

ZUM SPIELEN IST MAN NIE ZU ALT

GAMES UND ALTER

Von Denise Gühnemann

Die Games-Industrie weiß längst um die Spielnatur Mensch und entwickelt digitale Aktionsräume für alle Altersgruppen und für nahezu jedes Bedürfnis. In digitalen Welten schwinden sowohl körperliche und mentale als auch räumliche und zeitliche Grenzen. Von »Health Games« bis zu generationsverbindenden Unterhaltungsspielen berichtet die Medienexpertin Denise Gühnemann.

Ein Spiel hat viele Facetten. Es kann spontan und selbst erdacht sein – wie das Spiel von Kleinkindern; es kann geplant und folgenreich sein – wie etwa ein Fußball-WM-Finale. Mal geht es um Zufall und Glück, mal um Training und Wettkampf. Doch allen Spielformen sind einige Merkmale gemein: Die Spielenden kommen freiwillig zusammen, das Spielen selbst ist unproduktiv. Ein Spiel ist ein räumlich und zeitlich begrenztes »Ereignis«, dessen Regelwerk einen Ablauf festlegt – Ende ungewiss (vgl. Caillois 2017).

Dem Kulturanthropologen Johan Huizinga (vgl. 2009) nach ist das Spiel eine grundlegende menschliche Betätigung, eine Form, die aller Kultur zugrunde liegt. Er fand dafür den Begriff des »homo ludens« in Anlehnung an den »homo sapiens« und stellte damit das menschliche Bedürfnis nach dem Spielen heraus.

Bei Kindern wird dieser Spieltrieb besonders deutlich. Schließlich bestimmt das Spiel ihre Freizeit genau wie das soziale Miteinander mit anderen Kindern (oder Erwachsenen).

GENERATIONENVERBINDENDEN SPIEL

Unter dem Projektnamen »Myosotis« (= »Vergissmeinnicht«) sind Computerspiele erschienen, die Generationen näher zusammenbringen können. Es handelt sich um digitale Unterhaltungsspiele, die für die Interaktion von Menschen in Pflegeheimen und deren Angehörige entwickelt werden. Die Idee dahinter: Oft mangelt es älteren Menschen im

Krankenhaus oder Altenheimen und ihren Besucherinnen und Besuchern an Gesprächsstoff. Die Spiele von Myosotis sollen daher in erster Linie zum geselligen Zusammensein beitragen.

Dabei sorgen die Spiele nicht nur für gemeinsame Erlebnisse, sondern beschäftigen sich auch mit der Familiengeschichte: In kleine, einfache Computerspiele werden familieneigene Materialien wie Fotos, Musik- oder Filmschnipsel integriert. So werden beim gemeinsamen Spiel plötzlich Erinnerungen wach oder die Spielenden erfahren bisher Unbekanntes über die eigene Familie.

SPIELEMESSE FÜR ALTE

Auch der »Spieleratgeber NRW« hat die generationsverbindende Kraft von Spielen erkannt und mehrfach die »Silver-Gamer Köln« in einem Seniorenzentrum organisiert: An Spielstationen und einer PC-Insel können die Besucherinnen und Besucher gängige Computer- und Konsolenspiele ausprobieren, gegeneinander antreten und sich über Entwicklungen auf dem Computerspiele- und Spielekonsolenmarkt informieren. Gespielt werden sowohl Logik- und Denkspiele als auch Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele. Dabei finden die Silver-Gamer nicht nur Unterstützung durch Medienpädagoginnen und -pädagogen, sondern tauschen sich auch mit Jugendlichen über die Spiele aus. Neugier, Spaß und Miteinander stehen bei dem Angebot im Vordergrund (vgl. Furch 2009).

INKLUSIV UND THERAPEUTISCH

Besonders durch ihre hohe Nutzerfreundlichkeit sind digitale Spiele für Menschen geeignet, die beispielsweise kleine Spielfiguren nicht richtig greifen oder Spielkarten nicht gut lesen können. Grafische Elemente lassen sich digital individuell anpassen und vergrößern, Sprachausgaben helfen auf auditiver Ebene.

Sowohl bei physisch als auch psychischen Erkrankungen werden Games bereits für therapeutische Zwecke eingesetzt. Sogenannte »Health Games« sollen spielerisch geistige wie körperliche Fähigkeiten fördern. Neben Gedächtnis- oder Demenztrainings, wie sie etwa das von der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin entwickelte Spiel »Schiff Ahoi« bieten, begeistern besonders auch Spiele, die aus realen Zusammenhängen entnommene Bewegungsabläufe nutzen, wie etwa Golf oder Bowling. Längst forschen unter anderem auch das Max-Planck-Institut und weitere Hochschulen in diesem Bereich.

DIGITALE ALTERSBILDER

Auch das Altern selbst machen digitale Spiele zum Thema. In dem Spiel »Super Old Alfonso« etwa lässt die Kölner Game-Designerin Carmen Johann die bekannte »Super-Mario«-Figur altern und an einer Demenz erkranken. Die Spielenden hüpfen und rennen nicht durch die Level wie bei dem erfolgreichen Pendant. Im Gegenteil, das Laufen, Springen und Erinnern fällt Alfonso sichtlich schwer.

Einen ähnlichen Ansatz, allerdings ohne Anspielung auf eine bekannte wie erfolgreiche Spielserie, verfolgt das Spiel »The Graveyard« des belgischen Künstlerduos »Tale of Tales«. Dort steuern die Spielenden eine alte Dame über einen Friedhof. Beide Spiele wollen für das Alter sensibilisieren, entlarven aber auch die defizitorientierte Sichtweise der jungen Branche.

KEINE ANGST VOR NEUER TECHNIK

Wie sich die ältere Generation hingegen in der digitalen Realität darstellt, zeigt der YouTube-Kanal »Senioren Zocken«. Hier können ältere technikaffine Menschen beim Spielen beobachtet werden. Die »zockenden« Seniorinnen und Senioren in den Videos haben meist keine Vorkenntnisse über die Spiele oder deren Steuerung, tasten sich aber mit Neugier und Humor an die Funktionsweisen heran. Auf diese Art spiegeln die Gamer auf amüsante Weise das Medium und seine Eigenarten – und zwar so charmant, dass dem Kanal inzwischen mehr als 270 000 Fans folgen.

Spaß am Spiel kennt keine Altersgrenzen: Digitale Spiele sind nicht nur für junge Menschen unterhaltsam und interessant, sondern bieten Erlebnisse und Gesprächsanlässe für alle Altersgruppen. Games wirken intergenerativ, inklusiv und therapeutisch.

DIE AUTORIN:

Denise Gühnmann ist wissenschaftliche Mitarbeiterin des Grimme-Instituts in Marl im Bereich der Medienbildung, mit dem Arbeitsschwerpunkt »Games und Gesellschaft«.

LITERATUR:

Roger Caillois (2017): Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch. Berlin.

Nicola Furch (2009): Silver Gamer in Köln. Senioren spielen Computerspiele [www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2450].

Johan Huizinga (2009): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek.

WEITERE INFORMATIONEN:

Myosotis – Digitale Unterhaltungsspiele
www.myosotis.i4ds.net

Spieleratgeber NRW
www.spieleratgeber-nrw.de

The Graveyard
www.tale-of-tales.com/TheGraveyard/index.html

YouTube-Kanal »Senioren Zocken«
www.youtube.com/channel/UCLwZDUuQ7HpVA-QBE9fFdhQ