

Proceedings des Workshops „Senioren. Medien. Übermorgen.“

Alexander Richter¹, Steffen Budweg², Alexander Stocker³, Martin Burkhard¹,
Jürgen Ziegler², Kurt Majcen³, Michael Koch¹

Forschungsgruppe Kooperationsysteme, Universität der Bundeswehr München¹
Forschungsgruppe Interaktive Systeme und Interaktionsdesign, Universität Duisburg-Essen²
Institut DIGITAL, JOANNEUM RESEARCH³

1 Motivation

Aktuell finden in ganz Europa im Rahmen des Ambient Assisted Living Joint Programme (AAL JP) umfangreiche Aktivitäten statt, um die Lebensqualität einer zunehmend älter werdenden Gesellschaft durch die Entwicklung neuer Technologien nachhaltig zu sichern. Das Ziel dieser Bemühungen besteht darin, neue Dienstleistungen und Technologien und insbesondere Informations- und Kommunikationstechnologien (IUK-Technologien) zu entwickeln, um älteren Menschen so lange wie möglich ein selbstbestimmtes, gesundes und sozial integriertes Leben in ihren eigenen vier Wänden zu ermöglichen.

Dabei bleiben die Potenziale von IUK-Technologien der Generation 60+ derzeit oftmals noch vorenthalten. Ältere Menschen haben eigene soziale Bedürfnisse, individuelle Lebensweisen und andere Erfahrungen im Medienumgang, die bei der Gestaltung moderner Technologien respektiert werden müssen. Insbesondere die Komplexität sozialer Medien aus dem Web 2.0-Umfeld, die Anzahl und Art der angebotenen Funktionen sowie die konkrete Gestaltung der Benutzerschnittstellen stellen einen großen Forschungsbedarf, aber auch Marktpotenziale im Kontext der Zielgruppe dar. Gleichzeitig wird durch zahlreiche AAL-Initiativen ein neues Anwendungsfeld und ein Markt erschlossen, welcher wettbewerbsfähige, einfach zu bedienende Produkte mit ansprechendem Design für die Zielgruppe „Ältere Menschen“ hervorbringt: „Senioren-Medien (für) Übermorgen.“

Der Workshop „Senioren. Medien. Übermorgen.“ hat das Ziel, Akteure aus unterschiedlichen AAL-EU-Projekten zusammen zu bringen, die daran arbeiten, dass das o.g. Ziel erreicht wird, wettbewerbsfähige, einfach zu bedienende Produkte für die Zielgruppe „Ältere Menschen“ zu gestalten.

Unserem Aufruf sind Forscher aus mehreren nationalen und europäischen AAL-Projekten gefolgt und es wurden insgesamt neun Beiträge zur Präsentation und Veröffentlichung ausgewählt.

Maria Fellner et al. vertreten das vom AAL-Projekt *age@home*. Im Projekt sollen IKT-Lösungen für selbstbestimmtes Altern in gewohnter Umgebung entwickelt werden. In ihrem Beitrag stellen Fellner et al. die dem Projekt zugrundeliegenden Use Cases, vibroakustische Ganganalyse, Kinect4AAL und Kommunikativ vor.

Anna Kötteritzsch et al. stellen einen Ansatz zur Förderung sozialer Interaktion aus dem AAL-Projekt *FoSIBLE* vor. In einer Activity Community soll das Erleben sozialer Interaktion innerhalb einer Social TV Plattform durch den Einsatz von Daten aus Fitness- und Bewegungsspielen angereichert werden. Senioren sollen die Möglichkeit haben, individuelle Ziele in kleinen Gruppen gemeinsam zu setzen und durch unterschiedliche Aktivitäten zu erreichen. Im Beitrag werden Grenzen bisheriger Systeme zur Unterstützung von sozialer Interaktion und Aktivität diskutiert und das Konzept der Activity Community vorgestellt.

Michael John et al. vertreten das AAL-Projekt *Silvergame*. Ziel ist es, eine für ältere Menschen leicht zu bedienende Multimedia-Plattform zu entwickeln, die interaktive spielbasierte Multimediaanwendungen mit webbasierten Informations- und Kommunikationsdienstleistungen verbindet. Im Beitrag wird der Aufbau einer internetbasierten Videokommunikationslösung sowie die Konzeption und Implementierung der spezifischen Feedbackalgorithmen an den Nutzer für die Silvergame-Module „Virtueller Gesangsklub“, „Spielerisches Fahrtraining“ und für die „Tanz-, Fitness- und Bewegungsspiele“ vorgestellt.

Martin Burkhard et al. vertreten das AAL-Projekt *SI-Screen*. Mit Hilfe einer Middleware welche die Kommunikations- und Interaktionsdienste des Social Webs für mobile Endgeräte zur Verfügung stellt, soll die soziale Interaktion älterer Menschen mit ihrer Familie, Freunden und Bekannten aus der näheren Umgebung erleichtert werden. Im Beitrag werden der Ansatz für die Integration von Social Networking Services diskutiert und erste Erkenntnisse hinsichtlich der ubiquitären Bereitstellung dieser Funktionalitäten für Senioren vorgestellt.

Kurt Majcen et al. vertreten das AAL-Projekt *ALICE*. Es zielt darauf ab, ältere Menschen über die im Web 2.0 typischen Social Interaction Services besser mit Familien und Freunden zu vernetzen. Die Nutzung dieser Services erfolgt über eine an den Fernseher angeschlossene Set-Top-Box. Um die ALICE-Services möglichst eng an die Bedürfnisse der Zielgruppe anzupassen, wurde eine Reihe an empirischen Studien geplant. In einer bereits zu Projektstart durchgeführten Befragung von Klienten einer niederländischen Betreuungseinrichtung mit insgesamt 109 Teilnehmern wurden erste Erkenntnisse zu Kommunikationspraktiken und Mediennutzung der Zielgruppe 60+ gewonnen, welche im Beitrag vorgestellt werden.

Julia Othlinghaus et al. setzen sich mit der Herausforderung auseinander Videospiele zu entwickeln, die von verschiedenen Generationen genutzt werden können. Im Beitrag werden die offensichtlich unterschiedlichen Anforderungen an die Bedienung (-sschnittstellen) durch Kinder, Erwachsene und Senioren näher beleuchtet. Unterschieden werden müssen dabei sowohl kognitive als auch physische Voraussetzungen.

Alexander Stocker et al. vertreten das AAL-Projekt *Learn & Network*. Es zielt darauf ab, ältere Menschen über einen dualen Ansatz – Lernen und Netzwerken – zur selbstbestimmten Nutzung Neuer Medien heranzuführen. Zu diesem Zweck wurde zu Beginn dieses Projekts von der Abteilung für Erwachsenen- und Berufsbildung der Alpen-Adria Universität Klagenfurt eine Literaturstudie zu den Lernbesonderheiten älterer Menschen im Kontext von Informations- und Kommunikationstechnologien durchgeführt. Im Beitrag werden ausgewählte Aspekte aus dieser Studie präsentiert.

Wolfgang Keck stellt in seinem Beitrag allgemeine organisatorische Überlegungen dazu an, warum viele ausschließlich betriebswirtschaftlich oder IKT-orientierte AAL-Projekte scheitern und präsentiert seine Erkenntnisse in einem „Checklisten-Model“.

Asarnusch Rashid et al. präsentieren als „Meta-Projekt“ das Living Lab AAL am FZI Forschungszentrum Informatik. Rund um dieses Labor arbeiten ca. 20 Mitarbeiter aus unterschiedlichen Bereichen und Projekten des FZI zusammen, um innovative Assistenzsysteme für ältere bzw. körperlich und kognitiv eingeschränkte Menschen zu entwickeln und zu evaluieren.

Zum Zeitpunkt der Fertigstellung des Workshop-Bandes sind wir davon überzeugt, dass der Workshop viele relevante Erkenntnisse und Erfahrungen aus den unterschiedlichen Disziplinen sowohl aus dem universitären Bereich als auch aus den Unternehmen zu Tage bringen wird.

