Abb. 1 dargestellt. Diese ergeben sich aus Wechselwirkungen zwischen Verhaltens-, Umwelt- und genetischen Faktoren. Während bei Person A die individuelle Leistung bis Mitte 50 noch ansteigt, fällt bei den anderen drei Szenarien die Leistung spätestens ab dem 30. Lebensjahr ab. In Folge können keine auf ein bestimmtes Lebensalter ausgerichteten Empfehlung für Kommunikationsdesign ausgesprochen werden. Manche Menschen können mit Anfang 40 mit einer bestimmten Mediennutzung überfordert sein, andere gehen mit über 80 Jahren souverän mit den neuesten Medienlösungen um.

Gehirnleistung beim Altern

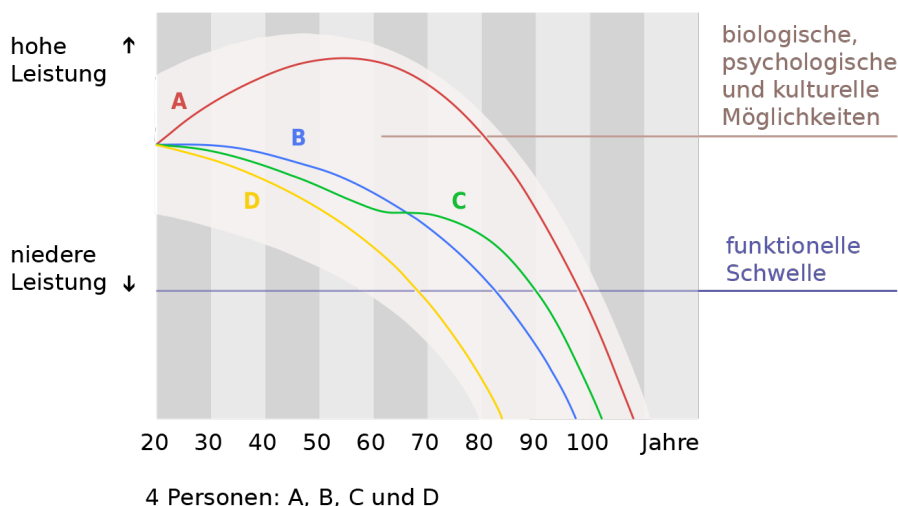


Abb. 1.
Älter werden: Plastische kognitive Leistung

Dargestellt ist die Zone biologischer, psychologischer und kultureller Ressourcen (Wechselwirkungen zwischen Verhaltens-, Umwelt- und genetischen Faktoren). Eingezeichnet sind vier mögliche Entwicklungen (von fiktiven Personen).

[Barth nach Hertzog et al. 2008 u. Godde et al. 2016].

5 Fluide Intelligenz zählt zu den biologischen Grundlagen der Gehirnleistungen. Es geht um Leistungen, die weitgehend unabhängig von Vorwissen, Geschwindigkeit und Genauigkeit kognitive Prozesse widerspiegeln [Karnath u. Thier 2003, 778].

6 [Staudinger 2022, 8].

7 Neben dem kalendarischen Alter besteht Alter aus vielen weiteren Facetten, die sehr unterschiedlich ausgeprägt sein können. Dazu zählen das biologische, das psychologische und das soziale Alter. [Godde et. al. 2016, 16].

Design ist kultureller Kontext

Altern wird von biologischen, psychologischen und kulturellen Ressourcen gleichermaßen beeinflusst. Dabei ist Design Teil der Kultur einer Person: Gestaltete Umwelt, Gewohnheiten, Entscheidungen und Emotionen in Verbindung mit Medien-nutzung. Die persönliche Entwicklung, das Altern und die Gesundheit, sind Ergebnis fortlaufender Interaktionen zwischen Organismus, kulturellem Kontext und der Person selbst⁸ (Abb 2). Der Organismus gibt das vor, was die Person im Moment physisch und psychisch leisten kann, den Kontext liefern neben den Menschen, die einen umgeben, alle Dinge, Werte und Institutionen. Zudem beeinflusst die alternde Person selbst den Prozess, z.B. durch ihr Verhalten, Entscheidungen und die Motivation. In diesem dynamischen System an Interaktionen gibt es zahlreiche designte Produkte, vom Interface der Internetseite der Krankenkasse, die zur gesuchten Information führt, bis zur Fahrkarten-App des regionalen Busunternehmens.

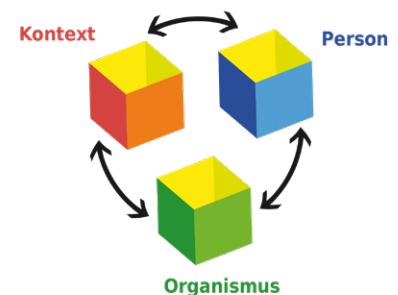


Abb. 2

Altern ist dynamisch

Die Person selbst, ihr Organismus und ihr Kontext bestimmen den individuellen Alterungsprozess. Design wirkt auf alle drei Faktoren. [Barth, nach Staudinger 2020].

Wirkung auf Person und Organismus

Jedes Design, jedes gestaltete Medium wirkt auf eine bestimmte Person intuitiv und assoziativ. Personen sehen, hören, empfinden Design ganz individuell und bilden sich aufgrund ihrer Erfahrungen und Erwartungen eine Meinung. Das hat einerseits mit basalen Wahrnehmungsprozessen zu tun, andererseits mit Erfahrungen, Konventionen und Emotionen.

Kommunikationsdesign fürs Alter: 10 Empfehlungen

Gestalten wir Artefakte, Designs und Medien für ältere Menschen, müssen wir deren körperliche und kulturelle Ressourcen kennen, die ganz individuell sein können. Die 10 Empfehlungen betreffen Designfaktoren, die im Prozess des Älterwerdens eine Rolle spielen. Dabei dürfen Standards wie gute Gestalt, Kontraste und Informationsarchitektur, insgesamt Erkenntnisse aus UX und Usability, noch enger ausgelegt werden, als man es vielleicht bei einer jüngeren, agileren Zielgruppe tun würde. Und das sowohl bei der Gestaltung digitaler als auch analoger Medien. Die Hinweise beziehen sich auf eine durchschnittliche Nutzung von Designartefakten und Medien (vgl. Abb. 1: Person C mit 60 Jahren).

8 [Staudinger 2022, 3, 5].

- keine Schriftgrößen unter 12 Punkt (Minimalhöhe Großbuchstaben drei Millimeter), wenn der Text aus normalem Leseabstand⁹ gut erfasst werden soll.
- zielgruppengerechte Sprache, Reihenfolgen und Grafik: besser kurze als lange Sätze.
- sorgfältiger Umgang mit Helligkeiten und Farben: Helle bunte Farben und starke Kontraste helfen bei der Orientierung, Blendungen vermeiden.
- wichtige Informationen in Augenhöhe oder etwas darunter: Texte und Bilder werden gut gesehen.
- mehrere Aktionen auf einem Bildschirm vermeiden: Einen Fokus nach dem anderen anbieten (UX-Standards in enger Auslegung).
- der Zielperson bekannte Inhalte aufgreifen, im Zweifel an Bekanntes und Gewohntes erinnern (semantische oder visuelle Strukturen bei Formularen, barrierearme Icons...).
- klares Feedback zu Fortschritt (z.B. zwei von 7 Seiten, Schritt eins von drei...) und Fertigstellung („bitte bestätigen Sie Ihre Auswahl“...).
- Sehsinn ergänzen: Wo es möglich ist, den optischen Sinn durch den Tastsinn, das Hören oder den Geruchssinn ergänzen (auch bei mobilen Medien wie Smartphone-Apps).
- Um ein Sicherheitsbedürfnis zu befriedigen, besser einmal mehr vor einem falschen Schritt warnen.
- Bei Sprach- und Filminhalten Untertitel verwenden, bei Texten Vorlesefunktion anbieten (Aspekte der Barrierefreiheit).

Bedürfnisse älterer Menschen müssen im Design ankommen.

Um der Formulierung der europäischen Sozialcharta zu folgen: Wir sind dazu verpflichtet, älteren Menschen die Möglichkeit zu geben, so lange wie möglich vollwertige Mitglieder der Gesellschaft zu bleiben¹⁰. Noch weiter geht die Forderung nach Barrierefreiheit: Negative Auswirkungen auf Gesundheit, Sicherheit, Finanzen oder Umwelt durch die Benutzung von interaktiven Systemen sind zu minimieren¹¹. **So macht Design jung.**

9 Der Leseabstand bei der Rezeption eines Buches oder einer Bildschirmseite liegt ungefähr zwischen 40 cm und 70 cm [Barth 2022, 284].

10 Europäische Sozialcharta, Artikel 23 – Das Recht älterer Menschen auf sozialen Schutz.

11 Aus der Definition von Barrierefreiheit im Kontext menschenzentrierter Qualität digitaler Medien [Geis u. Tesch, 2023, 12].

Excerpt meiner Recherchen zum Thema Design für alternde und ältere Menschen (Auszüge eines Essays).

Alle Rechte beim Autor und den genannten Quellen.

Kontakt: E-Mail@FrankBarth.de, FrankBarth.de

Literatur:

Barth, Frank (2022): Visuelle Transgression. Elementarkräfte im Kommunikationsdesign. Methode zur Analyse und Bewertung pikturaler Phänomene. Technische Universität Chemnitz.

Costandi, Moheb (2015): Hirnforschung. 50 Schlüsselideen. Springer Spektrum.

Endter, Cordula (2020): Assistenten altern. Die Entwicklung digitaler Technologien für und mit älteren Menschen. Springer VS.

Europäische Sozialcharta. <https://www.sozialcharta.eu/europaeische-sozialcharta-revidiert-9162/> [aufgerufen am 23. Oktober 2024].

Geis, Thomas; Tesch, Guido (2023). Basiswissen Usability und User Experience. Aus- und Weiterbildung zum UXQB® Certified Professional for Usability and User Experience (CPUX) – Foundation Level (CPUX-F). Heidelberg: dpunkt (2. Auflage).

Godde, Ben; Voelcker-Rehage, Claudia; Olk, Bettina (2016): Einführung Gerontopsychologie. Ernst Reinhardt.

Hertzog, C., Kramer, A. F., Wilson, R. S., Lindenberger, U. (2008): Enrichment Effects on Adult Cognitive Development. Psychological Science in the Public Interest. 9, 1 – 65.

Ho, Anthony D.; Holstein, Thomas W.; Häfner, Heinz (Hrsg.) (2022): Altern: Biologie und Chancen. Alter und Altern individuell, kollektiv und die Folgen, Springer Spektrum.

Karnath, Hans-Otto (Hg); Thier, Peter (Hg) (2003): Kognitive Neurowissenschaften. Springer, 3. Auflage.

Staudinger, Ursula: Plastizität menschlichen Alterns: Die Chancen des Zusammenspiels von Biologie, Kultur und Person. In: Ho et al. 2022, 1-31.