

# Der kleine Bund

## Game over im Alter? Keineswegs

**Game-Kultur** Weil sie Besuche im Seniorenheim oft als bedrückend und leer empfand, erfand die Bernerin Bettina Wegenast ein digitales Spieleangebot für alte und demente Menschen. Gewinnen ist dabei aber sekundär.

Regula Fuchs

Tippt man den Bauch des Dackels an, verbiegt er sich zu einem Knoten. Schiebt man ihn in die eine oder andere Richtung, zieht er sich in die Länge. «Petting Zoo» heisst das Spiel, «Streichelzoo», und die Tiere auf dem Display sind so reizend gezeichnet, dass nicht nur Kinder daran Gefallen finden. Bettina Wegenast greift gern zum Streichelzoo, wenn sie mit ihrem digitalen Spielkoffer Altersheime besucht. Im Gepäck hat sie jeweils sechs Tablets, und ein Wort vermeidet sie ganz bewusst: Computerspiele. Schliesslich will sie keine Abwehrreaktionen provozieren bei einem Publikum, für das «Gamen» nach wie vor ein Fremdwort ist.

Die Angst ist jedoch häufig unbegründet. Sie erhalte fast nur positive Reaktionen auf ihre Spielnachmittage, sagt Bettina Wegenast: «Manchmal amüsieren sich ganze Tischrunden über die Games. Ich staune, wie ausdauernd die Seniorinnen und Senioren oft sind.»

Wegenast beschäftigt sich seit dreissig Jahren mit Computerspielen. Als Lehrerin und damalige Inhaberin eines Comibuchladens ist sie in den frühen

### «Spiel und Spass kommen in den Altersheimen definitiv zu kurz.»

Bettina Wegenast

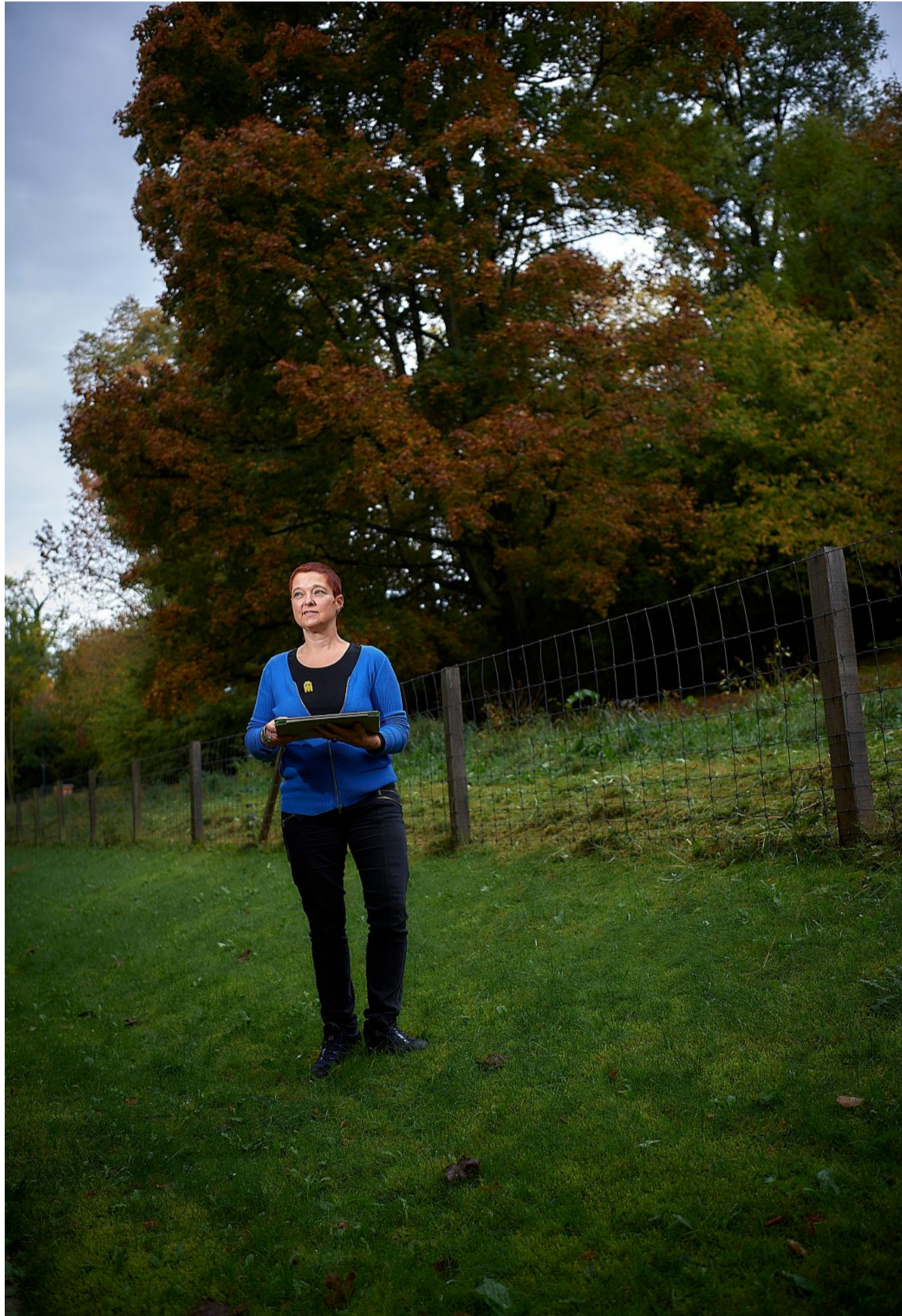
90er-Jahren mittels Lernspielen auf CD-Rom zur Gamerin geworden. Auch in ihrer Arbeit als Theaterautorin hat die Game-Welt häufig eine Rolle gespielt: In Stücken wie «Sara Tannen Meets Real Life» oder «Let's Play: Ein Spiel für Benny» verweist die Bernerin auf die kreativen und positiven Aspekte des digitalen Spielens.

#### Das Material ist zu kleinteilig

Wegenasts Atelier in einer ruhigen Wohnsiedlung im Osten Berns sieht so aus, wie man sich das Arbeitszimmer einer Primarlehrerin vorstellt: bunt, freundlich und voller Material, aber ordentlich. An den Wänden hängen Bilder, Zeichnungen und Poster. Erst auf den zweiten Blick fällt der grosse Bildschirm ins Auge, den die 56-Jährige wohl eher nicht zum Fernsehen braucht. In der Kiste darunter liegen Kabel und Konsolen.

Dass Computerspiele auch etwas für die ältere Generation sein könnten, erkannte Bettina Wegenast, als sie eine Zeit lang in Altersheimen ein und aus ging. Ihre Mutter war an Alzheimer erkrankt, und ihre Schwiegermutter kam mit einer leichten Demenz ins Heim. Die Besuche empfand sie häufig als bedrückend und leer: «Es gibt ja in den Heimen oft keinerlei Angebote, welche die Begegnung zwischen Bewohnern und Angehörigen unbeschwerter machen würden.» Vor allem dann, wenn die Gespräche schwieriger werden, weil die gemeinsamen Themen fehlen oder die Sprache aufgrund einer Erkrankung versiegt.

Wegenast begann, mit ihrer Schwiegermutter Brett- oder Kartenspiele zu spielen, aber es stellte sich heraus, dass entweder das Material zu kleinteilig war, die Spielrunden zu lange dauerten oder die Regeln nicht mehr präsent waren. Darum brachte Wegenast ihr Tablet mit. Und weckte damit nicht nur das Interesse der Schwiegermutter, sondern auch anderer Heimbewohner. Als sie einem befreundeten Informatiker von der Fach-



Bettina Wegenast freut sich schon jetzt darauf, wenn sie im Alter Zeit hat, endlos zu gamen. Foto: Adrian Moser

hochschule Nordwestschweiz davon erzählte, wurde aus der Idee rasch ein Studienprojekt. Studentinnen und Studenten der FHNW besuchten Heime, um herauszufinden, welche Art von Games Senioren ansprechen könnten. Gleichzeitig war das Label «Myosotis» geboren, lateinisch für «Vergissmeinnicht».

Als eines der ersten Spiele entstand «Was gits z ässe?». In einem Labyrinth müssen Zutaten zusammengesucht werden für ein Kochrezept. «Das Schöne dabei ist, dass man übers Kochen und Essen sehr schnell miteinander ins Gespräch kommt», sagt Wegenast. «Eine Seniorin erzählte mir, welchen Käse ihr Mann jeweils für das Fondue verwendete – am Ende erfuhr ich ihre halbe Lebensgeschichte, und wir sassen den ganzen Nachmittag beieinander.»

Wegenast klickt eine weitere App auf ihrem Tablet an – und auf dem Display

schwirren Lebensmittel herum, Brot, Fleisch, Tomaten, Ketchup. Sie lassen sich mit dem Zeigefinger packen und zu mehrstöckigen Hamburgern zusammenfügen. Bei einem anderen Spiel gilt es, die Vorder- und Hinterteile von Fahrzeugen richtig zusammensetzen, und wenn das Gefährt komplett ist, steigen niedliche Tierfiguren ein und brausen los. Warum den Senioren eigentlich nicht einfach Games für die Jüngsten anbieten? «Sie können tatsächlich auch alten Menschen Spass machen. Manchmal aber sind die Grafik oder die Geräusche allzu kindlich, da braucht es Anpassungen.»

#### Keine therapeutische Absicht

Bettina Wegenast verwendet an ihren Spielnachmittagen nebst den Prototypen der Spiele von der Fachhochschule auch bestehende Games. Wichtig sei,

sagt sie, dass das Spiel weder zu schnell noch zu nervös sei. Und die Elemente dürfen nicht zu klein sein – die Erkennbarkeit, gerade für Personen mit Sehschwäche, muss gewährleistet sein.

Auch Personen mit Demenz interessieren sich für Spiele. Wegenast führt eines vor, bei dem sich im Weltall glitzernde Linien ziehen lassen. Ein Ton erklingt, wenn alle Punkte richtig verbunden sind – hier werden mehr die Sinne als der Geist angesprochen. Rüstige Senioren begeistern sich eher für Games mit etwas kompetitiverem Charakter, zum Beispiel eine Art digitales Curling, bei dem man die Steine des Gegners wegschubsen kann.

Um den Highscore geht es dabei nicht. Auch nicht darum, Menschen mit dem Tablet ruhigzustellen. Oder irgendwelche Fähigkeiten einzuüben. «Eine therapeutische Absicht verfolge ich be-

#### «Play Bern» – Festival für Games

Gemeinsam mit ihrem Sohn Jonathan organisiert Bettina Wegenast das Festival «Play Bern» (7. bis 10. November). Der Anlass soll eine Brücke schaffen zwischen dem digitalen und dem analogen Spielen, und dementsprechend gibt es Programmpunkte wie eine Stand-up-Game-Comedy, eine Game-Ausstellung oder ein Video-Dance-Game. Zudem wird über «Gamifizierung der Schule» oder Games und Politik debattiert. Das Festival stellt Stereotypen der Game-Kultur zur Diskussion, soll aber auch Gelegenheit bieten, zu spielen oder in Workshops selber kreativ zu werden. Festivalzentrum ist die Grosse Halle der Reitschule, weitere Veranstaltungen finden im Polit-Forum und im Generationenhaus statt. (reg) Infos: [www.playbern.ch](http://www.playbern.ch).

wusst nicht», sagt Wegenast. Vielmehr sollen die «Myosotis»-Spiele Abwechslung bedeuten, Spiel und Spass. «Davon gibt es in Altersheimen definitiv zu wenig. Das möchte ich ändern.»

Weil die Games, die Wegenast anbietet, also in erster Linie Katalysatoren für Gespräch und Begegnung sind, richten sie sich nicht nur an Betagte – sondern gleichermassen an ihre Angehörigen. «Wenn sich Menschen im Alter verändern, irritiert das. Vielleicht hat man auch ein schlechtes Gewissen, dass man seine Verwandten im Heim betreuen lässt. In dieser Situation ermöglichen Spiele ein unbeschwerteres Zusammensein.» Womöglich fänden auch Grosskinder so die Besuche interessanter, ergänzt Wegenast.

In der Schweiz haben noch nicht viele Altersheime Tablets angeschafft. In den Niederlanden zum Beispiel sei die Digitalisierung in diesem Bereich schon weiter fortgeschritten, sagt Wegenast. Ein anderes Land, das sich ebenfalls schon heute auf eine alternde Gesellschaft einstellt, ist Japan. Dass Roboter dort in der Alterspflege gang und gäbe sind, ist jedoch ein Mythos – «sie sind viel zu teuer, um breit eingesetzt zu werden».

#### Monster mit Nasenpopeln

Das Spieleangebot von «Myosotis» soll in nützlicher Frist marktreif werden, sprich als Spielesammlung im App-Store zu erwerben sein. Könnte so etwas dereinst zur Goldgrube werden? «Nein», findet Wegenast. «Es dürfte ein Nischenprodukt bleiben. Der Markt ist zu klein.» Das ist auch der Grund, warum die grossen Anbieter noch nicht auf dieses Publikumssegment aufmerksam geworden sind. Aber auch die unabhängigen, kleineren Game-Entwickler haben diese Altersgruppe nicht im Auge. Noch nicht. «Sie waren bisher wohl schlicht zu jung. Erst jetzt kommen die ersten Indie-Games für Kinder. Weil die Entwickler nun selber Eltern werden.»

Bettina Wegenast öffnet eine neue App, und auf dem Bildschirm erscheint ein türkisblaues Plüschmonster. «Hallo Lenard», sagt sie. Und das Viech sagt: «Hallo Lenard.» Nicht nur die Spracherkennung komme bei den Senioren gut an. Sondern auch, dass Lenard nicht ganz so gut erzogen sei. Gerade popelt er in der Nase.

Gamen im Alter, das bedeutet also nicht zwingend, einsam im abgedunkelten Zimmer vor dem Bildschirm zu sitzen. «Und wenn auch?», fragt Wegenast. «Ich selber freue mich jedenfalls darauf, wenn ich dann einmal Zeit habe, endlos zu gamen. Singkreis und Filzen sind für mich keine Perspektive.» Sie lacht und kitzelt das Plüschmonster. Worauf Lenard zu kichern beginnt.