

Quelle: futurezone.at

Adresse: <https://futurezone.at/science/soziales-netzwerk-fuer-senioren-schnapsen-gegen-einsamkeit/249.092.547>

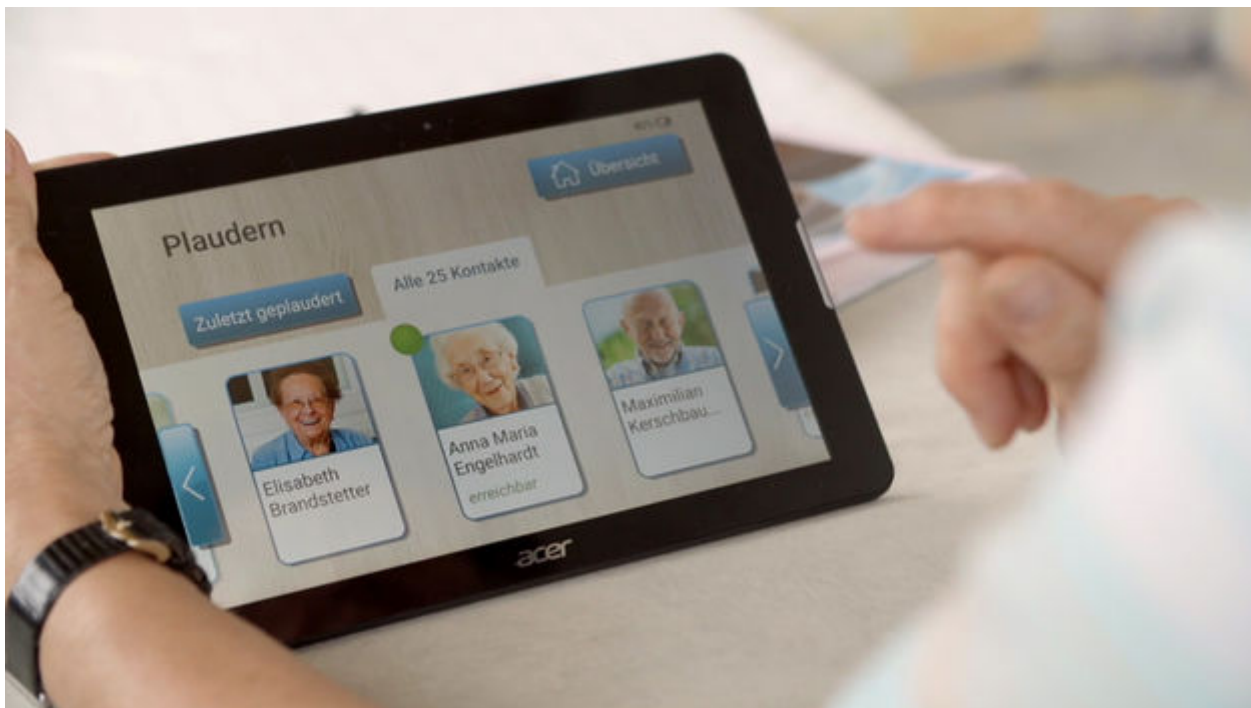
Datum: 28.03.2017, 06:00

TELEPRÄSENZ

Soziales Netzwerk für Senioren: Schnapsen gegen Einsamkeit

Im Rahmen eines Forschungsprojekts können Pensionisten vom Wohnzimmer aus via Fernseher und Tablet mit Freunden schnapsen und plaudern.

Autor: David Kotrba



Das Forschungsprojekt BRELOMATE will Senioren über Online-Kartenspiele und Videochat verbinden - Foto: FH St. Pölten

Die **Fachhochschule St. Pölten** und der Kabelnetzanbieter **kabelplus** führen gemeinsam ein Forschungsprojekt durch, das die Bekämpfung von Einsamkeit bei älteren Menschen zum Ziel hat. Mit technischer Hilfe sollen sie von ihrem Zuhause aus mit anderen Menschen in Kontakt treten und interagieren können. Das Kartenspiel Schnapsen dient dabei als Basis.

Gefahr Vereinsamung

Die Gefahr der Vereinsamung ist bei Menschen im hohen Alter ein weit verbreitetes Problem. Durch den Verlust des Lebenspartners oder Änderungen in der Lebens- und Wohnsituation sind durchschnittlich zehn Prozent aller 60- bis 69-Jährigen und 17 Prozent aller über 80-Jährigen von Vereinsamung

betroffen. Die FH St. Pölten will Vereinsamung mit speziell für Pensionisten angepassten Mobilgeräten und Kommunikationstechnologie bekämpfen.

Das Motto "Breaking Loneliness with Mobile Interaction and Communication Technology for Elderly" wurde als Akronym **BRELOMATE** zum Titel eines Forschungsprojekts. Kabelplus kooperiert bereits seit längerem mit der FH St. Pölten und konnte auch bei diesem Projekt als Partner gewonnen werden.

"Die soziale Umwelt und Lebensqualität älterer, einsamkeitsgefährdeter Menschen könnte durch die Integration in die Welt der Kommunikationstechnologie verbessert und gefördert werden", meint Projektleiter Jakob Doppler von der FH St. Pölten. "Einfache Bedienung ist aber eine wesentliche Voraussetzung, damit ältere Menschen bereit sind, diese Angebote zu nutzen."



Schnapsen kann man auch paarweise - Foto: FH St. Pölten

Technik

BRELOMATE besteht einerseits aus Hardware-Ergänzungen für den Haushalt und einer eigenen App. Die Hardware-Voraussetzungen sind ein Internetanschluss, Fernseher, eine spezielle Set-Top-Box und ein Tablet. Die Set-Top-Box für Fernseher wurde eigens von Studenten der FH St. Pölten entwickelt. Sie verbindet sich über das Heimnetzwerk mit dem Tablet und der darauf befindlichen BRELOMATE-App.

Das Tablet dient als Eingabegerät und "Second Screen" als Ergänzung zum TV-Schirm. Außerdem liefert sie das Kamera-Bild vom Benutzer. Über das Internet wird eine Verbindung zu einem anderen BRELOMATE-Nutzer aufgebaut. Ein Bild von jenem erscheint am Fernseher, ebenso wie eine virtuelle Schnapsen-Spielfläche. Am Tablet sieht man unterdessen die eigenen Handkarten.

Spielen und Plaudern

Durch Antippen oder Wischen kann man die eigenen Karten ausspielen. Unterdessen besteht eine ständige Sicht- und Sprechverbindung zwischen den Spielern. Spielerprofile können aber nicht nur für Schnapsen-Partien aufgerufen werden, die BRELOMATE-Teilnehmer können auch abseits von Kartenspiel-Partien miteinander per Videotelefonie kommunizieren.

Um BRELOMATE möglichst schnell und effektiv zu erlernen, wurde ein vom Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen der FH St. Pölten ein eigenes didaktisches

Konzept entwickelt. Dazu gehört unter anderem ein Drehbuch für die persönliche Einschulung und das Vermitteln der Funktionen des Spiels durch Trainer oder andere Senioren.



Die Bedienung von BRELOMATE kann schnell erlernt werden - Foto: FH St. Pölten

Studie

Die Anwendung von BRELOMATE wurde bereits in der Praxis erprobt. Für eine Feldstudie konnten sich Pensionisten freiwillig melden. Das Angebot wurde vor allem von älteren kabelplus-Kunden, aber auch von Kunden anderer Internetanbieter angenommen. Die Tester sollten BRELOMATE sechs bis acht Wochen lang regelmäßig ausprobieren und ihre Erfahrungen später in einem Telefongespräch mitteilen.

Erste Tests mit zehn Personen zwischen 61 und 81 Jahren haben gezeigt, dass mit viel Engagement gespielt wird. Alle zehn Probanden benutzten zum ersten Mal ein Tablet. Die Interaktion mit der App wurde innerhalb kürzester Zeit erlernt. 2017 soll nun ein größerer Feldversuch folgen. 40 Seniorenhaushalte sollen BRELOMATE ein halbes Jahr lang ausprobieren.

Zukunft

Mit den Erfahrungen aus den Feldversuchen soll BRELOMATE zu einem marktreifen Spiele- und Kommunikationsportal ausgebaut werden. Die Weiterentwicklung zu einem tatsächlichen Produkt wird nicht ausgeschlossen, meint Manfred Binter, der Projektleiter für BRELOMATE: "Wenn wir merken, dass das gut ankommt, können wir uns ein Produkt vorstellen." Das Schnapsen-Portal könnte in Zukunft etwa gemeinsam mit Internet-Paketen für ältere Kunden angeboten werden.

Eine Einschätzung, was BRELOMATE als Zusatzdienst kosten könnte, will Binter noch nicht wagen. Im Rahmen des Forschungsprojekts wurde jedoch bereits Wert auf möglichst kostengünstige Komponenten gelegt. Abgesehen von Internetanschluss und Fernseher mit HDMI-Anschluss ist die Ausstattung, bestehend aus Set-Top-Box und Tablet, unter 200 Euro erhältlich.

Dieser Artikel entstand im Rahmen einer Kooperation mit kabelplus.

(FUTUREZONE) ERSTELLT AM 28.03.2017, 06:00

Stichworte: Senioren, FH St. Pölten, kabelplus, Forschungsprojekt, Einsamkeit,