



Auch zu zweit lässt sich prima gamen. Im Bild wird ein Fondue zubereitet

BILDER: ZI

FACHHOCHSCHULE: Entwicklung von spezifischen Computerspielen für Seniorinnen und Senioren

Senioren gamen mit Freude und Eifer

Computerspiele können auch ältere, selbst demente Menschen begeistern und unterhalten. Die FHNW hat bereits rund 20 Prototypen entwickelt.

EDGAR ZIMMERMANN

Wie von der FHNW organisierte Spielnachmittage im Sanavita in Windisch, im Haus Eigenamt in Lupfig und im Buechberg in Fislisbach beweisen, können spezifische Computerspiele auch ältere, selbst demente Menschen begeistern und unterhalten und den Besuch von Angehörigen bereichern.

Eine Schilderung zu einem Spielnachmittag im Sanavita: «Nein, dafür habe ich jetzt keine Zeit», erwidert Esther auf die Frage, ob sie etwas trinken möchte. Konzentriert schaut die Seniorin auf den Bildschirm des Tablets, das vor ihr auf dem Tisch liegt. Beim Spiel gilt es, farbige Punkte miteinander zu verbinden, ohne dass die Verbindungslinien einander überschneiden. Esther schafft die Aufgabe im ersten Anlauf. Level 27 ist damit geschafft, und es geht gleich weiter zum nächsten Level. Vom Tisch nebenan erschallt Gelächter. Zwei betagte Herren und zwei Studenten sitzen um ein Tablet herum und versuchen, einander in einer virtuellen Oper das Rampenlicht zu stehlen. Dieser Spielnachmittag, der regelmässig in verschiedenen Heimen in der Nordwestschweiz stattfindet, ist Teil des FHNW-Projekts «Myosotis», der botanische Name für das Blümchen Vergissmeinnicht. Ziel des Projektes ist es, mithilfe von altersgerechten Computerspielen die Kommunikation zwischen betagten Menschen untereinander sowie mit ihren Angehörigen zu fördern.

Anstoss aufgrund persönlicher Erfahrungen

Marco Soldati, Dozent am Institut für Data Science der Hochschule für Technik in Windisch, schildert dem GA in einem Gespräch, wie es zu diesem Projekt kam. Initiantin ist die Bernerin und Game-Expertin Bettina Wegenast. Eine betagte, leicht demente Verwandte musste in ein Pflegeheim umziehen. Bei Besuchen versuchte Bettina Wegenast, sie mit altbekannten Würfel- und Kartenspielen zu unterhalten, doch waren die Spielregeln für die Heimbewohnerin nicht mehr ganz klar, und die Spielrunden dauerten ihr zu lang. Daraufhin nahm die Angehörige ihr iPad mit und versuchte, mit ihr einfache Computer-



Dozent Marco Soldati leitet das FHNW-Projekt Entwicklung von Computerspielen für Menschen in Altersheimen

spiele zu spielen - und stiess auf Aniehung auf Interesse. Durch die intuitive Steuerung und die Freude darüber, dass immer gleich etwas passiert, konnte sie die Verwandte zum gemeinsamen Spiel motivieren.

Doch es war schwierig bis unmöglich, geeignete Spiele zu finden; Kinderspiele erwiesen sich als ungeeignet. Es braucht also Computerspiele, welche speziell auf diese Zielgruppe zugeschnitten sind. Und so wandte sie sich an Marco Soldati, Informatikingenieur und Dozent an der FHNW. In der Folge wurden Projektarbeiten für

Informatikstudierende ausgeschrieben, um neue Ideen und erste Erfahrungen zu sammeln. Unter der Bezeichnung Myosotis starteten im Herbst 2015 zwei Zweiertteams mit der Entwicklung von Computerspielen für Menschen in Altersheimen. Weitere Teams folgten.

Geglückter Start

Das Interesse von Studierenden, sich am Projekt zu beteiligen, war und ist gross. Als Glücksfall erwies sich die frühe Zusammenarbeit mit Sanavita, welche den Studierenden die Spiel-

und Testnachmittage in Windisch anbot mit der Begründung, dies sei für alle spannend und bringe frischen Wind. Was sich in der Folge bewahrheitete.

Die Studierenden entwickelten eigene Ideen und besuchten mit den entstandenen Prototypen die Altersheimbewohner. Natürlich stiessen sie am Anfang auf einige Skepsis bezüglich des Umganges mit dem «modernen Zeug», doch bei vielen - bei den Frauen eher als bei den Männern - legte sie sich schon bald. Ein Vorteil ist auch, dass es sich beim «Werkzeug» nicht um einen Computer handelt, sondern um ein bewegliches Tablet, das wie ein Spielzeug wirkt und leicht bespielbar ist. Zudem ist das Installieren von Apps sehr einfach. Je nach Spiel kann man als Einzelner mitmachen oder mit andern und gegen andere. Zwischen den Studierenden und den Spielern entwickelte sich mit der Zeit eine persönliche Beziehung, die Betagten freuen sich richtiggehend auf den Besuch der Studentinnen und Studenten und des Projektleiters Marco Soldati. Nicht nur das Spiel selber rückt in den Mittelpunkt, sondern auch das Gespräch, das gesellige Treffen. Und natürlich erzählen die Teilnehmer auch gerne Episoden aus ihrem Leben. Ein grosses Anliegen der Initianten ist es denn auch, die Angehörigen für dieses Gamen zu gewinnen, da sie damit viel Abwechslung, Freude und Spannung ins Leben der Heimbewohner bringen und mit ihnen kurzweilige Runden - auch Gesprächsrunden - erleben können. Bisher hielten sich viele Angehörigen diesbezüglich noch zurück - im Gegensatz etwa zu Kindern, die mit Begeisterung mit betagten Verwandten im Altersheim die neu ausgeheckten Spiele bestreiten.

Am 17. März ging im Stadtmuseum Aarau eine in Zusammenarbeit mit der FHNW entstandene Ausstellung «Games für Jung und Alt» zu Ende. In

diesem Rahmen waren an vier Tagen Schulkinder und betagte Menschen zum gemeinsamen Spiel ins Museum eingeladen. Die Jungen konnten dabei ihr Expertenwissen im Bereich Computer-Games ins Projekt einbringen und haben zusammen mit den Betagten neue Game-Ideen ausgearbeitet.

Kochen am Tablet

Welche Spiele erwiesen sich bisher als besonders beliebt? Marco Soldati zeigt auf, dass das Interesse sehr unterschiedlich und Abwechslung gefragt ist. Beliebt bei Frauen ist beispielsweise das Fondue-Spiel: Die auf dem Tablet sichtbaren Zutaten gilt es in ein Caquelon zu befördern und somit das Fondue zuzubereiten. Die Männer hingegen sind eher daran interessiert, auf dem Tablet einen Hamburger zusammenzustellen.

In einige anderen Spielen werden persönliche Fotos, Musik oder Filme aus dem Leben der Spielenden eingebunden. Wird so ein Bild angezeigt, entwickelt sich manchmal ein Gespräch daraus, und das Spiel wird zur Nebensache.

Erste Auszeichnungen

Die Fachwelt verfolgt das Projekt Myosotis mit grossem Interesse - und hat bereits Auszeichnungen verliehen. So gewannen Souzan Alhenawi und Viviane Bendjus für das Spiel «Was gits z'ässe?» beim Wettbewerb der Walder Stiftung den Preis im Bereich «Lebenshilfen», und Luca Schafroth holte mit seinem Spiel Mystix die Bronzemedaille für die beste individuelle Praxisarbeit bei den ICT Young Professional Awards.

Und beim letztjährigen Serious-Game-Symposium in Neuenburg erhielt die von Bettina Wegenast geführte Fabelfabrik GmbH für Myosotis den Award für die «Best Original Idea». Nach wie vor besteht eine Zusammenarbeit zwischen Wegenast und der FHNW.

MYOSOTIS-GARDEN ALS FOLGEPROJEKT DER FHNW

Das Projekt Myosotis hat inzwischen eine Fortsetzung erfahren: Myosotis-Garden heisst eine der strategischen Initiativen der FHNW. In diesem Projekt werden von 2018 bis 2020 in einem interdisziplinären Team verschiedene Spiele entwickelt und systematisch erforscht. Das im Projekt aufgebaute Netzwerk ermöglicht den Transfer in die Praxis. Beim erwähnten interdisziplinären Team handelt es sich um eine Kooperation zwischen Fachleuten aus den Hochschulen für

Technik, für Angewandte Psychologie, für Gestaltung und Kunst, Musik, der Fabelfabrik GmbH in Bern und mehreren Heimen in der Nordwestschweiz, darunter das Sanavita in Windisch. Der nunmehrige Forschungsschwerpunkt liegt auf der Ästhetik der Spiele. Welchen Einfluss haben Ästhetik und Interaktion auf ein positives und nachhaltiges Spielerlebnis? Gibt es verbindliche Designregeln für generationsübergreifende Computerspiele?

Auf emotionaler Ebene ansprechen Ziel von Myosotis-Garden ist es laut Beschrieb, Menschen nicht nur kognitiv, sondern auch auf einer emotionalen Ebene anzusprechen. «Das im Projekt gewonnene vertiefte Verständnis für das Zusammengehen von Ästhetik, Design, Interaktion und Technologie im Zusammenhang mit einer alternden Gesellschaft trägt zum Kompetenzaufbau in allen vier beteiligten Hochschulen bei und soll als Katalysator für zu-

künftige Arbeiten wirken. Ziel dieser Forschung ist es, die Bedürfnisse der wachsenden Gruppen von betagten Menschen besser abzudecken.» Was ebenfalls noch abzuklären ist, so Marco Soldati zum GA: Wie sollen die ausgereiften Spiele dereinst kommerzialisiert und vertrieben werden - auf privater Basis, via FHNW oder auf andern Wegen? Anzunehmen ist, dass die Nachfrage nach digitalen Spielen für Betagte kontinuierlich ansteigen dürfte.