

Schnapsen gegen die Einsamkeit



Oft genug stehen ältere Menschen ratlos vor Angeboten, mit denen sie nach dem Willen der Erfinder der sozialen Isolation entrinnen sollen. Ob Senioren oder Pensionisten, ob Städter oder Landbewohner – Information- und Kommunikationstechnologie (IKT) wird als Allheilmittel gepriesen. Allein, deren Komplexität lässt sogar viele Jüngere verzweifeln.

Deshalb hat die FH St. Pölten ein Projekt ins Leben gerufen, das Senioren an die Technik heranführen soll. Unter dem etwas sperrigen Kürzel BRELOMATE für „Breaking Loneliness with Mobile Interaction and Communication Technology for Elderly“ haben Experten gemeinsam mit möglichen Nutzern den Prototyp des Kartenspiels „Schnapsen“ entwickelt. Der Vereinsamung soll dabei durch mobile Interaktion entgegengewirkt werden.

Den ersten Praxistest hat dieser jedenfalls bestanden: „Die Testpersonen beschrieben den Prototyp als einmalig, lebendig, bequem einfach und schnell erlernbar“, sagt Projektleiter Johannes Pflgerl, stellvertretender Leiter des Ilse Arlt Instituts für Soziale Inklusionsforschung der FH St. Pölten.

Warum der Prototyp vermutlich mehr Männer anspricht als Frauen? Es geht um

Online-Schnapsen, eigentlich eine Domäne des „starken“ Geschlechts. Aber unter den Testpersonen zeigten sich dank der einfachen Bedienung kaum Gender-Unterschiede in der Akzeptanz.

Virtueller Spieltisch

Bei dem Spiel werden die virtuellen Karten an Tablets ausgespielt, der „Spieltisch“ wird auf einem Fernsehschirm angezeigt. Im Spiel kann man über Videotelefonie miteinander kommunizieren.

Ursprünglich waren für den Prototyp auch zwei technische Varianten getestet worden, bei denen der Nahfeldfunk NFC verwendet wurde, um die Werte der „echten“ Karten an das elektronische System zu übertragen. Doch im Test haben sich die virtuellen Karten und das Tablet durchgesetzt.

Brelomate ist ein interdisziplinäres Projekt. Neben Pfliegerls Institut sind zwei weitere FH-Institute beteiligt: das Institut für Creative Media Technologies (IC\M/T), das die technische Lösung erarbeitet hat, und das Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren & Lernen (SKILL), von dem das zu Grunde liegende didaktische Konzept stammt.

Finanziert wurde das Projekt vom Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie (BMVIT) im Rahmen des Programms benefit, das von der FFG verwaltet wird.

Obwohl das Spiel laut Pfliegerl nicht weit von der Markttreife entfernt ist, wird munter weiterentwickelt: Zum einen sollen nicht nur zwei, sondern auch vier Personen mitschnapsen können, zum anderen sind noch andere Kartenspiele geplant. Auch die Möglichkeit, die Benutzeroberfläche zu personalisieren, will man schaffen. Aber diese Vorhaben sollen dann bereits mit einem Firmenpartner realisiert werden. (p.m.)

("Die Presse", Print-Ausgabe, 17.01.2015)