

Gamen verbindet – auch im Pflegeheim

Mit seinem interdisziplinären Forschungsteam der FHNW entwickelte **Marco Soldati** ein Computerspiel für ältere Menschen in Pflegeheimen. Im Gespräch erzählt er, warum Gamen im Pflegeheim eine gute Idee ist und wie ein Spiel für hochbetagte Menschen funktionieren muss.

Interview: **Andreas Sidler**

Auch alte Menschen beschäftigen sich gerne mit Computerspielen. Hier das Game Myosotis.

Foto: zVg



Mehr als die Hälfte der über 70-Jährigen besitzt ein Smartphone oder ein Tablet. Auch Computerspiele sind in dieser Altersgruppe angekommen und der Jass wird online geklopft. Braucht es denn für alte Menschen spezielle Spiele?

Marco Soldati: Eine wichtige Zielgruppe in der Spieleentwicklung sind heute insbesondere Frauen über 50. In den Pflegeheimen dagegen leben hochaltrige Menschen mit motorischen oder kognitiven Einschränkungen. Kommerzielle Spiele sind für sie oft zu schnell, zu bunt und zu komplex in der Bedienung.

Geht es beim Gamen im Pflegeheim darum, die Leute zu unterhalten und zu beschäftigen oder gar ruhig zu stellen?

Von ruhig stellen kann keine Rede sein. Warum sollten sich alte Menschen nicht mit Computerspielen beschäftigen dürfen? Menschen machen gerne Spiele – vor allem zusammen. Bei den Computerspielen, die wir erforscht und entwickelt haben, geht es darum, dass Menschen beim gemeinsamen Spiel miteinander ins Gespräch kommen.

Warum braucht es Spiele, um die Kommunikation zu fördern?

Weil das ein praktisches Bedürfnis ist, beispielsweise bei Angehörigenbesuchen im Heim. Man will eine positive Begegnung trotz der nicht selten belastenden Situation. Oft überfordern solche Erwartungen Besuchende wie Besuchte. Das Spiel bietet ihnen eine gemeinsame Aufgabe, bei der sie sich auf Augenhöhe begegnen. Es baut Blockaden ab und lässt ungezwungene Gespräche entstehen. Ein gemein-

«Ein Spiel funktioniert nur, wenn es alle Spielenden anspricht und sie weder langweilt noch frustriert.»



Marco Soldati ist Software-Ingenieur, Projektleiter, Forscher und Dozent an der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW. Er interessiert sich dafür mit Computern und Spielen Menschen miteinander in Kontakt zu bringen. Myosotis (bot. für Vergissmeinnicht) hat er zusammen mit Bettina Wegenast von der Fabelfabrik GmbH in Bern initiiert und aufgebaut.

sames Spiel hilft auch, zu den Mitbewohnenden im Heim Kontakte zu knüpfen, beispielsweise nach dem Einzug. Wie Computerspiele Menschen verbinden, wird bei Kinderbesuchen augenfällig, wenn sehr alte und sehr junge Menschen gemeinsam am Tablet Aufgaben lösen.

Ist der Fokus aufs Spiel nicht eher ein Hindernis für die Kommunikation?

Das hängt vom Spiel ab. Wir haben drei Grundkonzepte getestet: Im kompetitiven Spiel tritt man gegeneinander an. Im kooperativen Spiel versuchen zwei Spielende gemeinsam die Bestzeit zu schlagen. Im kreativen Spielmodus fallen Zeitdruck und Konkurrenz weg. In diesem Modus fanden die längsten Gespräche statt. Am beliebtesten waren jedoch kooperative Spiele, die Erfolgserlebnisse bieten. Im kompetitiven Spiel dagegen scheuten viele die direkte Konfrontation und gaben auf.

Warum haben Sie ein eigenes Spiel entwickelt?

Ein Spiel funktioniert nur, wenn es alle Spielenden anspricht und sie weder langweilt noch frustriert. Unterscheiden sich ihre motorischen und kognitiven Fähigkeiten, steigt der Anspruch ans Spielkonzept und an seine technische und grafische Umsetzung. Wir wollten Spiele für alte Menschen entwickeln, die diese Anforderungen erfüllen und unabhängig vom Alter Interesse und Emotionen wecken. Zu unserem Team gehörten deshalb Leute aus den Bereichen Psychologie, Kunst und Gestaltung, Musik und Technik.

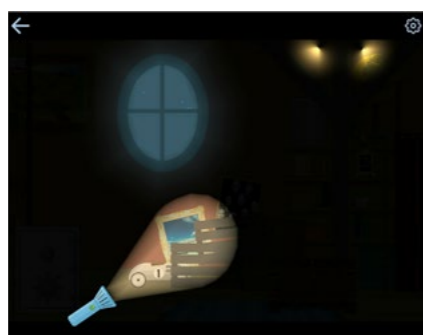
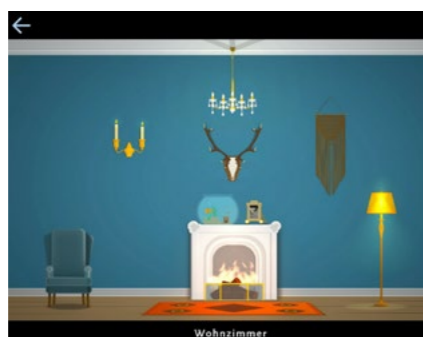
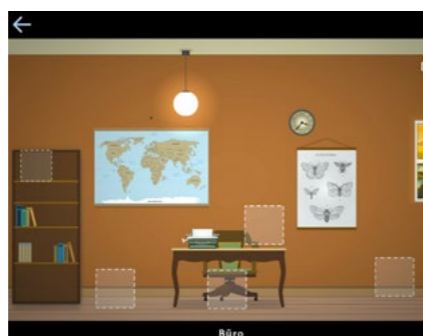
«Das Interesse und die Offenheit der betagten Menschen waren beeindruckend. Viele sassen zum ersten Mal vor einem Tablet.»

Und wie haben Sie diese Entwicklungsaufgabe gelöst?

Zentral waren die Tests in den fünf Pflegeheimen, wo wir mit betagten Leuten Spiele ausprobierten und lernten, welche Themen funktionieren. Lebhaftige Gespräche entflamten, wenn es ums Essen ging – sogar dann, wenn das Spielkonzept nicht überzeugte. Auch Hindernisse im Gameplay und in der grafischen Gestaltung konnten wir so identifizieren: Geschwindigkeit, Fehlertoleranz und Kontraste spielen dabei eine wichtige Rolle. Das alles ist in unsere Spielentwicklung eingeflossen.

Wie war die Akzeptanz von Computerspielen in den Heimen?

Die Offenheit und das Interesse der alten Menschen waren beeindruckend. Viele sassen zum ersten Mal vor einem Tablet. Nach einer Viertelstunde konnten die meisten das Spiel steuern. Dennoch brauchte es Unterstützung. Sie reichte von Erklärungen bis zum Führen der Hand einer Spielerin.



Beim Spiel Myosotis Souvenirs geht es darum, zu zweit ein Haus einzurichten.

Das durch Ihr Team entwickelte Spiel heisst Myosotis Souvenirs.

Wie funktioniert es?

Heime oder Angehörige können das Spiel kostenlos aus dem App Store von Apple aufs iPad laden. Bei Souvenirs richtet man zu zweit ein Haus ein. Die Einrichtungsgegenstände sind aber im finsternen Estrich versteckt. Während eine Person mit der virtuellen Taschenlampe den Raum beleuchtet, verschiebt oder öffnet die zweite Person Kisten und Vorhänge. Die Spielaufgabe bietet viele biografische Anknüpfungspunkte zu eigenen Erfahrungen. Angehörige können auch eigene Bilder oder Videos integrieren, die dann im Spiel auftauchen und zusätzlichen Gesprächsstoff liefern.

Wird das Spiel weiterentwickelt?

Die Arbeit an diesem Spiel ist abgeschlossen. Jetzt machen wir uns Gedanken über ein Computerspiel, das ältere Menschen in einer grösseren Gruppe gemeinsam und auch auf Distanz spielen können. Die Technologie dafür gibt es bereits. Für hochaltrige Menschen liegt der Knackpunkt bei der Bedienbarkeit. Hier gibt es für das Entwicklungsteam noch viel zu lernen, nicht nur fürs Gamen. ■



Mehr wissen:

Mehr zum Projekt finden Sie unter <https://fhnw.ch/myosotis>



Download «Myosotis Souvenirs» im App Store

Welche Spiele eignen sich?

Eine Auswahl mit Kommentaren von Marco Soldati.



Lenord – Furry Friend

Lenord ist eine sympathische, animierte Handpuppe und reagiert auf Berührungen und Töne. Sagt man etwas, wiederholt es Lenord mit veränderter Stimme. «Furry Friend» ist ein guter Einstieg, um Spielende an die neuen Geräte heranzuführen.



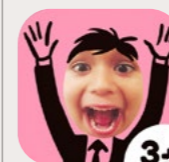
Flow Free

Farbige Punkte müssen durch Linien so verbunden werden, dass es keine Überschneidungen gibt. Die Macher von «Flow Free» haben bei der Steuerung hervorragende Arbeit geleistet: hier kann man kaum etwas falsch machen.



I love hue

Quadrate werden nach Farbton sortiert. Die Aufgaben setzen zwar ein gutes Sehvermögen voraus, können aber ohne Zeitdruck gespielt werden. Spiele ohne Zeitvorgaben fördern das gemeinsame Spiel und lassen Raum zum Reden.



Chomp

«Chomp» ist eine Animation, in welcher das eigene Gesicht via Kamera aufgenommen und ins Spiel integriert wird. Dies kann sehr unterhaltsam sein. Einige Leute fühlen sich aber eher unwohl, wenn sie sich selber im Computer sehen.



Hidden Folks

Animiertes Wimmelbild mit Suchaufträgen. Die kontrastreiche, handgezeichnete Schwarz-Weiss-Grafik eignet sich gut für betagte Menschen. Die Vergrösserungsfunktion hilft dabei, auch feine Strukturen zu erkennen.



Word of Wonders

Kreuzworträtsel, bei dem aus vorgegebenen Buchstaben Wörter gebildet werden müssen. Funktioniert gut, wenn zum Beispiel Kinder die Steuerung übernehmen und die Erwachsenen die Wörter erraten.



Myosotis Souvenirs

Gemeinsam müssen verschiedene Räume eingerichtet werden. Welcher Einrichtungsgegenstand kommt wohin? Und wo findet man diesen im dunklen Estrich? Es geht nur zu zweit: Eine Person hält die Taschenlampe, während die andere eine Kiste öffnet oder einen Vorhang verschiebt.

wird demnächst veröffentlicht

Myosotis Buchstabensuppe

In einem virtuellen Teller schwimmen Buchstaben, auf dem Tellerrand können Wörter gebildet werden. Das Spiel entstand in einem Studierendenprojekt und wurde von der FHNW für den App Store aufbereitet.

Hinweis:

Meistens lohnt es sich, werbefreie Varianten der Spiele zu kaufen.