

Tablets gegen soziale Isolation von Senioren

BRELOMATE ist ein Projekt für mehr Abwechslung und Kommunikationsmöglichkeiten für ältere Menschen mit technologischer Unterstützung. Die FH St. Pölten hat dazu einen Prototyp für Online-Schnapsen mittels Videotelefonie und Tablet entwickelt und getestet. Denn besonders in peripheren Gebieten könnte Information- und Kommunikationstechnologie eine Barriere gegen Einsamkeit, soziale Isolation und den Zusammenbruch gesellschaftlicher Beziehungen schaffen. Die Teilnahme älterer Menschen an neuen, digitalen Kommunikationsmöglichkeiten scheitert jedoch nicht am Desinteresse an der Technik, sondern an deren Komplexität.

Einfache Bedienung ist daher eine wesentliche Voraussetzung, damit ältere Menschen bereit sind, diese Angebote zu nutzen. Ziel des Projekts war es daher, einen bedürfnisorientierten, einfach bedienbaren und leistbaren Prototyp zu entwickeln. Bei diesem werden am Tablet Karten ausgespielt, die Anzeige des Spielbretts erfolgt auf einem großen Fernsehschirm. Mittels Videotelefonie können die MitspielerInnen während des Kartenspiels miteinander kommunizieren.

Testpersonen waren Senioren im Alter von 61 bis 83 Jahren. Die Tests des Prototyps fanden an der FH und daheim bei den Testpersonen statt. "Die Testpersonen beschrieben den Prototyp als einmalig, lebendig, bequem einfach und schnell erlernbar", sagt Projektleiter Johannes Pflegerl, stellvertretender Leiter des Ilse Arlt Instituts für Soziale Inklusionsforschung der FH St. Pölten.

Getestet wurden vorab drei technische Varianten für den Prototyp: Zwei nutzten Spielkarten mit NFC-Codes (Near field communication), die den Kartenwert an das elektronische System übertrugen. Bei der dritten Variante wurde mit virtuellen Karten auf einem Tablet gespielt. Diese Version wurde von den SeniorInnen bei den Tests bevorzugt und daher für den Prototyp ausgewählt. Die Technik entwickelten MitarbeiterInnen des IC\M/T – Institut für Creative\Media/Technologies der FH St. Pölten.

"Ältere Menschen waren von Anfang an in den Entwicklungsprozess eingebunden. Dies war uns sehr wichtig, um eine bedürfnisgerechte Entwicklung der Anwendung sicher zu stellen", erläutert Pflegerl. "Derzeit sind wir von der Marktreife nicht mehr weit entfernt. Ausbaupotential gibt es noch bei der Erweiterung von zwei auf vier Personen sowie auf weitere Kartenspiele und bei der Personalisierung der Benutzeroberfläche", so Pflegerl weiter. Derzeit sucht das Projektteam Firmen, die sich beteiligen möchten, sowie Seniorenorganisationen, die bei weiteren Test mit einer größeren Zielgruppe helfen können.

Mitarbeiter des Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren & Lernen (SKILL) der FH St. Pölten entwickelten ein didaktisches Konzept zum Projekt. Es soll Lernprozesse der Zielgruppe mit der entwickelten Anwendung anregen und unterstützen. Dazu gehört unter anderem ein Drehbuch für die Einschulung und das Vermitteln der Funktionen des Spiels durch andere SeniorInnen oder "Technikbotschafter", etwa junge Menschen oder helfende Personen im Umfeld der Senioren.

Befragungen im Rahmen des Projektes zeigten, dass ältere Menschen Interesse an assistiver Technik zur Kommunikation und zum gemeinsamen Spiel haben. Darin steckt nach Ansicht der befragten Senioren großes Potential, die soziale Inklusion von isolationsgefährdeten älteren Personen zu fördern.