

La innovación implica siempre procesos complejos, especialmente cuando éstos se realizan en nuevos mercados que además evolucionan de forma muy rápida. Es el caso de las redes sociales para mayores en internet, así como el desarrollo de las herramientas que faciliten el acceso o la creación de una oferta de servicios adecuada. El proyecto SI-Screen afronta esta innovación desde una perspectiva de continuidad del mundo ‘virtual’ y el mundo ‘real’. En el marco de este proyecto, el objetivo de participación e integración en las redes sociales TIC de las personas mayores tiene como finalidad facilitar e incentivar el desarrollo de actividades en el entorno inmediato ‘real’. Se obtienen así dos beneficios, romper las barreras digitales y facilitar la vida activa de las personas mayores.

Development of social networks for elder persons, continuity of real and virtual worlds. SI-Screen

Innovation implies always complex processes, especially when these take place in new fields and evolve quickly. This is the case of social networks for the elder persons on Internet, as well as the development of tools to make easier the access to them and the creation of an adequate offer of services. SI-Screen project approaches this innovation from a perspective of continuity between the ‘virtual’ and the ‘real’ world. Thus, within the frame of this project, the objective of participation and integration of elder persons in ICT social networks pursues to promote and make easier the development of activities in the ‘real’ environment. By doing so, two main benefits are reached: to break digital barriers and to promote active living.

Realidad y mundo virtual, redes sociales para mayores

Ricard Barberà i Guillem, Nadia Campos Soriano, Estela Suárez García, Rakel Poveda Puente, Clara Bolláin Pastor, José Luis Herrera Conejero, Segio A. Puigcerver Palau, Stefano Deotti

INSTITUTO DE BIOMECÁNICA DE VALENCIA

INTRODUCCIÓN

El proyecto SI-Screen, ‘Social Interaction Screen’, es un proyecto europeo aprobado en el marco de la convocatoria AAL (de las siglas en inglés Ambient Assistive Living) del año 2009 y cofinanciado en España por el Instituto de Salud Carlos III y el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio.

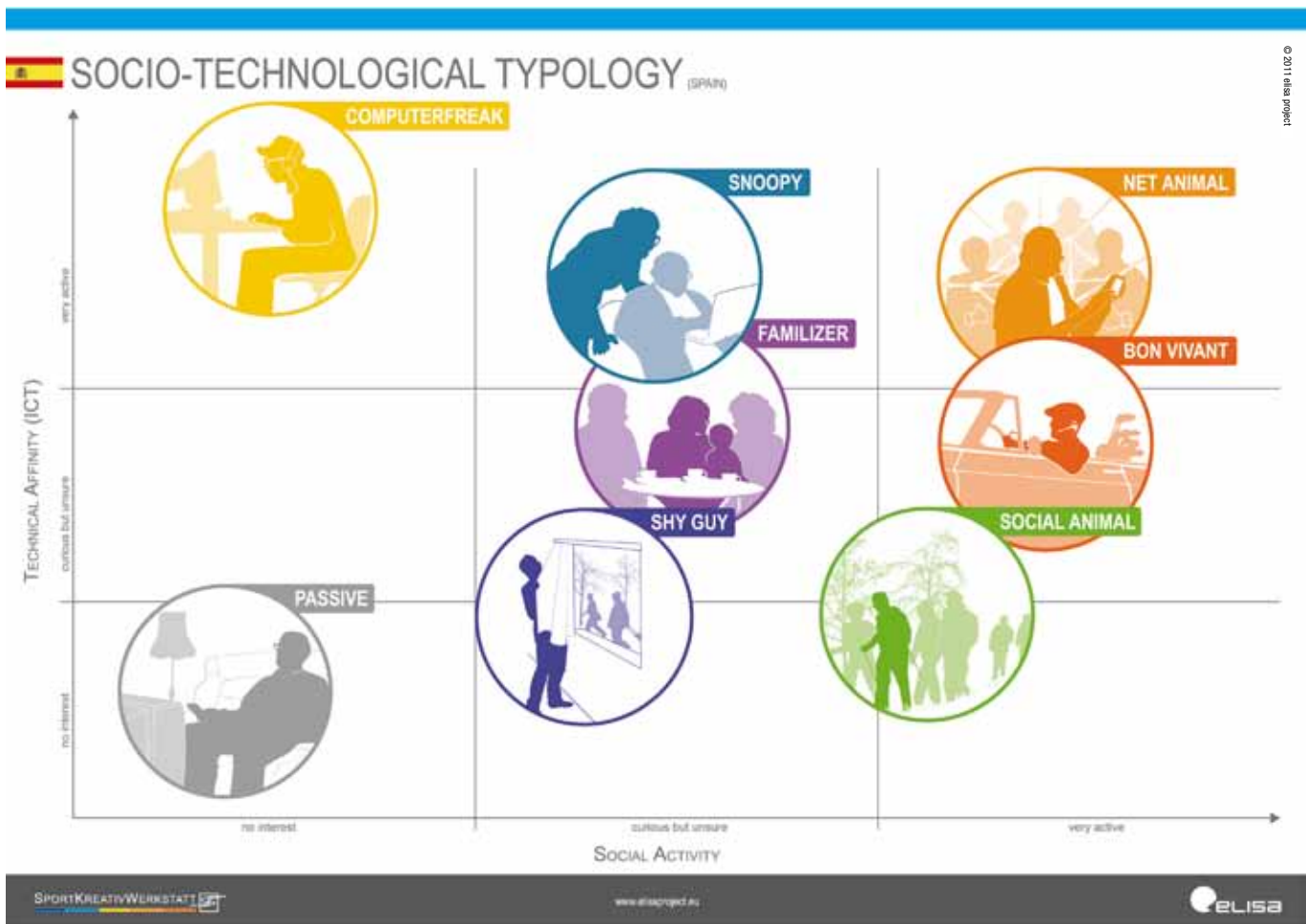
El **objetivo** del proyecto es **desarrollar una herramienta nueva de interacción social** basada en un marco digital, de uso fácil e intuitivo, que permita a las personas mayores permanecer en contacto con la familia, amigos y vecinos, y que además sirva para conocer y encontrar la oferta local de actividades, la oferta relacionada con salud y bienestar, así como otros apoyos relacionados.

El proyecto parte de las tres hipótesis siguientes:

- Las personas mayores no usan las redes sociales virtuales porque los dispositivos de acceso a las mismas no son adecuados a sus capacidades y habilidades.
- Una herramienta de acceso a las redes sociales donde se priorice el aspecto visual de navegación permitiría una mayor adaptación de la herramienta así como un uso más fácil e intuitivo para las personas mayores.
- Un sistema flexible, que permite la incorporación de nuevas tecnologías y servicios futuros, mejora la viabilidad del sistema en su conjunto, incluyendo la de actuar como elemento integrador, al menos a los ojos del usuario, de los servicios sociales y de salud.

A partir de estas hipótesis, el proyecto SI-Screen se aproxima al mundo de las redes sociales e incide en dos aspectos clave: permitir la participación e integración en las redes sociales TIC e incentivar la actividad física de las personas mayores mediante la promoción y el desarrollo de una vida activa.

La participación social de las personas mayores en las redes sociales viene definida por las estructuras sociales compuestas por grupos de personas, conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten algún tipo de conocimiento. Desde la perspectiva del uso de la tecnología hay que centrarse tanto en el acceso como en el manejo de internet. Esto comprende tanto el tipo de dispositivos empleados, desde un teclado de ordenador convencional a una PDA o un teléfono móvil de última generación; como la forma de estructurar y presentar los contenidos, para facilitar la comprensión y extracción de los elementos de interés



Computer Freak ('Maquineta'), Passive ('Pasivo'), Snoopy ('Receptivo'), Familizer ('Familiar'), Shy Guy ('Persona Tímida'), Net Animal ('Animal social'), Bon vivant ('Sibarita'), Social Animal ('Relaciones sociales').

Figura 1. Representación de diferentes perfiles de personas mayores clasificadas en función de la afinidad tecnológica y nivel de participación social.

(por ejemplo, la participación en alguna actividad local propuesta en la agenda cultural municipal).

El trabajo desarrollado en el proyecto SI-Screen hasta la fecha por el IBV, en colaboración estrecha con otros socios del consorcio, se ha centrado en el desarrollo de una aproximación global a las personas mayores, sus necesidades y preferencias, en relación con la afinidad tecnológica y el nivel de participación social.

DESARROLLO

La aproximación metodológica utilizada para asegurar que el consorcio consiga una solución novedosa, efectiva y exitosa ha sido la metodología de innovación holística, caracterizada por hacer un acercamiento global y tener en cuenta todas las perspectivas relevantes del problema desde el principio del proyecto, antes incluso del desarrollo inicial de soluciones conceptuales.

Esta aproximación al proyecto se ha traducido, por una parte, en una revisión y análisis del campo de innovación relacionado con las tecnologías que permiten potenciar la salud de

las personas mayores mediante el fomento de la interacción social. Por otra, en la realización de un análisis y exploración de las condiciones de contexto. Aquí se incluyen aspectos como el análisis de la motivación sostenida en el tiempo para utilizar el sistema por parte de las personas mayores, el uso de escenarios, interfaces y potenciales soluciones tanto tecnológicas como organizativas.

En el transcurso de un mes se realizaron un total de diez grupos de discusión, cinco en Alemania y cinco en España, con personas mayores agrupadas en función de su afinidad tecnológica y nivel de interacción social. Se trataba de dar representación a la heterogeneidad presente entre las personas mayores. La finalidad de estos grupos ha sido determinar, desde la perspectiva de potenciales usuarios del producto a desarrollar en el proyecto, las funciones principales a implementar, sus principios de funcionamiento y potenciales de innovación. Se perseguía de esta forma centrar la fase de desarrollo creativo y resolución del problema.

En la figura 1 se representan los diferentes perfiles de usuarios en función de su afinidad a la tecnología y su facilidad para relacionarse con otras personas. Así, por ejemplo, el perfil

“computer freak” se correspondería con un forofu de la informática y la tecnología y dedicaría mucho tiempo a aspectos relacionados. Por su parte el perfil “familiar” correspondería a una persona que se encuentra a gusto y arropado en su entorno familiar pero que duda sobre el interés de la tecnología o en ampliar su entorno de relaciones sociales. El

perfil “sibarita” (*Bon vivant*) se caracterizaría por ser una persona a la que le gusta vivir bien, con un amplio círculo de relaciones sociales y que ve la tecnología como un elemento instrumental para conseguir sus objetivos. En la **tabla 1** se presenta una síntesis de los diferentes perfiles de personas mayores.

Tabla 1. Descripción de los diferentes perfiles de personas mayores.

TÍTULO	PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS
Computer Freak ('Maquineta') 'Si no existieran los ordenadores el mundo se hundiría'	<p>Personalidad. Muy interesados y con conocimientos elevados relacionados con la tecnología. De mentalidad abierta pero indiferente hacia lo 'no-tecnológico'.</p> <p>Socialización y tiempo libre. Las relaciones sociales se reducen a las personas que comparten un mismo interés. Reducida actividad física y contactos sociales en la vida real.</p> <p>Tecnología. Conocimiento elevado de las TICs, utiliza habitualmente diversos dispositivos tecnológicos.</p>
Passive (Pasivo) 'No me importa'	<p>Personalidad. Pasivo, indiferente y solitario. Inactivo con una actitud negativa.</p> <p>Socialización y tiempo libre. Relaciones sociales muy reducidas, sin interés por desarrollar nuevas actividades o conocer nuevas personas. Ver la tele.</p> <p>Tecnología. No está familiarizado con la tecnología. Utiliza sólo tecnología simple relacionada con la vida diaria. Desconoce que es una red virtual y no tiene interés en aprender.</p>
Snoopy (Receptivo) Bueno, ¡vamos a probarlo!	<p>Personalidad. Persona pragmática y tradicional. Curiosa y con intereses múltiples. Crítica pero con una actitud abierta.</p> <p>Socialización y tiempo libre. Se relaciona con personas de gustos parecidos y la familia cercana. Le gusta realizar actividades diferentes.</p> <p>Tecnología. Utiliza las TICs principalmente para obtener información. Utiliza principalmente elementos electrónicos que le ofrecen funcionalidad.</p>
Familizer ('Familiar') ¡Mi familia es mi vida!	<p>Personalidad. Persona conservadora y tradicional. Persona abierta y responsable, actitud positiva. Le gusta dar apoyo a las personas de su entorno.</p> <p>Socialización y tiempo libre. El centro de su vida es la familia. Disfruta con las actividades familiares. Le gusta aprender cosas nuevas viajar y las actividades de exterior.</p> <p>Tecnología. No está familiarizada con internet y los ordenadores, otras personas le ayudan cuando necesita utilizarlos. Utiliza tecnologías tradicionales, el móvil y también algunas veces el correo electrónico. Prefiere la comunicación cara-a-cara.</p>
Shy guy 'Chico tímido' 'Probaría pero ¿y si lo rompo?'	<p>Personalidad. Persona tímida con necesidad de apoyo continuo en diversas facetas. Teme los cambios.</p> <p>Socialización y tiempo libre. Círculo de relaciones reducido a la familia y buenos amigos. Le apetece relacionarse más pero le cuesta tomar la iniciativa. Actividades relacionadas con el hogar.</p> <p>Tecnología. Utiliza las TICs para ver fotos de la familia y los amigos. Le preocupan mucho los aspectos relacionados con el respeto a la intimidad y utiliza solo tecnologías tradicionales, temeroso de romper o hacer algo mal.</p>
Net Animal 'Animal social' '¡conectémosnos!'	<p>Personalidad. Persona comunicadora y social, le gusta seguir las nuevas tendencias y tiene un amplio número de conexiones.</p> <p>Socialización y tiempo libre. Tiene muchos amigos, tiene contactos y personas conocidas en todo el mundo, está conectado a internet muchas horas, y le gusta quedar con los amigos para salir.</p> <p>Tecnología. Utiliza las TICs para organizar su vida, comunicarse o compartir información con otros. Es fan de las redes virtuales y de las nuevas tendencias en tecnología.</p>

> **Tabla 1.** Descripción de los diferentes perfiles de personas mayores. (Cont.)

TÍTULO	PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS
'Bon vivant' 'Sibarita' 'ahora es el momento de disfrutar'	<p>Personalidad. Moderno, liberal y espontáneo. Persona educada y con intereses. Le gusta seguir las tendencias y valora las apariencias.</p> <p>Socialización y tiempo libre. Le gusta disfrutar de la vida al máximo con personas de su misma mentalidad. Le gusta viajar, los deportes y las fiestas y mantiene una vida activa.</p> <p>Tecnología. Las TICs las usa para obtener información y organizar sus actividades de ocio. Conoce las redes sociales pero prefiere comunicarse directamente.</p>
Social Animal 'Relaciones sociales' 'me encanta compartir mi tiempo con los amigos'	<p>Personalidad. Persona social y muy activa con una gran variedad de intereses. Persona comprometida y con una gran conciencia social. Mentalidad abierta pero también crítica.</p> <p>Socialización y tiempo libre. Mantiene contactos cercanos con familiares y amigos. Comprometida socialmente y con el medio ambiente. Le gusta conocer personas, hablar y realizar actividades en grupo.</p> <p>Tecnología. No está especialmente interesada en el uso de la tecnología. La utiliza cuando le resulta útil. Utiliza el teléfono, el móvil y a veces el correo electrónico. No encuentra ningún valor añadido a las redes sociales respecto las interacciones de la vida real.</p>

CONCLUSIONES

El trabajo realizado en los grupos de discusión desarrollados tanto en Alemania como en España ha permitido mejorar y validar diferentes perfiles de usuarios, en parte basados en conocimientos y estudios previos realizados por los socios del consorcio (Figura 1). Así, por ejemplo, el grupo identificado como "Shy Guy" (Persona tímida) ha resultado ser socialmente más activo de lo que en un primer momento se esperaba. Por el contrario, el grupo "Social Animal" (relaciones sociales) es socialmente menos activo de lo que se estableció inicialmente.

La realización de los grupos de discusión en Alemania y España ha permitido identificar y constatar algunas diferencias culturales, que deben considerarse en el desarrollo futuro del proyecto.

Los resultados obtenidos de los grupos de discusión, junto con una revisión del estado del arte de las tecnologías relacionadas han permitido crear una visión global del problema. Estos resultados son la base para la nueva fase del proyecto de desarrollo conceptual de soluciones iniciada en la última reunión del consorcio que tuvo lugar en Valencia a finales de abril de 2011.



ENTIDAD FINANCIADORA ESPAÑOLA



socio

tioman & partners
FATEC
Servicios de Teleasistencia



IBV

AGRADECIMIENTOS

El proyecto SI-Screen (código convocatoria AAL-2009-2-088) está financiado en España por el Instituto de Salud Carlos III y el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio y por la Comisión Europea dentro del marco de proyectos europeos AAL (Ambient Assisted Living).

El IBV ha desarrollado de forma conjunta este trabajo con las siguientes entidades: SportKreativWerkstatt, VIOS, Universität München, Brainware, Porsche Design Studio, Helios, FATEC y tioman&partners y ST-Servicios de Teleasistencia.