

Ambient Assisted Living - Intelligente Technik für das Wohnen im Alter

Konferenz am 22. April 2010 in Kaiserslautern

Referat von Ulrich Becker, apollis

Praxiserprobung einer intelligenten „Wunderlampe“ Akzeptanz, Bedienbarkeit und Nutzungsfreude

„Usability“ oder Benutzerfreundlichkeit wird oft aus einer Perspektive betrachtet, als ob der Gebrauch eines technischen Gegenstandes für die Nutzer/innen per se eine Schwierigkeit bedeute, die es durch einfache Bedienbarkeit zu verringern gelte. Nur wenn es gelinge, die quasi natürlichen Barrieren auf dem Weg zur erfolgreichen Anwendung auszuräumen, werde das entsprechende technische Produkt voll und ganz akzeptiert.

Dabei wird oft vergessen, dass Nutzer/innen durchaus zu gewissen Investitionen auch im mentalen Sinne bereit sind, wenn die Benutzung des neuen Geräts trotz der Fallstricke Spaß verspricht. Und wenn schon bei den ersten zaghaften Bedienenversuchen der mögliche zukünftige Nutzen klar zu Tage tritt, wird sogar die Bereitschaft da sein, sich die Anwendung notfalls auch mühsam zu erarbeiten. „Usability“ kann als Akzeptanzfaktor für neue Technologie in solchen Fällen sogar weit hinter „joy of use“ und „perceived benefit“ zurückfallen.

Besonders deutlich werden diese Zusammenhänge, wenn die technischen Geräte für die Zielgruppe völlig neu sind und der Gesamtnutzen der Anwendung nur schwer vermittelbar ist, wie es z.B. bei Geräten aus dem Bereich von Ambient Assistant Living für Seniorenhaushalte der Fall sein kann. Zwar ist bekannt, dass solche integrierten Systeme ein selbstbestimmtes Altern in den eigenen vier Wänden fördern können, doch scheint vielen älteren Menschen, die bereits ein erstes Nachlassen ihrer körperlichen und geistigen Kräfte verspüren, ein solcher vermeintlicher technischer Aufwand nicht mehr angemessen und handhabbar.

Aus der Praxiserprobung eines integrierten adaptiven Lichtsystems im Rahmen des EU Projekts „ALADIN – Ambient Lighting Assistance for an Ageing Population“ des 6. Rahmenprogramms der EU konnten jedoch optimistisch stimmende Ergebnisse gewonnen werden, die belegen, wie Nutzungsfreude und sichtbarer Nutzen auch zunächst kritische oder technisch überforderte Seniorinnen und Senioren zum regen Gebrauch eines komplexen technischen Geräts motivierten, das als Prototyp zudem noch einige Kinderkrankheiten im Bereich der Bedienbarkeit aufwies.

Die Feldversuche in 12 Haushalten von älteren Alleinstehenden wurden von Januar bis August 2008 von „apollis – Institut für Sozialforschung und Demoskopie“ in Italien, vom „Generation Research Project“ der Ludwig-Maximilians-Universität München in Deutschland und von der Fachhochschule Vorarlberg in Österreich durchgeführt. Dazu wurden die im Haushalt vorgefundenen Fernseher durch entsprechende computerunterstützte Geräte ersetzt, die über ein fernbedienbares Menü nicht nur zahlreiche aktivierende und entspannende Übungen anboten und entsprechende Wohlfühl Tipps gaben, sondern auch die manuelle bzw.

automatische Steuerung einer neuartigen direkten und indirekten Wohnungsbeleuchtung erlaubten. Ein von Zeit zu Zeit anzulegender Sensorhandschuh mit drahtloser Übertragung versorgte den Computer mit den für die automatischen Funktionen notwendigen Bioparametern der Versuchspersonen. Ziel war es, den Einfluss eines solchen Systems auf Wohlbefinden und mentale Fitness zu untersuchen und den Prozess der Akzeptanz und Aneignung aus der Perspektive der Usability-Forschung zu beobachten.

Ein zentrales Ergebnis aus letztgenannter Perspektive war, dass die ansprechende humorvolle Gestaltung des User-Interface, der spielerisch angelegte Wettkampf mit sich selbst, der unmittelbar wahrnehmbare Trainingseffekt, aber auch das manchmal verwundernde, ein weiteres Ausprobieren erfordernde Feedback des Systems sehr zur Verwendung mancher Komponenten anreizen, obwohl die Fernbedienung oder der Sensorhandschuh nicht unbedingt als benutzerfreundlich eingestuft wurden. Das Herzstück der Installation, die automatische Lichtanpassung, die zudem praktisch mit einem einzigen Knopfdruck gestartet werden konnte, wurde hingegen gerade aufgrund ihrer Funktionsweise im Hintergrund kaum wahrgenommen und deutlich weniger akzeptiert.

Für die zukünftige Entwicklung von AAL-Technologie kann aus diesen Ergebnissen abgeleitet werden, dass spätestens im Hinblick auf die Serienreife vermarktungsfähiger Produkte ein stärkeres Augenmerk als bisher auf den Spaßfaktor und den unmittelbaren Nutzen gelegt werden sollte. Geräte, die didaktisch gut gestaltet sind und über Charme verfügen und die den Anwendern gute Gründe und klare Erfolgserlebnisse vermitteln, werden letztlich eher Akzeptanz finden, selbst wenn ihr Verhältnis von Funktionsumfang und Bedienungsfreundlichkeit noch Spielraum zur Optimierung böte. Es darf eben nicht vergessen werden, dass moderne interaktive Technologie nicht nur vermarktet werden kann, sondern sich über ihr User-Interface auch selbst vermarkten muss.