

# AAL-Workshop „Lachen kennt kein Alter“

Jonas Braier<sup>1</sup>, Martin Burkhard<sup>2</sup>, Katja Herrmann<sup>1</sup>, Michael Koch<sup>2</sup>, Anna Kötteritzsch<sup>5</sup>, Claudia Müller<sup>3</sup>, Andrea Nutsi<sup>2</sup>, Alexander Richter<sup>2</sup>, Sandra Schering<sup>1</sup>, Volker Wulf<sup>4</sup>, Jürgen Ziegler<sup>1</sup>

Forschungsgruppe Interaktive Systeme und Interaktionsdesign, Universität Duisburg-Essen<sup>1</sup>

Forschungsgruppe Kooperationssysteme, Universität der Bundeswehr München<sup>2</sup>

Internationales Institut für Sozio-Informatik, Bonn (IISI)<sup>3</sup>

Lehrstuhl Wirtschaftsinformatik und Neue Medien, Universität Siegen<sup>4</sup>

FamilyVision, gefördert durch das Exist Gründerstipendium von BMWi und ESF<sup>5</sup>

## Motivation

Das „Ambient Assisted Living Joint Programme (AAL-JP)“ fördert innovative Forschungs- und Entwicklungsvorhaben zur Sicherung der Lebensqualität der älteren Generation in Europa. Mit dem Beitragsaufruf zu „ICT based solutions for Advancement of Social Interaction of Elderly People“ in 2009 trat die Berücksichtigung der sozialen Aspekte des Alltagslebens für Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) zunehmend in den Vordergrund. Damit verbunden ist die Förderung der drei Säulen der Gesundheit: Des physischen, psychischen sowie sozialen Wohlbefindens älterer Menschen.

Richtet man den Blick auf die Humorforschung in den Feldern Psychologie und Gerontologie, herrscht Einigkeit darüber, dass Lachen und Humor eine wesentliche Komponente für das soziale Wohlbefinden darstellen und Lebensfreude im Alter steigern können. Auch werden Humorinterventionen als therapeutisches Mittel in der Pflege und Sozialarbeit erfolgreich eingesetzt. Studien im Zusammenhang mit Demenzerkrankungen zeigen etwa, dass sich die kognitive Degeneration zwar auf das Verständnis von Witzen bzw. humorvollen Stimuli auswirkt, die affektive Humorverarbeitung allerdings noch länger bestehen bleibt (Schaier & Cicirelli 1979; Shammi & Stuss 2003). Humor ist zudem eingebettet in Veränderungsprozesse der kognitiven Fähigkeiten, in die Ausgestaltung sozialer Beziehungen und dient als Coping-Strategie gegen Verlusterfahrungen (Falkenberg 2010).

Im Rahmen der AAL-Technikgestaltung wurde der Einsatz von Humor und Spaß bislang kaum verfolgt und aktiv eingesetzt. Zum jetzigen Zeitpunkt ist noch weitgehend ungeklärt, welche Voraussetzungen in diesem Zusammenhang geschaffen werden müssen, um älteren Menschen Freude zu bereiten, worüber sie lachen, warum sie lachen oder auch nicht lachen. Auch wurde bisher nur ungenügend geprüft, wie sich der Einsatz Humor-auslösender Faktoren oder die Ansprache des Sinnes für Humor über die Lebenszeitspanne untersuchen lassen

und wie AAL-Forscher das Thema angemessen in Technikentwicklungsprojekte einbeziehen können.

Vor diesem Hintergrund soll der Workshop „Lachen kennt kein Alter – Humor und Spaß in AAL-Entwicklungen“ eine Möglichkeit für AAL-Forscher bieten sich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Es soll erarbeitet werden, welche Forschungsfragen, -ansätze und -methoden aus Sicht der Technikforschung und -gestaltung relevant sind und wie diese einen angemessenen Raum in der AAL-Forschungslandschaft erhalten können.

Vertreter aus Forschung und Praxis stellen zunächst den aktuellen Stand ihrer Vorhaben vor und diskutieren interdisziplinär, wie kreative Erweiterungen für diese Lösungen entwickelt werden können, um AAL-Technologien näher an die Lebenswelt von älteren Menschen heranzubringen. Unserem Aufruf zur Einreichung von Beiträgen zum Tagungsband sind Forscher und Praxispartner aus mehreren nationalen und internationalen AAL-Projekten gefolgt und es wurden insgesamt sieben Beiträge zur Präsentation und Veröffentlichung ausgewählt.

**Claudia Müller et al.** demonstrieren anhand von zwei Fallstudien, dass die Schaffung von Räumen für gemeinsamen Austausch und gegenseitiges Lernen essentiell ist, wenn Designer AAL-Produkte avisieren, die darauf abzielen das soziale Wohlbefinden und die Lebensfreude von älteren Menschen zu unterstützen. Denn was individuell Spaß und Freude bereitet, kann nicht in punktuellen Workshops oder Erhebungen abgefragt werden. Dazu beschreiben die Autoren aus der Praxis heraus das Konzept des Experience-based Participatory Design.

**Christian Hierhammer und Katja Herrmann** zeigen als Vertreter für das Projekt *FoSIBLE* vorhandenes Potenzial von Gamification zur Motivations- und Engagementsteigerung im AAL-Kontext auf und stellen erfolgversprechende Anwendungsgebiete hierfür vor. Vor diesem Hintergrund diskutieren sie die Anforderungen an die Gestaltung gamifizierter AAL-Lösungen. Dabei werden gestaltungsrelevante Kriterien vorgestellt und deren Umsetzung exemplarisch anhand der Applikation *Gameinsam*, die einen Gamification-Ansatz zur Förderung sozialer Interaktion verfolgt, aufzeigt.

**Johannes Robier et al.** etablieren im Projekt *Learning for Generations* eine Lehr- und Lern-Community, über die Senioren zusammen mit Schülern die selbstbestimmte Nutzung digitaler Medien wie dem Social Web erlernen können. Der praxisorientierte Beitrag vermittelt einen ersten Einblick in die Anforderungen an die intergenerationale Lern-Plattform und stellt Online und Offline-Konzept zur Annäherung an die Plattform, sowie einen Gamification-Ansatz, um die Motivation der Teilnehmer zu fördern, vor.

**Martin Burkhard et al.** untersuchten im Projekt *SI-Screen* den Einsatz des Tablet-Computers *elisa*, um die soziale Interaktion älterer Menschen mit ihrer Familie und ihren Freunden zu unterstützen, sowie die Teilnahme an sozialen Aktivitäten in der näheren Umgebung zu fördern. In Bezug auf den AAL-Workshop wird diskutiert, wie humorvolle Inhalte bereitgestellt werden und wie spielerische Konzeptideen das Lernen des Umgangs mit der Benutzerschnittstelle erleichtern und zur Förderung sozialer Aktivität beitragen können.

**Anna Kötteritzsch et al.** stellen das im Projekt *FamilyVision* entwickelte Konzept zum Spaß-basierten Demenzinterventionstraining vor. Durch den Einsatz von Spielelementen in Kombination mit einem individuellen Trainingsablauf, bestehend aus kognitiven und psychomotorischen Übungen sowie dynamisch angepasster Schwierigkeit in einer Tablet Applikation, soll die Zielgruppe von Personen mit leichten kognitiven Beeinträchtigungen und Demenz im Anfangsstadium zu mehr kognitiver Aktivität im Alltag motiviert werden.

**Michael Ksoll et al.** stellen mit „Virtual Living“ ein partizipatives Konzept zur Simulation von AAL-Lösungen in gewohnten Lebensumgebungen älterer Menschen sowie in Beratungsstellen vor. Mit Hilfe von Augmented Reality-Brillen sollen Endkunden und Dienstleister über ein Baukastenprinzip AAL-Unterstützungstechnologien auswählen und in den Alltag integrieren können, ohne dass kostenintensive bauliche Maßnahmen notwendig werden. Die Fragestellung für den Workshop besteht darin, wie "Virtual Living" um humorvolle Aspekte bereichert werden kann, um die Akzeptanz von AAL-Technologien bei älteren Menschen und ihrem Umfeld positiv zu beeinflussen.

**Marcus Lewerenz et al.** erläutern das im Projekt *Silvergame* entwickelte spielerische Konzept eines Fahr-Simulators für ältere Menschen zur Überprüfung und Verbesserung ihrer Fähigkeiten im realen Straßenverkehr. Ein Analyse-Tool deckt dabei die Fahrfehler während der Nutzung auf und bietet dem Nutzer abschließend eine Bewertung seines Fahrverhaltens, die er auf den Alltag übertragen kann. Weiterhin werden die Ergebnisse des durchgeführten Feldtests hinsichtlich des Spaßfaktors sowie der Nutzungsprobleme aufgezeigt.

Mit der vielfältigen Zusammensetzung der Beitragsthemen erwarten wir einen inspirierenden AAL-Workshop zum Thema „Lachen kennt kein Alter“ mit spannenden Diskussionen über humorvolle Gestaltungsoptionen für Informations- und Kommunikationstechnologien mit Zugang zu interaktiven und kooperativen Medien zur Unterstützung der Selbstbestimmtheit und Autonomie älterer Menschen.

Unser besonderer Dank gilt den beitragenden Autoren und den Organisatoren der Mensch & Computer 2013 für die gute Unterstützung bei den Vorbereitungen und der Durchführung des Workshops.

Wir wünschen allen Teilnehmern einen interessanten und humorvollen Workshop.

Bonn, Duisburg, Essen, München, Siegen im September 2013

Jonas Braier  
*Universität Duisburg-Essen*

Martin Burkhard  
*Universität der Bundeswehr München*

Katja Herrmann  
*Universität Duisburg-Essen*

Prof. Dr. Michael Koch  
*Universität der Bundeswehr München*

Anna Kötteritzsch  
*FamilyVision*

Claudia Müller  
*Internationales Institut für Sozio-Informatik,  
Bonn*

Andrea Nutsi  
*Universität der Bundeswehr München*

Dr. Alexander Richter  
*Universität der Bundeswehr München*

Sandra Schering  
*Universität Duisburg-Essen*

Prof. Dr. Volker Wulf  
*Universität Siegen*

Prof. Dr. Jürgen Ziegler  
*Universität Duisburg-Essen*

**Danksagung**

Der Workshop findet im Zusammenhang mit den Forschungsprojekten FoSIBLE, SI-Screen und FamilyVision statt. FoSIBLE und SI-Screen werden mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung, und Forschung (Förderkennzeichen FoSIBLE: 16SV3991, 16SV3993, SI-Screen: 16SV3982) und dem Europäische AAL Joint Programme (FoSIBLE: AAL-2009-2-135, SI-Screen: AAL-2009-2-088) gefördert. Das Projekt FamilyVision wird durch Zuwendungen des EXIST-Gründerstipendiums von BMWi und ESF gefördert.

**Literatur**

- Falkenberg, I. (2010). Entwicklung von Lachen und Humor in den verschiedenen Lebensphasen. In *Zeitschrift für Gerontologie und Geriatrie*, 43(1), 25-30.
- Schaier, A. H. & Cicirelli, V. G. (1976). Age differences in humor comprehension and appreciation in old age. In *Journal of Gerontology*, 31(5), 577-582.
- Shammi, P. & Stuss, D. T. (2003). The effects of normal aging on humor appreciation. In *Journal of International Neuropsychological ASociety*, 9, 855-863