Veröffentlicht auf Presseportal Schweiz - Presse und Medienmitteilungen (https://www.presseportal-schweiz.ch)

28.09. 2021

Gamen im Alter: Wie ein neues Videospiel die Generationen verbindet

Von PPS



Bild Rechte
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW

(Windisch)(PPS) **«Myosotis Souvenirs» heisst ein neues iPad-Game für betagte Menschen und Ihre Angehörigen. Zusammen richtet man ein leerstehendes Haus ein. Dabei entstehen Gespräche über das Wohnen und Leben und manchmal lernt man ganz neue Seiten des Gegenübers kennen. Das Spiel entstand im Rahmen eines interdisziplinären Forschungsprojekts an der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW.**

«Myosotis Souvenirs» ist ab dem 29. September 2021 im App-Store von Apple frei verfügbar. Das Spiel wurde von einem interdisziplinären Forschungsteam der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW gemeinsam mit mehreren Altersheimen im Raum Nordwestschweiz entwickelt und laufend mit betagten Menschen getestet und verbessert.

Es richtet sich an Angehörige und Pflegende von hochbetagten Menschen und lädt dazu ein, einer unterhaltsamen Tätigkeit nachzugehen und so miteinander ins

Gespräch zu kommen. «So eine Schreibmaschine hatten wir damals auch im Büro. Da hat die Mutter immer die Rechnungen drauf geschrieben.» - und schon erzählt Herr K. seiner Tochter vom elterlichen Baugeschäft und wie er als Junge auf dem Vorplatz gelernt hat, Fahrrad zu fahren. Das Spiel wird zur Nebensache und das Reden rückt ins Zentrum.

Auf die Stärken fokussieren

In «Myosotis Souvenirs» richtet man zusammen ein altes, renoviertes Haus neu ein. In jedem der vier Räume können verschiedene Dekorations- und Einrichtungsgegenstände platziert werden. Zuvor müssen diese aber im dunklen Estrich gesucht werden. Während eine Person mit einer virtuellen Taschenlampe den Raum beleuchtet, öffnet die anderen Kisten, verschiebt Vorhänge oder tippt die gefundenen Gegenstände an. Einige der Einrichtungsgegenstände können personalisiert werden. Dann zeigt das Fernsehgerät eigene Videos und die Bilderrahmen enthalten private Fotos.

Das Spiel fokussiert auf die Stärken und Lebenserfahrungen der betagten Menschen und arbeitet mit Belohnungen statt Bestrafungen. So gibt es keine Zeitlimiten und die Interaktionen sind einfach und fehlertolerant gehalten. Wer welche Aufgabe übernimmt, ist bewusst offengelassen und die Rollen können jederzeit wechseln. Dank dem leicht zugänglichen Thema «Wohnen» und der zusätzlichen Personalisierung können persönliche Emotionen geweckt und Gespräche gezielt gefördert werden. Für Angehörige kann dies eine grosse Hilfe sein.

Forschungserkenntnisse für die ganze Familie

«Myosotis Souvenirs» vereint Erkenntnisse aus einer dreijährigen strategischen Initiative der FHNW. Forschende aus Psychologie, Kunst und Gestaltung, Musik und Technik entwickelten und erforschten von 2018 bis 2020 verschiedene Spielkonzepte und bewerteten die Ergebnisse aus verschiedenen Blickwinkeln. Wie muss ein Spiel funktionieren, das für hochbetagte Menschen zugänglich und für jüngere Generationen gleichzeitig interessant ist? Wie soll so ein Spiel grafisch aussehen? Welche Musik und Töne sind unterstützend, welche eher störend? Wie fördert man die Kommunikation? Solche Fragestellungen wurden mit wissenschaftlichen Methoden erforscht und beantwortet.

«Bei den Spielnachmittagen in Altersheimen freuen wir uns immer wieder, wie offen und neugierig die Bewohnenden mitspielen. Berührungsängste mit der neuen Technologie gibt es kaum», erzählt der Projektleiter Marco Soldati von der Hochschule für Technik FHNW. Einige Personen spielen aktiv mit, andere sind lieber im Hintergrund, beobachten und kommentieren das Geschehen. «Diese Treffen sind jeweils auch für uns enorm befriedigend und wir können allen nur empfehlen, beim nächsten Besuch der Eltern oder Grosseltern ein Tablet mit einigen einfachen Spielen mitzunehmen», sagt Soldati stellvertretend für das ganze Team. So wird sogar für Kinder der Besuch im Altersheim spannend und attraktiv. Damit profitieren am Schluss alle davon.

Als zu Beginn der Pandemie der Zugang zu den Altersheimen beschränkt wurde, hat die FHNW beschlossen, das Spiel «Myosotis Souvenirs» so weit fertigzustellen, dass es Privatpersonen und Pflege- und Therapiefachleute einfach benutzen können. Angehörige erhalten ein Instrument, um Besuche attraktiver zu gestalten und vielleicht über neue Themen zu sprechen. Im Idealfall kriegen die betagten Mitmenschen damit öfter Besuch und fühlen sich weniger einsam. Myosotis ist schliesslich der botanische Name fürs Vergissmeinnicht. Und niemand soll vergessen gehen.

Veröffentlichung
29. September 2021 im Appstore von Apple, ausschliesslich für iPads. Andere Plattformen wie Android oder Windows werden vorerst noch nicht unterstützt.
Gerne stellen wir vorab eine Testversion zur Verfügung. Bitte senden Sie eine Mail mit ihrer Apple-Id an myosotis@fhnw.ch

Über die Organisation:

Die Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
Die Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW umfasst neun Hochschulen mit den Fachbereichen Angewandte Psychologie, Architektur, Bau und Geomatik, Gestaltung und Kunst, Life Sciences, Musik, Lehrerinnen- und Lehrerbildung, Soziale Arbeit, Technik und Wirtschaft. Die Campus der FHNW sind in den vier Trägerkantonen Aargau, Basel-Landschaft, Basel-Stadt und Solothurn angesiedelt.
Über 13 000 Studierende sind an der FHNW immatrikuliert. Rund 1 300 Dozierende vermitteln in 29 Bachelor- und 18 Master-Studiengängen sowie in zahlreichen Weiterbildungsangeboten praxisnahes und marktorientiertes Wissen. Die

Absolventinnen und Absolventen der FHNW sind gesuchte Fachkräfte.
Weitere Informationen auf fhnw.ch

Die Hochschule für Technik FHNW
Die Hochschule für Technik FHNW bildet an den Standorten in Brugg-Windisch, Muttenz und Olten über 1 800 Bachelor- und Master-Studierende im Ingenieurwesen, in der Informatik und in der Optometrie aus. Beim Vollzeit- oder berufsbegleitenden Studium ist der Praxisbezug zentrales Element der Ausbildung. Gemeinsam mit führenden Unternehmen im In- und Ausland betreibt die Hochschule für Technik FHNW angewandte Forschung und Entwicklung.
Weitere Informationen auf fhnw.ch/ht

Pressekontakt:

Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
Dominik Lehmann
Leiter Kommunikation FHNW
Bahnhofstrasse 6
5210 Windisch

T +41 56 202 77 28
dominik.lehmann @ fhnw.ch

Kategorie
Wissenschaft & Forschung & Bildung

Source URL: *https://www.presseportal-schweiz.ch/pressemeldungen/gamen-im-alter-wie-ein-neues-videospiel-die-generationen-verbindet*