

Mit Online-Spielen gegen die Einsamkeit



VON JOHANNES PFLEGERL

FH-Prof. Mag. Dr. Johannes Pflegerl ist Dozent für Familiensoziologie und Soziologie des Alterns im Department Soziales der Fachhochschule St. Pölten in Österreich, stellvertretender Leiter des Ilse Arlt Instituts für Soziale Inklusionsforschung sowie stellvertretender Leiter der Masterstudiengänge Soziale Arbeit. www.fhstp.ac.at

Einsamkeit ist insbesondere bei mobilitätseingeschränkten älteren Menschen ein großes Problem. Ein IT-Projekt versucht dem zumindest teilweise entgegenzuwirken und mittels Tablets und Videotelefonie gemeinsame Kartenspiele zu ermöglichen.

Untersuchungen machen deutlich, dass ältere Menschen tendenziell häufiger von sozialer Isolation betroffen sind als jüngere und dieses Risiko mit höherem Alter steigt (Eiffe, 2012; Hofer & Moser-Siegmeth, 2010). Insofern ist eine Auseinandersetzung mit Fragen der sozialen Inklusion für diese Gruppe von älteren Menschen von besonderer Relevanz.

Es gibt zunehmend Belege dafür, dass Angebote aus dem Bereich der Informations- und Kommunikationstechnik (ITK) hilfreich in der Linderung der sozialen Isolation im Alter sein können (Cattan et. al 2005). Die tatsächliche Nutzung von entsprechenden Angeboten hängt allerdings wesentlich von deren Gestaltung ab.

Die Teilnahme älterer Menschen an neuen, digitalen Kommunikationsmöglichkeiten scheitert nicht am Unverständnis für die neuen Technologien, sondern an deren Komplexität. Einfachheit in der Anwendung scheint daher eine wesentliche Voraussetzung zu sein, damit ältere Menschen zur Nutzung dieser Angebote bereit sind.

Projektziel und Projektumsetzung

Vor diesem Hintergrund war es das Ziel des Projektes BRELOMATE (1), eine informations- und kommunikationstechnische Lösung nach den Prinzipien »bedürfnisorientiert, leistbar und einfach bedienbar« prototypisch zu entwickeln, um sozialer Isolation bei älteren Menschen entgegenzuwirken und sie möglichst lange an gesellschaftlichen Prozessen teilhaben zu lassen.

Das interdisziplinäre Forschungsteam, bestehend aus Mitarbeitenden des Instituts für Creative Media/Technologies, des Ilse Arlt Instituts für Soziale Inklusionsforschung und dem Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren & Lernen der Fachhochschule St. Pölten, arbeitete dabei nach einem User Centered Design Prozess.

Die Philosophie des User-Centered Design beschreibt Dan Saffer in drei einfachen Worten: »User knows best« (Saffer 2010). Tatsächlich sind die Benutzerinnen und Benutzer diejenigen, die am besten über eigene Bedürfnisse, Ziele und Präferenzen im Zusammenhang mit der Benutzung eines Produktes Bescheid wissen. Sie sollen also in den wesentlichen Phasen des Produktentwicklungsprozesses miteinbezogen werden. Durch frühen Kontakt mit der Zielgruppe können Usability-Probleme schnell erkannt und eventuell eine Entwicklungsphase noch einmal repetiert werden, bevor das Produkt dann für die große Masse ausgerollt wird.

Zu Projektbeginn wurden in zwei Workshops mit sieben Mitarbeiterinnen aus dem Bereich der Altenpflege und mit acht älteren Personen deren Bedürfnisse und Anforderungen sondiert. Die Ergebnisse haben deutlich werden lassen, dass vonseiten der Zielgruppe zentrales Interesse an assistiven technischen Lösungen im Bereich der Kommunikation, insbesondere Videotelefonie besteht und zwar in Verbindung mit der Möglichkeit, gemeinsam zu spielen.

Darin steckt nach Ansicht der Personen aus der Zielgruppe großes Potenzial,

die soziale Inklusion von isolationsgefährdeten älteren Personen zu fördern. Dies ist deshalb der Fall, weil das gemeinsame Spiel eine wichtige kommunikative Aktivität darstellt, um miteinander in Kontakt zu bleiben. Konkret wurde entschieden, eine Anwendung bestehend aus Videotelefonie gemeinsam mit dem stichbasierten Kartenspiel »Schnapsen« (in Deutschland eher unter dem Namen »66« bekannt) zu realisieren. Dieses Spiel ist in Österreich im ländlichen Raum bei SeniorInnen nach wie vor sehr beliebt.

Auf Basis von Zwischentests unter Beteiligung von Senioren mithilfe von Konzepten in einem frühen Entwicklungsstadium wurde die Entscheidung getroffen, eine Anwendung mit folgenden Komponenten zu entwickeln: Ein Tablet dient als Steuerungseinheit für Videotelefonie und Kartenspiel. In der Spielsituation sehen die Nutzer auf dem Tablet die eigenen Spielkarten und steuern dort ihre Spielaktionen wie etwa Karten ausspielen. Ein TV-Bildschirm dient zur Informationsdarstellung. Dort sehen die Spielenden ihre Spielpartner, die mittels Videotelefonie zugeschaltet sind. Weiterhin sehen sie sowohl die selbst als auch die von den

rin oder einem Spielpartner im Usability Labor.

In diesen Tests wurde deutlich, dass der für die Zielgruppe konzipierte Prototyp gut funktionierte und für die Zielgruppe ebenso wie das entwickelte Didaktikkonzept gut geeignet ist. Dies ließ sich daran ablesen, dass die Testpersonen die Anwendung rasch intuitiv erfassten und bei den Tests flüssige Spielabläufe zustande kamen. Insgesamt war auch eine steile Lernkurve bei allen Teilnehmenden erkennbar und es ließ sich beim Großteil der Spieler ein hoher Spaßfaktor beobachten.

Anwendungsmöglichkeiten

Die im Projekt entwickelte Lösung, Kommunikation mit Spiel für Senioren zu verbinden, ist sehr kostengünstig. Erforderlich sind ein Fernseher mit HDMI-Anschluss, der mittlerweile in vielen Haushalten vorhanden ist, ein Tablet und eine TV-Box, auf der gegenwärtig noch die Anwendung für den TV-Bildschirm läuft. In naher Zukunft ist zu erwarten, dass diese TV-Box nicht mehr erforderlich sein wird und die Applikation direkt auf dem Fernseher betrieben werden kann. (2)

»Immer daran denken:

Die Nutzer wissen es am besten«

Spielpartnern ausgespielten Karten und den aktuellen Punktestand. Während des Spiels ist es möglich, die ganze Zeit über Videotelefonie genauso wie bei einem Face-to-Face-Spiel miteinander zu reden. Möglich ist auch, dass Personen nur kommunizieren, also ohne miteinander zu spielen. Dann sehen die Nutzer am Fernsehbildschirm jeweils ihre Gesprächspartner, ohne dass die Spielkomponenten eingeblendet werden. Zudem wurde ein didaktisches Konzept zur Einführung der Senioren in die Anwendung entwickelt.

Die Anwendung und das Didaktikkonzept wurden mit zehn Personen im Alter von 61 bis 83 Jahren getestet. Dazu wurde das technische Setting zur Durchführung mehrere sowohl Tests in zwei Haushalten als auch im Usability Labor der Fachhochschule aufgebaut. Während eines Tests spielte eine Testperson von zu Hause mit einer Spielpartne-

Soziale Organisationen, die in der Betreuung älterer Menschen tätig sind, können diese Anwendung nutzen, um mobilitätseingeschränkten älteren Personen, die Möglichkeit zu bieten, mit anderen in Kontakt zu bleiben. In den zu Beginn durchgeführten Gruppendiskussionen mit Fachkräften aus der Altenpflege wurde immer wieder darauf hingewiesen, dass gerade für einsamkeitsgefährdete ältere Personen Spielnachmittage eine besondere Bedeutung haben.

Wenn Personen aufgrund von Mobilitätseinschränkungen nicht mehr an diesen Veranstaltungen teilnehmen können, sind sie sehr schnell gefährdet, den sozialen Anschluss zu verlieren. Mit dieser Anwendung können mobilitätseingeschränkte Senioren weiterhin an organisierten Spielenachmittagen von zu Hause teilnehmen. Darüber hinaus ist es möglich, dass Senioren auch zwi-

schenszeitlich miteinander in Kontakt bleiben und sich individuell für Spieltermine verabreden. Denkbar wäre, dass Altenhilfe- und Pflegeorganisationen interessierte ältere Personen schulen und das technische Setting auf Leihbasis zur Verfügung stellen.

Ausbaupotenzial für den derzeitigen Prototypen besteht darin, die Anwendung auf vier Personen auszuweiten. So besteht die Möglichkeit, in wechselnden Zweierkonstellationen zu spielen, die Beobachterinnen und Beobachter können sowohl per Videobild als auch Tonverbindung an der Kommunikation teilhaben.

Denkbar wäre es darüber hinaus in einer weiteren Entwicklungsphase zusätzliche stichbasierte Kartenspiele in diesem Anwendungssetting zu realisieren. Derzeit werden weitere Entwicklungsschritte ins Auge gefasst, um die Anwendung gemeinsam mit einem wirtschaftlichen Kooperationspartner aus dem Bereich der Telekommunikation zur Marktreife zu führen, damit diese Anwendung in absehbarer Zeit zur Verfügung steht.

Anmerkungen

- (1) Akronym für: Breaking Loneliness with Mobile Interaction and Communication Technologies for Elderly. Dieses Projekt wurde im Rahmen der Programmlinie »benefit« vom österreichischen Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie gefördert.
- (2) Im Internet steht eine Präsentation von BERLOMATE zur Verfügung: <http://breloomate.fhstp.ac.at>. ■

Literatur

- Eiffe, F. F. (2012). Soziale Lage älterer Menschen in Österreich. Wien: BMASK.
- Hofer, K., & Moser-Siegmeth, V. (2011). Soziale Isolation älterer Menschen. In: V. Moser-Siegmeth & G. Aumayr (Hg.): Alter und Technik. Theorie und Praxis. Wien: Facultas, 25-38.
- Cattan, M., White, M., Bond, J. & Learmouth, A. (2005). Preventing social isolation and loneliness among older people: a systematic review of health promotion interventions. Ageing and Society, 25(1), 41-67.
- Saffer, D. (2010). Designing for interaction: creating innovative applications and devices. Berkeley, CA; London: New Riders.