

meistern. Ältere Menschen können jedoch an einem Doppelklick scheitern (z. B. wegen der Motorik), also müssen solche Schwellen niedriger angesetzt werden. Oder wenn z. B. die Kopplung von Eingabe und Bildschirmausgabe schon ein grundsätzliches Problem darstellt, müssen wenigstens die Eingabegeräte verständlich und intuitiv sein. Genau das ist aber bisher ein gravierendes Problem im Bereich der Computerspiele. Das ist sicherlich ein Grund, warum gerade die *Wii* mit ihrer Bewegungssteuerung im Bereich der Seniorenarbeit eine solche Verbreitung gefunden hat.

Jedes Medium besitzt seine eigene **Sprache und entsprechende Fachbegriffe**, die in den meisten Fällen englisch geprägt sind. Viele Senioren können aber kein Englisch. Sie müssen diese Begriffe wie Vokabeln lernen. Die Bedienung eines PCs ist sicherlich in den letzten Jahren durch die Einführung einer grafischen Oberfläche und der überwiegenden Bedienung mit der Maus intuitiver und zugänglicher geworden. Jedoch bereiten Begriffe wie „Software“ und „Hardware“, „Controller“ oder auch „Loading“ älteren Menschen bei der Nutzung sichtlich Probleme und führen zu Unsicherheit und Kontrollverlust.

Der **Kostenaspekt** trägt, in Kombination mit den anderen Aspekten, zusätzlich dazu bei, dass sich digitale Medien bei Senioren nur langsam durchsetzen. Computer sind mittlerweile in vielen Einrichtungen vorhanden und auch Computerkurse für Senioren sind eher die Regel. Doch im Bereich der digitalen Unterhaltungsmedien kombinieren sich die nicht unerheblichen Anschaffungskosten mit der Nutzenfrage. Und die kann nur durch Ausprobieren beantwortet werden.

Erst in den letzten Jahren sind die Senioren als Zielgruppe für Computerprogramme und -spiele entdeckt worden. Seither versuchen die Hersteller dieser Zielgruppe auch auf der thematischen Ebene zu begegnen. Unterscheiden sich die Anforderungen, die ein Jugendlicher an ein Computerspiel stellt, in der Regel schon dramatisch von denen eines 40-Jährigen, so gibt es in der thematischen Erwartungshaltung zwischen Senioren und Jugendlichen nur noch wenig Korrelationspunkte. Genau wie andere Altersgruppen auch, erhoffen sich Senioren Programme, die auf ihre Wünsche und ihre Lebenswelt zugeschnitten sind.

Der Rollstuhl auf der Bowlingbahn – Medienprojekte mit Senioren

Wird heute von „Medienkompetenzvermittlung“ gesprochen, so sind meist ausschließlich Kinder und Jugendliche als Rezipienten gemeint. Für sie gibt es bereits zahlreiche etablierte Angebote. Doch was ist mit älteren Menschen, die nicht wie selbstverständlich mit digitalen Medien aufgewachsen

sind? Medienkompetenz setzt einen kontinuierlichen und gesamtgesellschaftlichen Lernprozess voraus. Und „gesamtgesellschaftlich“ schließt auch ältere Menschen mit ein. Zwar erweitert die Digitalisierung Möglichkeiten zur gesellschaftlichen Teilhabe, gerade für Senioren ist es aber gleichzeitig auch schwieriger, den Überblick über die Vielfalt und den Einblick in die komplexen Abläufe zu behalten.

Wenn die Gerontologie die Verhältnisse von Alter, Raum und Technologie diskutiert, geht es hierbei auch um die Anwendung von Technologien zur Kompensation körperlicher Defizite. Der Einsatz von Videospielekonsolen stellt hier sicherlich eine Möglichkeit dar, Senioren wieder an Aktivitäten teilhaben zu lassen, die sich ihnen ansonsten, aufgrund körperlicher Einschränkungen verwehren. Ob es sich um eine Runde mit dem Auto auf der Rennbahn oder um ein Bowlingspiel handelt – virtuell können Bereiche des Lebens wieder zugänglich werden, die ansonsten verwehrt bleiben oder nur sehr aufwendig ermöglicht werden können. Die Immersion (das intensive Erleben) einer virtuellen Welt kann die Spielenden sogar für einen Augenblick die reine Virtualität ihrer Tätigkeit vergessen lassen.

Eines der ersten Projekte, welches sich explizit mit der Nutzung von Computerspielen in der Seniorenarbeit auseinandergesetzt hat, war das Leipziger Projekt „PC-Spiele für Senioren“ (<https://www.medienstadt-leipzig.org/projekte.html>, 27.05.2011). Ansatz, Zielstellung, Verlauf und Ergebnisse zeigten dabei exemplarisch Möglichkeiten und Grenzen in der Nutzung von Computerspielen durch Senioren auf. Eine kleine Gruppe von Senioren eines Computerclubs setzte sich dabei unter medienpädagogischer Anleitung mit aktuellen PC-Spielen auseinander und sollte diese kritisch bewerten.

Die Studenten Markus Deindl und Josef Kiener führen seit 2008 bei der *Senioren-Wii-Bowling-Meisterschaft* Senioren an die Nutzung der *Wii-Konsole* heran (www.wii-senioren.de, 27.05.2011). Der Hersteller „Nintendo“ sponserte für das Projekt der Hochschule München Geräte und Software. Über 75 Altenheime besuchten Deindl und Kiener bislang mit ihrem Projekt und die Nachfrage ebbt nicht ab. Vielmehr kann durch unsere Erfahrung aus Anfragen und konkreten Beratungen festgestellt werden, dass viele Senioren-Einrichtungen Interesse an Videospielekonsolen haben und über die Anschaffung einer Konsole nachdenken.

Das Konzept hinter den *Wii-Bowling-Meisterschaften* ist ebenso einfallsreich wie einfach: Mit der *Wii*, dem beiliegenden Spiel *Wii Sports* und einem Projektor lässt sich (mit wenig Aufwand) ein kleiner Raum der Einrichtung in eine Bowlingbahn verwandeln. Die ersten Versuche, die virtuelle Kugel mithilfe der Fernbedienung auf die Bahn zu bringen, fallen den Senioren oft noch schwer. Es gelingt ihnen in der Regel aber dann schnell, auch „alle neune“ abzuräumen (wobei es beim Bowling ja 10 Pins sind, was für die Senioren in der Regel aber zweitrangig ist). Auch körperlich stark einge-



Abb. 25:
Bowling mit
der Wii

schränkte Personen kommen hier schnell in den Genuss erster Erfolge und erleben das Gruppengefühl und das Beherrschen der neuartigen Technik als motivierende Elemente. Dabei ist für sie der Wettbewerb nicht entscheidend, vielmehr steht das Spielen an sich im Vordergrund.

2010 wurde das Konzept intergenerativ erweitert. Schüler aus der Mittelstufe wurden mit eingebunden und unterstützten die Senioren und die Einrichtungen beim Training und bei den Wettkämpfen. Im Vorfeld konnten sie die Erfahrung machen, mit welchen körperlichen Einschränkungen ältere Menschen die Technik der *Wii* nutzen. Ein Alterssimulationsanzug versetzte die Schüler in die Lage, die körperlichen Defizite spürbar nachzupfinden, so dass sie Verständnis für die Probleme älterer Menschen bei der Nutzung digitaler Medien entwickeln konnten.

Hier findet, pädagogisch gesehen, ein klassischer intergenerativer Ansatz statt, bei dem beide beteiligten Gruppen direkt von der Aktion profitieren. Die Jugendlichen können ihre Kompetenzen aus dem Bereich der Computerspiele in ein Projekt einbringen; gleichzeitig machen sie Erfahrungen mit den Problemen des Alterns. Die Senioren erfahren mehr über die Lebenswelt der Jugendlichen und können teilweise daran teilhaben. Dadurch wird ein wichtiger Beitrag zur gesellschaftlichen Teilhabe von Senioren geleistet. Das mediale Interesse, speziell für dieses Projekt, war sicherlich für alle Seiten positiv und kann als verstärkender Faktor angesehen werden.

Zielsetzung des Projektes Silver Gamer

Im Zentrum des handlungsorientierten Projektes steht das Vorhaben, Erwachsenen ab 55 Jahren, durch die Nutzung von Computer- und Video-

spielen (unter fachkundiger Begleitung von Medienpädagogen und Jugendlichen) neue Chancen zur Selbstverwirklichung zu erschließen. Ihnen soll damit auch die Möglichkeit gegeben werden, an diesem Bereich des gesellschaftlich-kulturellen Lebens teilhaben zu können. Das Projekt soll außerdem Raum für Reflexionen und Diskussionen über mediale Phänomene schaffen und den Teilnehmenden Erfahrungsräume eröffnen, um so ihre Medienkompetenz zu fördern. Ziel des Projektes ist auch, das Alltags(er)leben der Senioren zu bereichern und eventuell sogar verloren geglaubte (Persönlichkeits-)Eigenschaften zu aktivieren. Die Faszination, die Computerspiele ausüben, kann u. a. auch genutzt werden, um ältere Menschen für die Teilhabe an den unterschiedlichen Prozessen zu begeistern und sie zum Mitgestalten anzuregen – und das kann durchaus mit einer Steigerung ihres Selbstwertgefühls gekoppelt sein.

Obwohl wir in der medienpädagogischen Arbeit bereits mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen in verschiedenen Projektformen gearbeitet haben, waren Erwachsene ab 55 und Senioren als Zielgruppe eine für uns vollkommen neue, daher besonders spannende Herausforderung. Das Projekt *Silver Gamer* startete daher mit einem Testlauf. Ziel war es, in einem kleinen Rahmen erste gemeinsame Erfahrungen zu machen – hin zu einem für die Zielgruppe neuen Medium. Auf diese Weise sollten die Unterschiede zu der Arbeit mit anderen Zielgruppen herausgearbeitet und die theoretischen Vorüberlegungen in einer Praxisphase validiert oder entsprechend verworfen werden. Hierbei standen zwei Aspekte im Vordergrund:

Spiel- und Geräteauswahl: Dass Bewegungsspiele auf der *Wii-Konsole* hohen Anklang bei Senioren finden, zeigte z. B. das oben beschriebene Projekt *Wii-Bowling*. Doch für uns galt es auszuloten, ob und welche Spiele (die eigentlich für einen jüngeren Markt produziert wurden) auch Senioren gefallen. Welche Wünsche hatte diese Zielgruppe außerdem für eine Veranstaltung in einem größeren Rahmen?

Bedarf an Hilfestellung: Für spielerfahrene Jugendliche sind die Forderungen von Computerspielen oft selbsterklärend, können sie doch meistens von einem weitreichenden Erfahrungsschatz profitieren. Daher konzentriert sich die medienpädagogische Arbeit mit dieser Zielgruppe oft auf die kritisch-reflexive, spielanalytische und inhaltliche Ebene. Bei Senioren vermuteten wir hingegen einen hohen Bedarf an Hilfestellung bei der motorischen und kognitiven Bewältigung der Spielanforderungen. Der Testlauf im kleinen Rahmen sollte diese speziellen Bedürfnisse erkennbar machen, um bei einem größer angelegten Projekt zielgerichtet darauf eingehen zu können.