

# **Projekt KonSenS**

## **Spielend Lebensfreude schaffen**

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“  
(Friedrich Schiller)

1.	Einleitung.....	3
1.1	Homo Ludens: Spiel als Teil der menschlichen Kultur.....	4
1.2	Wirtschafts- und Kulturgut Computerspiel .....	6
1.3	Generation 50plus: eine Zielgruppe mit hoher Relevanz .....	7
1.4	Chancen virtueller Spielwelten .....	8
2.	Projekt KonSenS – Spielend Lebensfreude schaffen.....	10
2.1	Zielsetzung .....	10
3.	Projektdurchführung .....	15
3.1	Technische Voraussetzungen .....	15
3.2	Faszination von Computerspielen und deren Bedeutung für die richtige Spieleauswahl .....	17
3.3	Organisation .....	21
3.4	Beispiel zur Durchführung einer Wii-Veranstaltung .....	22
3.5	Tipps für die Durchführung einer Wii-Veranstaltung .....	23
4.	Ergebnisse und Erfahrungen .....	24
4.1	Erklärung des Auswertungsbogens.....	24
4.2	Ergebnisvorstellung und Einschätzungen aus der Praxis .....	25
4.3	Ausblick .....	30
	Die Spielkonsole Wii.....	33
	Abkürzungsverzeichnis.....	35
	Quellen- und Literaturverzeichnis .....	36

## 1. Einleitung

Im 21. Jahrhundert befindet sich die Gesellschaft vor dem Hintergrund der demografischen Entwicklung in einer Umbruchzeit und damit vor großen Herausforderungen. Die Menschen werden aufgrund einer stetigen Verbesserung der Gesundheitsversorgung immer älter. Das Statistische Bundesamt Deutschland geht in seiner „12. koordinierten Bevölkerungsvorausberechnung“ davon aus, dass die Zahl der über 65-Jährigen von heute knapp 17 Millionen bis zum Jahr 2050 auf 23 Millionen ansteigen wird. Im gleichen Zeitraum soll sich die Anzahl der Hochbetagten (80 Jahre und älter) von 4 auf 10 Millionen mehr als verdoppeln. Mit der Veränderung der Altersstruktur steigt gleichzeitig das Risiko, pflege- und / oder hilfebedürftig zu werden.

Der damit einhergehende stetig ansteigende Anteil von Menschen mit abnehmender Mobilität, eingeschränkten Alltagskompetenzen und sinkenden Möglichkeiten der sozialen Teilhabe macht die Weiterentwicklung der Betreuung und Versorgung dieser Personengruppe erforderlich. Dies verlangt von der Politik, Wissenschaft und Gesellschaft die Bereitschaft, Veränderungen mit zu gestalten und mit zu tragen.

Als gemeinnützige und operativ im Sozialbereich tätige Organisation betreibt das Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg (WW) an 18 Standorten in Baden-Württemberg Pflegeheime und Seniorenwohnanlagen. Hinzu kommen vielfältige Angebote, die das Wohnen in der Häuslichkeit erleichtern. Im eigenen Bildungszentrum sorgt das Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg für die laufende Qualifikation ihrer Mitarbeitenden. Mit rund 800 Teilnehmerinnen und Teilnehmern pro Jahrgang ist das Wohlfahrtswerk zudem einer der größten Träger des Freiwilligen Sozialen Jahrs (FSJ) in Baden-Württemberg. Als modernes Dienstleistungsunternehmen bietet das Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg vielfältige Dienste und Angebote für ca. 2.000 Senioren.

Mit Dienstleistungen und Einrichtungen Hilfe zur Selbsthilfe zu fördern und Innovation auf sozialem Gebiet anzuregen und durchzusetzen, ist hierbei ein wichtiger Leitsatz des Wohlfahrtswerkes für Baden-Württemberg.

Mit dem Medienprojekt „KonSenS<sup>1</sup> – Spielend Lebensfreude schaffen“, welches von der Eduard Pfeiffer-Stiftung gefördert und von dem Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg

---

<sup>1</sup> KonSenS = **K**onsolen für **S**enioren zum **S**pielen

durchgeführt wird, wurde ein innovatives und niedrighschwelliges Angebot für ältere Menschen geschaffen, welches die Förderung der motorischen und kognitiven Fähigkeiten, des sozialen Miteinanders, die generationenübergreifende Kommunikation sowie die Vermittlung von Medienkompetenz zum Ziel hat.

Aufgrund ihrer breit angelegten Dienstleistungspalette sieht sich das Wohlfahrtswerkes für Baden-Württemberg in der günstigen Lage, Erkenntnisse über Chancen und Einsatzmöglichkeiten virtueller Spiele in der teil- und vollstationären Pflege, der Tagespflege oder dem Betreuten Wohnen zu erhalten. Man hat gleichermaßen Zugang zu rüstigen und pflegebedürftigen älteren Menschen. Darüber hinaus nutzt man die Möglichkeit, neben Pflegefachkräften und Sozialarbeitern auch Auszubildende, Praktikanten, Zivildienstleistende, FSJler und Ehrenamtliche einzubinden und als betreuende Personen einzusetzen. KonSenS ist im Jahr 2008 gestartet und lief insgesamt drei Jahre.

Anhand der im Projekt gemachten Erfahrungen gibt der vorliegende Zwischenbericht einen Überblick über die Chancen digitaler Spiele im Bereich der sozialen Altenarbeit und zeigt deren Einsatzmöglichkeiten in Pflegeheimen und Seniorenwohnanlagen des Wohlfahrtswerkes für Baden-Württemberg auf.

## **1.1 Homo Ludens: Spiel als Teil der menschlichen Kultur**

Der Mensch und das Spiel stehen seit Jahrtausenden miteinander in Beziehung. Heute benutzt jeder den Begriff „Spiel“ im Alltag ganz selbstverständlich. Spiel ist allgegenwärtig in unserem Sprachgebrauch und findet in unserer Lebenswelt in unterschiedlichster Weise seine Bedeutung. Dennoch ist es nur schwer zu fassen, obwohl - oder gerade weil - eine offensichtlich alltägliche Umgangsweise, eine geradezu menschliche Vertrautheit mit dem Wort „Spiel“ existiert. Aber welche Bedeutung hat das Spiel für die menschliche Kultur und warum spielt der Mensch überhaupt?

Seit Generationen versuchen Philosophie, Anthropologie, Pädagogik und Psychologie genauso wie Wirtschafts-, Rechts- und Politikwissenschaften der Erkenntnis über das „Spiel“, der Spielkultur, dem Spieltrieb und dem Spielverhalten der Menschen näher zu kommen (vgl. Fritz 2004, S. 5).

Dabei sind die verschiedenen Spieltheorien stets vor ihrem jeweiligen kulturhistorischen Hintergrund zu sehen, denn das „Spiel“ ist nicht etwas, sondern war immer etwas Verschiedenes zu verschiedenen Zeiten“ (Pias 2007, S. 257).

Ende des 18. Jahrhunderts war Friedrich Schiller der Meinung, das Spiel und der Spieltrieb des Menschen diene der Herstellung eines Gleichgewichts zwischen staatlicher Gewalt und gesellschaftlichen Kräften. Nur bei äußerer Stabilität könne der Mensch im Spiel völlige Freiheit erleben und ganz Mensch sein.<sup>2</sup> Spielen war also keineswegs eine profane Freizeitbeschäftigung, sondern „ein höchst allgemeiner Funktionsbegriff“ (Pias 2007, S. 264). Als eingreifender Regelungsmechanismus wurde das Spiel in Politik, Ökonomie, Staatsgewalt, Gesellschaft und Psychologie gesehen. Diesen Gedanken fortführend, ist soziales, ökonomisches und politisches Handeln folglich eine Art des Spiels, in welcher der Kampf um Macht, Herrschaft und Kontrolle das Wesen des Spiels ausmacht.

Johan Huizinga befreite das Spiel von dieser moralisch-anthropologischen Funktion und „(...) idealisierte [es] zu einer zweckfreien bürgerlichen Freizeitbeschäftigung“ (Holtdorf 2007, S. 166). In seinem Buch „Homo Ludens“<sup>3</sup>. Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ beschrieb er wie „kein anderer Theoretiker vor und nach ihm“ (Pfaller 2007, S. 248) die kulturelle Bedeutung des Spiels für den Menschen. Als „heiligen Ernst“ bezeichnet Huizinga darin die vom Spiel hervorgerufene Intensität und exzessive Freude. „Das Spiel (...) fesselt. Es bannt, das heißt, es bezaubert“ (Huizinga 2006, S. 18). Allerdings nur dann, wenn der Spielende es im Bewusstsein darüber, dass er sich im Spiel befinde, voller Emotionen spiele und von der übrigen Wirklichkeit unterscheide. Wer sich hingegen nicht über sein Spielen bewusst sei, der verlasse den „heiligen Ernst“ des Spielens und damit die Faszination und die Freude am Spiel und falle zurück in den alltäglichen Ernst (vgl. Huizinga 2006, S. 18 u. S. 27 ff.). Durch seine Forderung, die Zweckfreiheit der Spiele müsse dem Ernst des Alltags gegenüberstehen, erhält das Spiel kulturhistorische Dimensionen, weil die von ihm hervorgehobene Funktion des Spiels wiederum eine Reaktion auf gesellschaftliche und politische Gegebenheiten war. Während Schiller jedoch den ernstesten Hintergrund des Spiels hervorhob, meinte Huizinga, Spiel sei der Gegensatz von Ernst.

---

<sup>2</sup> Friedrich Schiller in seinen Briefen „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“.  
vgl. [http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=2407&kapitel=15&cHash=a387f8505f2#gb\\_found](http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=2407&kapitel=15&cHash=a387f8505f2#gb_found) (Stand: 01.10.2010)

<sup>3</sup> Homo Ludens = der spielende Mensch

Lange Zeit also wurde der Sinn des Spiels darin gesehen, in politischen und gesellschaftlichen Krisen- oder Umbruchzeiten für die Menschen einen Ausgleich zu schaffen. (vgl. Pias 2007, S. 266 f.; vgl. Holtorf 2007, S. 168 ff.). Dadurch entsteht nicht nur eine enge Beziehung zwischen Spiel und Kultur. Spiel ist Voraussetzung für die Entstehung bzw. Entwicklung von Menschsein. Spiel kann folglich als ein wesentlicher Teil der menschlichen Kultur bezeichnet werden. Das Spiel hat folglich einen hohen gesellschaftlichen und kulturellen Stellenwert und ist „ein grundlegender Wesenszug des Menschen“ (Swertz 2008, S. 129).

## **1.2 Wirtschafts- und Kulturgut Computerspiel**

Laut dem „Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V.“ (BITKOM) spielen 29 % der Bundesbürger Computer- oder Konsolenspiele. Jeder dritte Haushalt besitzt mindestens eine Spielkonsole (zum Vergleich: 1998 waren es 23 %)⁴. Damit sind digitale Spiele als offizielles Kulturgut⁵ endgültig in der „Mitte der Gesellschaft angekommen“ (Berg 2008, S. 1). Zwar machen junge Menschen noch immer den Großteil der aktiv Spielenden aus, jedoch werden digitale Spiele auch bei der so genannten „Silver Generation“ immer beliebter. Jeder Zehnte über 50 Jahre spielt regelmäßig, Tendenz steigend (vgl. Berg 2009, S. 1).

Angesichts dessen überrascht es nicht, dass die Spielebranche boomt und zu einem Milliardengeschäft geworden ist. Während andere Unterhaltungsbranchen seit Jahren über Stagnation oder gar Umsatzeinbußen klagen, wächst das Segment der digitalen Spiele trotz Wirtschaftskrise und des damit einhergehenden schwierigen Konsumklimas kontinuierlich weiter. So erwirtschaftete man in Deutschland im Jahr 2009 mit dem Verkauf von Spielprogrammen und Konsolen einen Gesamtumsatz von 2,7 Milliarden Euro.⁶

Ein Grund für den rasanten Wachstumstrend der letzten Jahre ist die Veröffentlichung der so genannten Next-Generation-Konsolen⁷. „Wachstumstreiber im deutschen Spielmarkt waren

---

⁴ vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) 2009, S. 6

⁵ Der „Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e. V.“ (G.A.M.E.) wurde am 14.08.2008 offiziell Mitglied des Deutschen Kulturrats.

⁶ vgl. [http://www.bitkom.org/de/presse/62013\\_60733.aspx](http://www.bitkom.org/de/presse/62013_60733.aspx) (Stand: 01.10.2010)

⁷ Als Next-Generation-Konsolen (kurz: „Next-Gen-Konsolen“) bezeichnet man die „Wii“ von Nintendo die „Xbox 360“ von Microsoft und die „Playstation 3“ von Sony.

vor allem Spielkonsolen“<sup>8</sup>, bestätigt der Vizepräsident von BITKOM Achim Berg. Während im Jahr 2003 2,2 Millionen Geräte den Besitzer wechselten, wanderten nur fünf Jahre später 4,6 Millionen Geräte über den Ladentisch und erzielten damit einen Umsatz von 960 Millionen Euro.<sup>9</sup>

### **1.3 Generation 50plus: eine Zielgruppe mit hoher Relevanz**

Von dem Verkaufserfolg der Hardware profitierten auch die Softwareentwickler- und Hersteller, die den Umsatz mit innovativen Spielideen und neuen Spielerlebnissen weiter vorantrieben und damit neue Zielgruppen erschließen konnten. Spätestens mit dem Einzug der so genannten „Casual Games“, die ein leicht zugängliches Spielerlebnis ermöglichen und damit primär Gelegenheitsspieler ansprechen, erkunden immer mehr Frauen und ältere Menschen, die bis vor kurzem in den Statistiken der Marktforschungsunternehmen kaum auftauchten, virtuelle Spielwelten. „Die Zahlen der letzten Jahre bestätigen uns darin, dass hier ein einschneidender Umbruch auf dem Markt geschieht. Die Begeisterung für Unterhaltungssoftware kennt kein Geschlecht oder Alter.“<sup>10</sup> Darin liege auch in Zukunft das große Wachstumspotenzial, so die Einschätzung von Olaf Wölters, Geschäftsführer des „Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.“ (BIU).

Dies ist ein Beleg für die derzeitig zu beobachtenden Veränderungen in der digitalen Unterhaltungsbranche. Die Hersteller von Spielkonsolen suchen nach neuen Wegen, um insbesondere die wirtschaftlich und gesellschaftlich relevante Zielgruppe „Generation 50plus“ zu bewerben und als „Silver Gamer“ zu gewinnen – und dies aus gutem Grund: infolge der demografischen Entwicklung steigt der Anteil älterer Menschen in unserer Gesellschaft kontinuierlich an. Zudem verfügt ein großer Teil der „Silver Generation“ über ein höheres Nettoeinkommen und damit über mehr Kaufkraft und Konsumstärke als junge Menschen. Und sie haben mehr freie Zeit, das ihnen zur Verfügung stehende Geld z. B. für digitale Spiele auszugeben (vgl. Dollinger 2009, S. 1 f.).

---

<sup>8</sup> [http://www.bitkom.org/53696\\_51588.aspx](http://www.bitkom.org/53696_51588.aspx) (Stand: 01.10.2010)

<sup>9</sup> vgl. [http://bitkom.org/de/presse/8477\\_58965.aspx](http://bitkom.org/de/presse/8477_58965.aspx) (Stand: 01.10.2010)

<sup>10</sup> <http://www.biu-online.de/home/news/20-august-2008-biu-veroeffentlicht-die-marktdaten-fuer-das-1-halbjahr-2008/> (Stand: 01.10.2010)

Dem japanischen Unternehmen „Nintendo“ ist es ganz offensichtlich als erstes gelungen, mit benutzerfreundlichen Eingabegeräten und thematisch auf deren Bedürfnisse und Interessen zugeschnittenen Spielideen den Markt der „reifen Spieler“ zu erschließen.

#### **1.4 Chancen virtueller Spielwelten**

Auch wenn digitale Spiele sich einer stetig wachsenden Beliebtheit über alle Altersgrenzen hinweg erfreuen, darf dies nicht darüber hinwegtäuschen, dass sie bei einem Großteil älterer Menschen einen eher zweifelhaften Ruf haben. Während die junge Generation die Bandbreite des Spieleangebots ganz selbstverständlich nutzt und deren Komplexität und Unterschiedlichkeit zu schätzen weiß, wird wegen immer realistischer aussehenden Gewaltdarstellungen in Computerspielen gesellschaftlich kontrovers über deren etwaige negative Wirkungen diskutiert. Dies hat zur Folge, dass virtuelle Spielwelten von der älteren Generation häufig als fremd, bedrohlich und infolgedessen als Gefahr wahrgenommen werden. Ihr schlechter Ruf führt zu Ressentiments, Vorbehalten oder gar Ängsten gegenüber dem neuen Medium.

Dabei muss man bedenken, dass man mit digitalen Spielen heute nicht mehr „nur“ spielt, sondern auch mit ihnen, von ihnen und über sie etwas lernen kann. Medienpädagogen heben deshalb deren Chancen und Einsatzmöglichkeiten hervor. Ihrer Meinung nach müsse man Computerspiele sozial- bzw. medienpädagogisch nutzen, damit ältere Menschen und Heranwachsende gleichermaßen an der Informations- und Wissensgesellschaft teilhaben können. Die Vermittlung von Medienkompetenz, also die Fähigkeit mit Medien technisch versiert und gleichzeitig verantwortungsvoll umzugehen, ist deshalb eine zentrale Aufgabe, um ältere Menschen in eine zunehmend technisierte Gesellschaft zu integrieren, damit sie den medialen Herausforderungen einer sich schnell verändernden Welt gewachsen sind.

Ihre Forderungen fußen aber auch auf der Annahme, dass Spielen verbinde, die Gemeinschaft sowie die Kommunikation fördere und somit vor sozialer Isolation schütze. Auf diese Weise könne man nicht zuletzt auch dem oft zitierten Konflikt zwischen den Generationen „spielend“ entgegenwirken.

Computerspiele sind aber auch aus medizinischer Sicht interessant geworden. Insbesondere die intuitiv und einfach zu handhabende Bewegungssteuerung der Spielekonsole „Wii“ von



Nintendo verspricht neue Möglichkeiten zur therapeutischen Behandlung, Gesundheitsförderung und Erhaltung der geistigen Vitalität.

Jedoch gibt es bisher nur wenige wissenschaftlich fundierte Untersuchungen über Chancen und Einsatzmöglichkeiten virtueller Spiele in Einrichtungen der Altenhilfe. Generell muss ein eklatanter Mangel an Erkenntnissen über kompetenzfördernde Spiele konstatiert werden (vgl. Gebel et al. 2004, S. 242).

## **2. Projekt KonSenS – Spielend Lebensfreude schaffen**

### **2.1 Zielsetzung**

Die Beantwortung der Frage, wie man digitale Spiele im beruflichen Kontext sinnvoll in den Altenpflegeeinrichtungen und Seniorenwohnanlagen des Wohlfahrtswerkes für Baden-Württemberg einsetzen sowie deren Potenziale positiv nutzen kann, war der Hauptbeweggrund für die Realisierung des ambitionierten Projekts.

Zur näheren Auseinandersetzung mit der Frage führten wir zunächst eine umfangreiche Studienrecherche durch, um mehr über die Risiken, Chancen und Einsatzmöglichkeiten virtueller Spielwelten sowie allgemein über das Thema „Silver Gaming“ zu erfahren. Anhand der daraus gewonnenen Erkenntnisse wurden Fragen formuliert und im Anschluss daran die Ziele in einer Projektbeschreibung festgelegt.

Mit Hilfe von Experteninterviews und eines für das Projekt angefertigten Fragebogens wurde schließlich eine explorative Vorstudie zum Thema „Wii und Senioren“ durchgeführt. Die Studie ist nicht repräsentativ und hat nicht den Anspruch einer wissenschaftlichen, auf validen Daten beruhenden Untersuchung. Vielmehr werden die gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen genutzt, um die Chancen und Einsatzmöglichkeiten der Wii-Konsole in den Pflegeheimen und Seniorenwohnanlagen des Wohlfahrtswerkes für Baden-Württemberg zu evaluieren und infolgedessen mögliche Chancen und Risiken virtueller Spiele in der sozialen Altenarbeit aufzuzeigen.

Vor diesem Hintergrund haben wir auf Basis unserer Literaturanalyse Fragestellungen formuliert, die uns als Grundlage als für eine genauere Zielformulierung dienen:

- Wie reagieren Altenpflegefachkräfte, Sozialarbeiter, Therapeuten, Auszubildende, Ehrenamtliche, Zivildienstleistende, FSJler, und Praktikanten auf das Projekt?
- Wie nehmen ältere Menschen das Angebot wahr?
- Inwieweit können Wii-Spiele die kognitiven und motorischen Fähigkeiten fördern bzw. allgemein zur Gesundheitsprävention beitragen?
- Inwieweit können durch das gemeinsame Spielerleben Gruppenbildungsprozesse initiiert, eine positive Gruppenatmosphäre hergestellt und infolgedessen die Gemeinschaft gestärkt werden?
- Ist mit dem Projekt ein generationenübergreifender Austausch möglich?

- Inwieweit kann Silver Gaming dazu beitragen, dass ältere Menschen ihre Vorbehalte oder Ängste gegenüber neuen Medien abbauen und gleichzeitig lernen, souverän mit diesen umzugehen?
- Inwieweit ist es möglich, die so genannte „digitale Kluft“ mit dem Einsatz der Wii-Konsole zu überwinden?

Da diese Fragen aufgrund der explorativen Herangehensweise nicht erschöpfend behandelt werden konnten, haben wir schließlich die nun folgenden Ziele formuliert, die für unser weiteres Vorgehen von Bedeutung waren und in dieser Arbeit abschließend nochmals aufgegriffen und diskutiert werden.

- **Förderung des sozialen Miteinanders**
- **Förderung bzw. Erhaltung der kognitiven und motorischen Fähigkeiten**
- **Förderung der aktiven Gemeinschaft aller Lebensalter**
- **Vermittlung von Medienkompetenz<sup>11</sup>**

Neben der Möglichkeit, die Spielkonsole Wii von Nintendo zur therapeutischen Behandlung, Gesundheitsförderung und Stärkung der Gemeinschaft bzw. Herstellung einer positiven Gruppenatmosphäre einzusetzen, soll auch die Freude am gemeinsamen Spielerleben über alle Altersgrenzen hinweg ermöglicht werden. Ganz nach dem Motto „Spielen verbindet“ sehen wir mit diesem Medienprojekt auch eine große Chance, den generationenübergreifenden Gedanken sozusagen „spielerisch“ zu vermitteln.

### **2.1.1 Vertiefende Erläuterung zu den wichtigsten Zielen**

#### **Förderung des sozialen Miteinanders**

Aufgrund der Verschmelzung von Virtualität und Wirklichkeit und der damit einhergehenden Interaktivität stellen Computerspiele eine völlig neue Art des Spielens dar, in der Menschen sich in sozialen Erfahrungs-, Lebens-, und Bewegungsräumen frei entfalten können. Das Spielen im digitalen Zeitalter bedeutet laut dem Zukunftsforscher Matthias Horx eine „begehbare zweite Wirklichkeit“. Sie stehe für einen anderen Umgang mit der Welt, wodurch die Grenzen zwischen Virtualität und Realität zusehends verwischen (vgl. Horx 2008, S. 2 f.).

---

<sup>11</sup> Medienkompetenz bedeutet, die Fähigkeit zu haben mit Medien technisch versiert und gleichzeitig verantwortungsvoll umgehen zu können. Medienkompetenz ist heute eine zentrale Aufgabe, um den medialen Herausforderungen einer sich schnell verändernden Welt gewachsen zu sein.

Neben diesen Besonderheiten bieten digitale Spiele auch die Möglichkeit, das Spiel gemeinsam zu erleben, wodurch das Spielerleben zu einem „Gemeinschaftsevent“ wird. Somit kann man Computerspiele als ein soziales und kommunikatives Medium begreifen.

Das Spiel kann Menschen Freude, Spaß und Abwechslung bereiten. Spielend Lebensfreude vermitteln, eine positive Gruppenatmosphäre herstellen und dadurch das soziale Miteinander fördern ist deshalb eines der Hauptziele des Projekts KonSenS.

### **Förderung bzw. Erhaltung der kognitiven und motorischen Fähigkeiten**

Neben dem Spaß und dem gemeinsamen Erleben werden bei (älteren) Menschen auch die motorischen und geistigen Fähigkeiten trainiert. In einer Untersuchung aus dem Jahre 1983 beschrieben Emsbach und Schneekloth als zwei der ersten Wissenschaftler Fähigkeiten, die durch „Telespiele“ gefördert werden. Schon damals stellte man fest, dass Spielen die Sensumotorik, Reaktionsschnelligkeit und die Augen-Hand-Koordination trainiert (Emsbach / Schneekloth 1983). Diese Erkenntnisse werden heutzutage in nahezu jedem Fachbuch als Chancen beschrieben und gelten als gesichert (u. a. Fritz 2003; Salisch et al. 2007; Kaminski / Witting 2007; Mitgutsch / Rosenstingl 2008).

Darüber hinaus fördern Computerspiele auch die kognitiven Kompetenzen. Greenfield et al. bezeichneten diese 1996 zusammenfassend als „computer literacy“, weil sie im Gegensatz zu den alten Medien eher visuell-räumliche als verbal-symbolische Kompetenzen umfassen (vgl. Fromme 2006, S. 178), wohingegen Kraam-Aulenbach im Jahre 2003 in einer Studie mit 117 Personen nachweisen konnte, dass Logik- und Lernspiele gezielt den Wissenserwerb und die Gedächtnisfähigkeit trainieren (vgl. Kraam-Aulenbach 2003, S. 6).

Die Förderung bzw. Erhaltung der körperlichen und geistigen Fähigkeiten ist ein weiterer Beweggrund für den Einsatz der Wii-Konsole in den Pflegeheimen und Seniorenwohnanlagen des Wohlfahrtswerkes für Baden-Württemberg. Durch den Einsatz der Wii-Konsole im therapeutischen und medizinisch-pflegerischen Bereich ergeben sich neue Möglichkeiten, um ältere Menschen mit niedrigschwelligen Angeboten zu erreichen und sie mit Spaß und Freude zu mehr Sport, Bewegung und Training der geistigen Fitness zu motivieren.

### **Spiele verbindet – der generationenübergreifende Gedanke**

Eine umfangreiche gemeindesoziologische Studie bestätigt die „digitale Kluft“ zwischen alt und jung und spricht von generationsspezifischen Segregationserscheinungen. Jüngere und ältere Menschen lebten in völlig unterschiedlichen Welten, die von wechselseitiger Abschottung gekennzeichnet seien und fundamentale gesellschaftliche Transformationsprozesse hervorrufen würden. In Anbetracht dessen führe dies zu einer „neuen Qualität in der Generationenspaltung, die sich als ‚lebensweltliche Fremdheit‘ beschreiben lässt“ (Vogelgesang 2008, S. 11).

Mit Hilfe generationenübergreifender Spiele-Projekte sollen ältere und jüngere Menschen gegenseitig an den jeweiligen Lebenswelten und Erfahrungsräumen partizipieren können. So lassen sich gegenseitige Ressentiments zwischen jungen und alten Menschen abbauen, wodurch Generationenkonflikten entgegengewirkt wird. Das gemeinsame Spielerleben fördert aktiv das soziale Miteinander aller Lebensalter und bietet eine interaktive Plattform zur Kommunikation, zum Austausch und für mehr Verständnis füreinander.

Da junge Menschen neue technische Entwicklungen schnell adaptieren und ihrem persönlichen Lebensstil anpassen, sind gerade Computerspiele ein wichtiger Teil ihres Lebensalltags. Durch die Einbindung von Praktikanten, Auszubildenden, FSJlern und Zivildienstleistenden in das Projekt, sollen ihre Begeisterung und ihr Wissen im Hinblick auf Computerspiele genutzt und sie dadurch zu Experten ihrer eigenen Lebenswelt gemacht werden. Anstatt sie also für ihr Hobby zu verurteilen, nimmt man ernst, fördert eigenverantwortliches Handeln und stärkt durch Anerkennung und Wertschätzung ihr Selbstbewusstsein.

### **Vermittlung von Medienkompetenz**

Medienumbrüche und Generationenkonflikte gab es schon immer. Der entscheidende Unterschied liege laut dem Kulturwissenschaftler Joseph Vogl darin, dass es nicht mehr nur um das Verhältnis zwischen Jüngeren und Älteren gehe, sondern um gänzlich neue Technologien und ihre Beherrschung. Während junge Menschen im digitalen Zeitalter aufgewachsen sind und Entwicklungen in der virtuellen Spielwelt ganz selbstverständlich in ihre reale Lebenswelt mit einbeziehen und als Identifikationsfaktor in Abgrenzung zur Erwachsenenwelt nutzen, muss sich die ältere Generation die Beherrschung neuen Technologien mühsam erarbeiten.

Viele von ihnen verstehen neue Technologien aufgrund ihrer Komplexität jedoch kaum oder überhaupt nicht mehr. Dies fängt schon bei der Bedienung von Bank- oder Fahrkartenautomaten an und gilt in erhöhtem Maße für den Computer und das Internet (z. B. Online-Banking). Die Benutzerführung ist nicht auf die Wünsche und Bedürfnisse älterer Menschen ausgelegt. Unübersichtliche und kompliziert gestaltete Bedienoberflächen, zu kleine Schriften und fehlende Erklärungen zu Symbolen nehmen Ältere oft genug zum Anlass, es lieber gleich sein lassen, bevor sie noch etwas „kaputt machen“.

Dies hat zur Folge, dass viele Senioren an technischen Entwicklungen nicht mehr partizipieren und infolgedessen zunehmend gesellschaftlich und sozial ausgegrenzt werden, da sie den Anschluss an einer sich schnell wandelnden Informations- und Wissensgesellschaft verlieren. Aufgrund der dynamischen Entwicklung und der damit einhergehenden rasanten Durchdringung des Lebensalltags durch diese Technologien, wird sich die „digitale Kluft“ der Gesellschaft in Zukunft vermutlich noch vertiefen.

Im Kern geht es deshalb um nicht weniger als die Frage, wie wir in unserer von Mediatisierung geprägten Gesellschaft mit den Kulturtechniken des 21. Jahrhunderts umgehen werden und ob wir ältere Menschen durch die Vermittlung von Medienkompetenz als sozial handelnde Subjekte ernst nehmen, sie an den technischen Errungenschaften partizipieren lassen und ihnen dabei die nötige Unterstützung und Hilfe geben, um damit die „digitale Kluft“ zu überwinden und der zunehmend zu beobachtenden gesellschaftlichen und sozialen Ausgrenzung älterer Menschen entgegenzuwirken.

### **3. Projektdurchführung**

Im Jahr 2009 startete das Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg das Projekt zunächst in vier Einrichtungen. In den darauffolgenden Monaten zeigten immer mehr Altenpflegeheime und Seniorenwohnanlagen Interesse. Zwischenzeitlich bieten neun Altenpflegeheime und Seniorenwohnanlagen des Wohlfahrtswerkes für Baden-Württemberg das Projekt als festes und regelmäßig stattfindendes Angebot an:

- Altenburgheim, Stuttgart
- Else-Heydlauf-Stiftung, Stuttgart
- Generationenhaus West, Stuttgart
- Haus am Kappelberg, Fellbach
- Haus am Weinberg, Stuttgart
- Kraichgauheim, Bad Schönborn
- Ludwigstift, Stuttgart
- Lußhardtheim, Waghäusel
- Olgaheim, Stuttgart

#### **3.1 Technische Voraussetzungen**

##### **3.1.1 Die Spielekonsole „Wii“ von Nintendo**

Mit der Next-Generation-Konsole Wii setzt Nintendo auf ein völlig neuartiges, intuitives Steuerungskonzept. Die wichtigste technische Neuerung gegenüber herkömmlichen Konsolen ist ein infrarotgesteuertes Sende- und Empfangssystem, welches die Bewegungsabläufe des Spielenden erkennt und auf den Bildschirm überträgt. Damit setzt Nintendo ein völlig neuartiges, intuitives Steuerungskonzept, wodurch innovative Spielkonzepte sowie eine einfach zu handhabende Benutzerführung ermöglicht werden.

In „Wii Sports Bowling“ etwa peilen die Spielenden die virtuellen Kegel an, schwingen mit ihrem Arm den an eine Fernbedienung erinnernden Controller „Wii Remote“ wie eine Bowlingkugel und lassen sie rollen, indem sie einen an der Unterseite befindlichen Knopf loslassen. Sensoren in der Wii Remote setzen die Armbewegungen in entsprechende Aktionen auf dem Bildschirm um. Ebenso intuitiv verständlich funktionieren auch andere bewegungsgesteuerte Spiele.

Der Grund für die enorme Verbreitung der Spielkonsole Wii liegt jedoch nicht ausschließlich in der Bedientechnologie, sondern vielmehr in dem dahinterstehenden Leitbild, dass Spaß

am Spiel keine Frage des Alters oder des Geschlechts und auch nicht abhängig von den individuellen Fähigkeiten des Spielenden sein darf. Revolutionär ist folglich das Ziel hinter der Technologie: die Faszination virtueller Spielwelten jedem Menschen zugänglich zu machen.

Die in dem Projekt KonSenS eingesetzten Wii-Spiele gelten als typische „Casual Games“, wobei die intuitive Bedienbarkeit und die infolgedessen einfache Zugänglichkeit, die Gesundheitsförderung, die Erhaltung der geistigen Vitalität und nicht zuletzt das gemeinsame Spielerlebnis besonders hervorzuheben sind.

### **3.1.2 Kosten**

Für die Durchführung des Projekts in einer Einrichtung benötigt man neben der Wii-Konsole noch einen Fernseher oder einen Beamer. Während der Fernseher bereits alle zum Spielen nötigen Komponenten in sich vereint, bedeutet die Nutzung eines Beamers einen Mehraufwand durch das Aufstellen einer Leinwand sowie den Anschluss der Lautsprecherboxen an den Beamer. Trotzdem entschieden sich unsere Einrichtungen, nachdem sie beide Geräte ausprobiert hatten, mehrheitlich für den Einsatz eines Beamers. Die Spielgeschehnisse auf der deutlich größeren Leinwand waren nach Meinung der Betreuenden wie auch der Teilnehmenden selbst besser zu erkennen.

Zusätzliche Kabel zur Verbindung der Wii mit dem Fernsehgerät oder dem Beamer müssen nicht gesondert gekauft werden, da diese der Wii-Konsole beiliegen. Außerdem erwirbt man beim Kauf einer Wii-Konsole einen Controller (bestehend aus Wii-Remote und Nunchuck) sowie das Spiel „Wii Sports“. Der Kauf eines zusätzlichen Controllers ist sinnvoll und für ca. 30 Euro im Handel zu erwerben. Die Preise für weitere Spiele variieren zwischen 20 und 50 Euro.

Das Balance-Board erhält man für ca. 80 Euro. Im Preis bereits enthalten ist das Spiel „Wii Fit Plus“. Bei der Nutzung des Balance-Boards ist jedoch zu bedenken, dass die Betreuung sehr zeitintensiv ist. Zudem muss man hier besonders auf Sicherheitsvorkehrungen achten, da die Benutzung gerade für motorisch eingeschränkte Personengruppen mit einem (Sturz-)Risiko verbunden ist. Eine Möglichkeit diesem Risiko entgegenzuwirken, ist das Bereitstellen eines Stuhles, an dem sich der Spielende festhalten kann.



Im Folgenden eine Auflistung aller für das Projekt notwendigen technischen Gerätschaften und deren Beschaffungskosten:

- Wii-Konsole + Zubehör (ca. 200 Euro)
- Beamer (ca. 500 Euro)
- Leinwand (ca. 200 Euro)
- Lautsprecherboxen (ca. 20 Euro)
- Fernsehgerät (zwischen 500 – 1000 Euro)
- Zusätzlicher Controller (ca. 30 Euro)
- Zusätzliche Wii-Spiele (zwischen 20 und 50 Euro)
- Balance-Board + Wii Fit Plus (ca. 80 Euro)

Neben den Anschaffungskosten für die Technik fallen natürlich auch Personalkosten an, die den Großteil der Projektkosten ausmachen, auf die an dieser Stelle jedoch nicht näher eingegangen werden soll.

## **3.2 Faszination von Computerspielen und deren Bedeutung für die richtige Spieleauswahl**

Laut der Studie „Video Gamers in Europe – 2008“ gibt die Mehrheit der Spielenden (80 %) den Spielspaß als Grund für ihr Spielen an (Nielsen Media Research 2008, S. 8). Doch was macht Computerspiele so faszinierend? Wie führt man überhaupt Menschen an das Thema Silver Gaming heran und welche Kriterien müssen altersgerechte Spiele erfüllen, um sie zu motivieren? Um diese Fragen zu beantworten, soll zunächst die Faszination von Computerspielen sozialwissenschaftlich fundiert erörtert werden.

### **3.2.1 Faszination von Computerspielen Interaktivität**

„Ganz im Unterschied zum Fernsehen oder zum Film ist das Computerspiel ja keine empfangene Unterhaltung. Es ist interaktive Aufgabe. Und genau das fasziniert“ (Schulz / Klingelstein 2006, S. 15).

„Games are very different entities from media such as books or films“ (King / Krzywinska zit. n.: Mersch 2008, S. 19). Eine Besonderheit, durch die sich virtuelle Spiele von anderen Medien, z. B. dem Fernsehen, entscheidend abheben, ist ihre Interaktivität. Während man sich vom Fernsehen „berieseln“ lässt und infolgedessen eine passive Rolle einnimmt, kann man aufgrund der Interaktivität der Computerspiele aktiv auf das Spielgeschehen einwirken.

Dadurch hebt sich das Medium Computerspiel von anderen Medien entscheidend ab und stellt alleine schon deshalb eine völlig neue Art des Spiels dar.

Im Computerspiel bedeutet Interaktivität zunächst also die Möglichkeit, die Spielvorgänge auf dem Bildschirm durch eigene Handlungen maßgeblich zu beeinflussen. Hierin liegt laut Klimmt der Ursprung des interaktiven Spielspaßes: der Spielende kann aktiv in das Spiel eingreifen und fühlt sich dadurch mittendrin im Geschehen. Dies ist ein Hauptgrund für die Faszinationskraft von Computerspielen. Neben dem Spielspaß schlägt sich regelmäßiges Üben direkt in einem besseren Ergebnis im Spiel nieder. Dadurch erfahren die Spielenden, dass ihre Handlungen am Bildschirm etwas bewirken (vgl. Klimmt / Hartmann 2006, S. 133 - 146).

### **Selbstbezug und Identifikation**

„Computerspiele faszinieren, weil sie etwas mit der Lebenswelt der Spieler zu tun haben. Die Spieler finden sich in den Spielen wieder, die sie bevorzugt wählen. Elemente dieser Spiele berühren Lebensinteressen, Hobbys, konkrete Lebenssituationen und charakterliche Eigenschaften der von ihnen faszinierten Spieler“ (Fritz / Fehr 2003, S. 1).

Nach Fritz und Fehr hängt die Faszination von Computerspielen entscheidend davon ab, welchen Selbstbezug die Spielenden zwischen sich und dem Inhalt der Spiele herstellen können. Als theoretischen Hintergrund nutzen sie die vom „radikalen Konstruktivismus“ geprägte Denkfigur der „strukturellen Koppelung“.

Das motivationspsychologische Grundmodell besagt, dass Motivation durch die Übereinstimmung zwischen dem Motivierungspotenzial (Angebot) und der Persönlichkeit (Erwartung) entsteht. Bezogen auf die Faszination von Computerspielen bedeutet dies: die Motivation ein Computerspiel zu spielen, ist insbesondere dann gegeben, wenn das Spieleangebot und die persönliche Erwartung übereinstimmen. Das Modell stellt demnach das Motivierungspotential der Computerspiele (Angebot) dem Spieler mit seinen Lebenskontexten und seinen individuellen Dispositionen (Erwartung) gegenüber. Handelt es sich um eine „parallele Koppelung“, so bevorzugt der Spielende primär jene Spiele, welche an für ihn wichtige Lebenskontexte anknüpfen (vgl. Fritz / Fehr 2003, S. 1).

### **Flow-Effekt**

Der „Flow-Effekt“ wird vor allem dann erreicht, wenn „ein Gleichgewicht zwischen den Handlungsanforderungen und den eigenen Fähigkeiten und Handlungsmöglichkeiten besteht“ (Fritz 2003, S. 7). Unter dieser Voraussetzung ist das vollkommene Eintauchen, das

Verschmelzen mit der virtuellen Welt besonders intensiv und kann im Extremfall dazu führen, dass Zeit, Hunger oder Müdigkeit von den Spielenden innerhalb des als angenehm empfundenen Flow-Zustands einfach nicht mehr wahrgenommen werden (vgl. Fritz 2003, S. 7).

Vor diesem Hintergrund stellten wir uns die Frage, ob man das völlige Eintauchen in eine Welt nicht auch dazu nutzen kann, um von leichten Schmerzen, einem allgemeinen Unwohlsein oder depressiven Verstimmungen zumindest zeitweise abzulenken. Studien zufolge, die in Krankenhäusern mit Kindern durchgeführt wurden, weisen darauf hin, dass dies durchaus möglich ist.

### **3.2.2 Kriterien für die Spieleauswahl**

An dieser Stelle muss zunächst darauf hingewiesen werden, dass sich die meisten der auf dem Markt befindlichen Spiele noch nicht ausreichend durch ein altersgerechtes Spieldesign auszeichnen. Zwar richtet sich Nintendo mit der Wii und ihrem Spieleangebot an Gelegenheitsspieler und öffnet sich damit auch der Zielgruppe der „Silver Gamer“, dennoch sind für motorisch und kognitiv stark eingeschränkte Menschen viele Spiele immer noch zu „actionreich“. Häufig ist die Benutzerführung zu kompliziert und die Informationsdarstellung sowie die Dialoggestaltung zu unübersichtlich. Sprich: es fehlt immer noch an altersgerechter Spielesoftware. Jäger und Weiniger weisen in diesem Zusammenhang darauf hin, dass man es mit einer Zielgruppe zu tun habe, die bei der Auseinandersetzung mit einem neuen Medium nicht „nur“ technische und gesundheitliche, sondern auch psychologische Hürden zu überwinden habe. Selbst eine zu klein geratene Schriftgröße könne bereits zu Frustrationsmomenten führen und schließlich die bestehenden Vorbehalte und Ängste älterer Menschen gegenüber dem neuen Medium noch zusätzlich bestätigen, anstatt zu entkräften (vgl. Jäger / Weiniger 2009, S. 3 f.)

Aus den genannten Gründen sollte man sich im Vorfeld selbst mit den Spielen befasst haben und genau abwägen, welche Wii-Spiele für die Arbeit mit älteren Menschen überhaupt in Frage kommen.

Der sozialwissenschaftlichen Theorie zur Faszination von Computerspielen folgend, haben wir uns für Wii-Spiele entschieden, die sich durch eine weitgehend zielgruppengerechte Benutzerführung auszeichnen, unterhaltend sind und dennoch – entsprechend unserer Zielsetzung - therapeutisch sowie sozial- und medienpädagogisch sinnvoll eingesetzt werden können. Die Spielaufgaben sollten motivierend und anspruchsvoll sein, ohne dabei den

Spielenden zu unter- oder überfordern. Des Weiteren soll die Persönlichkeit der älteren Menschen, ihre Erfahrungen und ihr Wissen in den Mittelpunkt gestellt werden, um sie bestmöglich in ihrer Lebenswelt abzuholen und dadurch einen vergleichsweise niederschweligen Einstieg in die digitale Welt zu ermöglichen.

Vor dem Hintergrund unserer Zielsetzung stand dabei schon früh fest, dass wir uns für Spiele entscheiden, die sich grob in zwei Kategorien gliedern lassen: Bewegungs- und Denkspiele.

Bewegungsspiele beweisen eindrucksvoll, was vor wenigen Jahren noch undenkbar gewesen wäre: körperliche Fitness und Videospiele sind durchaus miteinander zu verbinden und verschmelzen zu einer äußerst vielversprechenden Symbiose. Neben dem Trend hin zu mehr Bewegung hat sich ein weiteres Genre erfolgreich etablieren können: Denkspiele. Nicht nur die körperliche, sondern auch die geistige Fitness soll mit Hilfe von Spielen trainiert werden.

Durch den Erfolg dieser beiden Genres in den letzten Jahren gab es bereits ein großes Angebot an Bewegungs- und Denkspielen. Schließlich kauften wir die nun folgenden Wii-Spiele:

- Wii Sports Resort (Bowling)
- Wii Wer Wird Millionär Second Edition
- Wii Fit Plus
- Wii Sports (Golf)
- Family Trainer
- Big Brain Academy

Im Folgenden sollen nur die Spiele näher beschrieben werden, die im Rahmen des Projekts regelmäßig zum Einsatz kamen:

- „Wii Bowling“ und „Wii Golf“ haben den Vorteil, dass viele ältere Menschen die Sportarten bereits kennen und häufig sogar selbst gespielt haben, wodurch anfängliche Skepsis und Berührungsängste gegenüber dem virtuellen Spiel zerstreut bzw. schneller abgebaut werden. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass auch Menschen, die an einen Rollstuhl gebunden sind oder anderweitig körperliche Einschränkungen haben, die Spiele ebenso wie die rüstigeren Älteren spielen können.



- Das Spiel „Wer wird Millionär“ ist an die gleichnamige Unterhaltungssendung angelehnt. Die Regeln sind vielen älteren Menschen aus dem Fernsehen bekannt, das Raten hält geistig fit und ist gerade für eine größere Gruppe von Menschen gut geeignet. Natürlich kann auch dieses Spiel im Sitzen gespielt werden.
- Bei „Wii Fit Plus“ wird vom Spielenden voller Körpereinsatz abverlangt, um erfolgreich zu sein. Das als „Exergame“ (Exercise + Game) bezeichnete Spiel kann das Gleichgewicht und die Haltung verbessern, die Muskeln trainieren oder die Entspannung fördern. Das Spiel eignet sich damit z. B. zur Sturzprophylaxe.

### 3.3 Organisation

Um eine möglichst reibungslose und erfolgreiche Durchführung des Projekts zu garantieren, müssen bereits im Vorfeld die nötigen Vorbereitungen getroffen und organisatorische Aufgaben verteilt werden. Dazu hat der verantwortliche Projektmanager in einem ersten Treffen mit der Einrichtungsleitung und dem Sozialen Dienst zunächst das Projekt KonSenS und deren Zielsetzungen, den Auswertungsbogen sowie die technischen Besonderheiten der Wii vorgestellt. Darüber hinaus wurden die wichtigsten Fragen geklärt, die für eine erfolgreiche Implementierung des Angebots in der jeweiligen Einrichtung von Bedeutung sind:

- Wer ist für das Projekt in der jeweiligen Einrichtung verantwortlich?
- Kann man das Projekt in ein bereits bestehendes Angebot integrieren?
- Können z. B. Ehrenamtliche oder Praktikanten in das Projekt eingebunden werden?
- Ist der vorhandene Raum groß genug?
- Ist die notwendige Technik vorhanden (Beamer, Leinwand, Fernsehgerät)?

Vor der Veranstaltung:

- Vorherige Bekanntmachen der Veranstaltung in der Einrichtung (Hauszeitschrift, Aushänge, Amtsblatt)
- Auswahl eines geeigneten Raums (ausreichend Größe, regulierbare Lichtverhältnisse)
- Auswahl geeigneter Spiele
- Aufbau und Inbetriebnahme der Technik

Während der Veranstaltung

- Einführung in die Funktionen der Wii-Konsole bzw. Wii-Steuerung

- Moderation und Begleitung während des Spielens (z. B. Fragen und Antwortmöglichkeiten bei „Wer wird Millionär“ vorlesen bzw. unterstützende Hilfe bei „Wii Sports: Bowling“ geben)

### 3.4 Beispiel zur Durchführung einer Wii-Veranstaltung

Im Folgenden soll ein Beispiel für die Durchführung einer ersten Wii-Veranstaltung im Hinblick auf den Ablauf sowie den Zeitrahmen angeführt werden. Natürlich können die darin enthaltenen zeitlichen Angaben variieren. Bei der Durchführung eines regelmäßig stattfindenden Angebots entfallen beispielsweise die Vorstellungsrunde sowie die Erklärung der Wii-Konsole und ihre technischen Besonderheiten.

<b>Zeitrahmen (insgesamt)</b>	<b>Aktivität</b>	<b>Zielsetzung</b>
ca. 15 Min.	Vorstellungsrunde	Gegenseitiges Kennenlernen, Abfragen der Erwartungen bei den Teilnehmenden
ca. 15-25 Min.	Vorstellung des Projekts	Überblick über Ablauf und zeitlichen Rahmen geben
ca. 25-35 Min.	Vorstellung der Wii-Konsole	Erklärung der wichtigsten technischen Funktionen der Wii-Konsole sowie der bewegungssensitiven Steuerung
ca. 35-50 Min.	Intensive Einführung in das jeweilige Spiel bzw. der Spiele	Erklärung des Spielprinzips und den dafür benötigten Bewegungsablauf mit der Wii-Steuerung
ca. 50-100 Min.	Aktive Spielphase	Raum für individuelle Erfahrungen mit verschiedenen Wii-Spielen
ca. 100 - 115 Min.	Abschlussrunde (Gespräche und Diskussionen)	Erfahrungen aus Sicht der Teilnehmenden dokumentieren.
ca. 115 - 120 Min.	Evaluation / Dokumentation	Ausfüllen des Auswertungsbogens durch die betreuende Person

### 3.5 Tipps für die Durchführung einer Wii-Veranstaltung

#### 3.5.1 Die richtige Sachausstattung

Folgende Sachausstattung sollte zur Durchführung vorhanden sein:

Medien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Wii-Konsole, 2 bewegungssensitive Controller (Nunchuck + Wii-Remote)</li> <li>• 1 Beamer, 1 Leinwand, 1 Lautsprecherpaar (ca. 5 Watt)</li> <li>• Alt. zu Beamer: 1 TV-Gerät</li> </ul>
Raum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bestuhlung im Halbkreis</li> <li>• Bei Nutzung von Tischen hat sich die u-förmige Aufstellung als besonders nützlich erwiesen</li> <li>• Dekoration zur angenehmen Atmosphäre (Tischdecken, Blumen etc. pp.)</li> </ul>
Für die Teilnehmenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Getränke, Kuchen oder Gebäck</li> <li>• evtl. Namensschilder</li> </ul>

#### 3.5.2 Tipps zur Erklärung der Technik und Einführung in das Spiel

Bei der Erklärung der Wii-Konsole bei der Demonstration einer Spielbewegung sollten folgende Regeln berücksichtigt werden:

- **Erläuterungen geben, die den teilnehmenden älteren Menschen angemessen sind**  
Schon in der Vorbereitung der Veranstaltung sollte sich die betreuende Person über eine angemessene Wortwahl nachdenken, um die technischen Begrifflichkeiten in für den Teilnehmenden verständliche Worte zu übersetzen.
- **Den teilnehmenden älteren Menschen die Möglichkeit geben, die demonstrierten Spielabläufe nachzuvollziehen**  
Die Spielabläufe, die demonstriert werden, müssen für die Teilnehmenden gut sichtbar sein. Es gilt zu beachten, dass die für das Spiel relevanten Bewegungen und das Drücken der Tasten gut für die Teilnehmenden zu erkennen sind. Eine langsame Einführung in die Spielabläufe, um die Teilnehmenden Schritt für Schritt in die Bewegungssteuerung einzuweisen, ist besonders wichtig.
- **Die wesentlichen Details bei der Einführung in das Spiel hervorheben**  
Die betreuende Person muss dem teilnehmenden älteren Menschen deutlich machen, dass jetzt ein besonders wichtiger Teil für das Verstehen des Spiels folgt: „Sehen Sie jetzt bitte genau hin und achten Sie darauf, welchen Knopf ich drücke!“ Bei Bedarf und wenn es zum Verständnis des Spiels bzw. des Spielablaufs nötig erscheint, sollte man wichtige Erklärungen mehrmals wiederholen.

## 4. Ergebnisse und Erfahrungen

### 4.1 Erklärung des Auswertungsbogens

Der für das Projekt selbst entwickelte Auswertungsbogen wurde für die gesamte Gruppe nach jeder Veranstaltung von der betreuenden Person ausgefüllt (Fremdbeobachtung). Der Bogen umfasst sowohl allgemeine Angaben über die Art der Durchführung sowie subjektive Beurteilungen der Veranstaltung aus Sicht der betreuenden Personen. Er ist in drei Abschnitte unterteilt:

- 1. Abschnitt „Allgemeine Informationen“: Anstellungsverhältnis der betreuenden Person, Räumlichkeit, Dauer, Anzahl der aktiven und passiven Teilnehmer, eingesetztes Wii-Spiel.
- 2. Abschnitt: Angaben zur Beurteilung der Veranstaltung anhand fünf festgelegter Aussagen, die man auf einer fünfstufigen Skala bewertet, wobei 1 = trifft voll zu, 2 = trifft eher zu, 3 = teils / teils, 4 = trifft eher nicht zu, 5 = trifft überhaupt nicht zu bedeutet. Die Aussagen sind:
  - Die Mehrzahl der Teilnehmenden war kognitiv überfordert.
  - Die Mehrzahl der Teilnehmenden war motorisch überfordert.
  - Durch das gemeinsame Spielen wurde das soziale Miteinander gestärkt.
  - Den Teilnehmenden hat die Veranstaltung sichtlich Spaß gemacht.
  - Die Teilnehmenden mussten häufig zum Mitmachen bzw. zur Bewegung motiviert werden.
- 3. Abschnitt: Subjektive Einschätzungen der Veranstaltung aus Sicht der jeweils betreuenden Person bzgl. der Fragen:
  - Was hat den Senioren am meisten gefallen?
  - Welche Schwierigkeiten konnten Sie im Umgang mit der Bewegungssteuerung (Nunchuk + Wiimote) bzw. dem „Wii Balance Board“ beobachten?
  - Bemerkungen / Verbesserungsvorschläge (hier werden auch Aussagen von den Teilnehmenden dokumentiert)?

Ergänzt wurde der Auswertungsbogen durch Interviews mit den für das Angebot verantwortlichen Betreuern. Diese wurden jeweils am Ende eines Monats durchgeführt. Die Bewertung aus Sicht der betreuenden Personen ist äußerst wichtig und wurde bewusst in den Evaluierungsbogen aufgenommen. Durch die Experteninterviews erhielt man zusätzliche

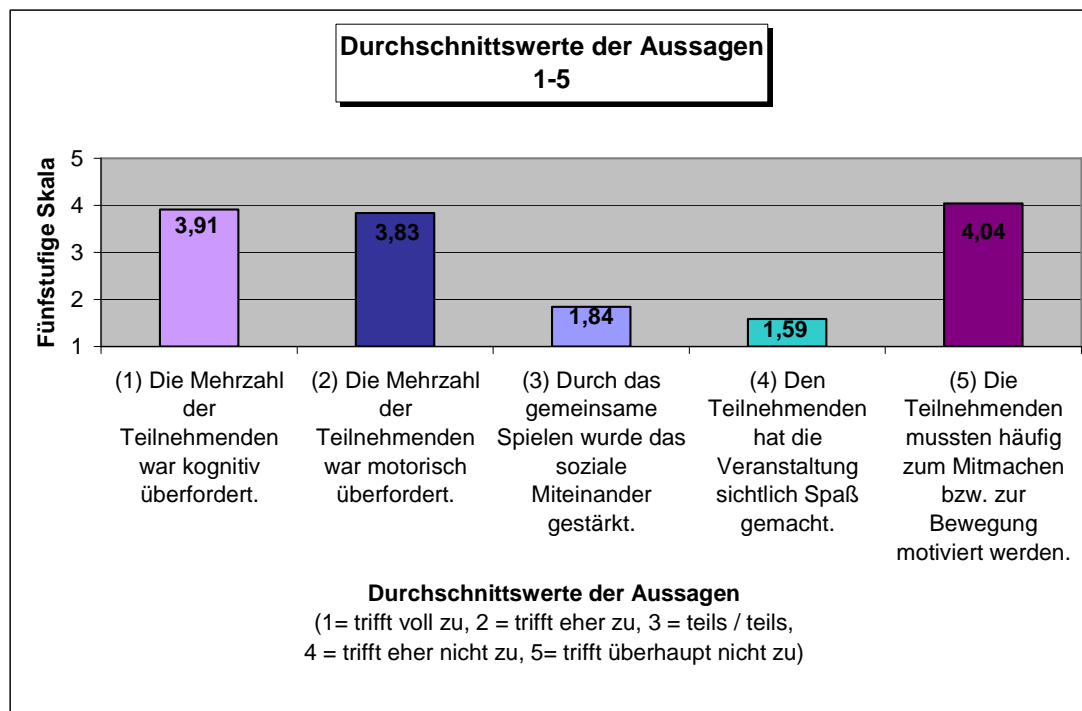


Informationen über eventuelle Probleme bezüglich der Durchführung der Wii-Veranstaltungen und der Wii-Steuerung sowie des sinnvollen Einsatzes der Wii-Spiele.

#### **4.2 Ergebnisvorstellung und Einschätzungen aus der Praxis**

Wie bereits erwähnt, hat der verantwortliche Projektmanager die technischen Besonderheiten der Wii-Konsole sowie die Zielsetzung von KonSenS zunächst der Einrichtungsleitung sowie dem Sozialen Dienst vorgestellt. Hierbei stieß man immer wieder auf bereits bestehende Vorurteile gegenüber dem neuen Medium, welche viele Erwachsene aufgrund der Berichterstattung über die so genannten Killerspiele eher mit negativen als mit positiven Effekten für den Menschen in Zusammenhang brachte. Dies wurde in den Gesprächen immer wieder deutlich. Vor diesem Hintergrund galt es zunächst, die Verantwortlichen in den jeweiligen Einrichtungen von dem Einsatz der Wii-Konsole zu überzeugen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass dies insbesondere dann erfolgreich funktioniert, wenn man sich nicht auf eine Debatte um negative und positive Auswirkungen von Computerspielen einlässt, sondern die Verantwortlichen direkt zum Ausprobieren der Wii-Bewegungssteuerung sowie der Wii-Spiele animiert und gleichzeitig erklärt, wo man selbst die Vorteile der Steuerung und der Spiele für den Einsatz in der sozialen Altenarbeit sieht. Nach diesem ersten Treffen vereinbarte der Projektmanager mit den Verantwortlichen ein zweites Treffen, um dann gemeinsam mit den verantwortlichen Mitarbeitern sowie den älteren Menschen eine erste Wii-Veranstaltung durchzuführen. Dieses Vorgehen zeigte sich im Nachhinein als äußerst sinnvoll, da die Betreuenden – meist Sozialarbeiter der Einrichtung – häufig noch Hilfe beim Aufbau der Technik benötigten. Als Erfolg zu werten ist die Tatsache, dass die bisher neun Einrichtungen trotz anfänglicher Skepsis das Projekt als regelmäßig stattfindendes Angebot anbieten und häufig sogar ihr Angebot mit zusätzlichen Treffen oder der Vorstellung neuer Spiele erweiterten.

#### 4.2.1 Die Fakten



Insgesamt nahmen 634 aktive und 175 passive ältere Menschen (Teilnehmer) aus den bereits genannten und am Projekt beteiligten Einrichtungen teil. Die hohe Anzahl an passiven Teilnehmern deutet darauf hin, dass ältere Menschen die Wii-Konsole und damit das Spielen häufig zunächst in Ruhe und aus einer passiven Distanz betrachten möchten, bevor sie selbst aktiv in das Spiel eingreifen. Sie fühlen sich in ihrer Beobachterrolle offensichtlich sehr wohl.

Die durchschnittliche Spielzeit betrug 66 Minuten. Am häufigsten wurde das Spiel „Wii Bowling“ eingesetzt, knapp dahinter folgte das Quiz-Spiel „Wer Wird Millionär“. „Wii Golf“ kam am dritthäufigsten zum Einsatz. Das Fitness-Spiel „Wii Fit Plus“ sowie das dazugehörige Balance-Board nutzte nur eine Einrichtungen.

Die Bewertung der Aussage „Die Mehrzahl der Teilnehmenden war kognitiv überfordert“ liegt bei 3,91 und wurde somit von der Mehrzahl der Befragten negiert. Dies gilt auch für die Aussage „Die Mehrzahl der Teilnehmenden war motorisch überfordert“, welche mit 3,83 ähnlich beurteilt wurde. Zu beachten ist, dass gerade am Anfang des Projekts die Einführungsveranstaltungen von einer relativ großen Anzahl älteren Menschen (teilweise über zehn Personen) besucht wurden. Da nicht alle gleichzeitig spielen konnten, kam einerseits häufig Langeweile auf und andererseits hatte man in der begrenzt zur Verfügung

stehenden Zeit nicht die Möglichkeit, alle Teilnehmenden ausführlich in die Steuerung einzuführen. Diese benötigte man aber insbesondere für das Verstehen der Steuerung für die Spiele „Wii Bowling“, „Wii Golf“ und „Wii Fit“. So stellte eine Sozialarbeiterin auch fest: „Es brauchte viel Anleitung und viel Übung, um den Controller richtig zu bedienen.“ Und eine andere fügte hinzu: „Am Anfang sollte man bei komplizierten und schwer zu erlernenden Spielen eine kleine Gruppe von höchstens 5 älteren Menschen haben.“

Dass sich manch Älterer gerade zu Beginn motorisch wie kognitiv überfordert fühlte, hängt nicht zuletzt mit der für sie sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung zusammen. Auch die Koordination bestimmter Bewegungsabläufe und das Drücken von Knöpfen auf der Wii-Remote waren für einige ältere Menschen schwer umzusetzen. Diese Schwierigkeiten zeigten sich während des Spielens von „Wii Bowling“ besonders, wie einige der Betreuenden erklärten: „Beim Bowling den „B“ Knopf mit dem Zeigefinger gedrückt halten und zur richtigen Zeit loszulassen ist für einige Teilnehmer kaum zu bewerkstelligen.“ Manche ließen auch die Wii-Remote statt den Knopf los. Andere wiederum erkannten die virtuelle Spielfigur nicht oder hatten generell das Problem, den Zusammenhang des Bewegungslaufs ihres virtuellen „Alter-Egos“ und dem realen „Ich“ zu erkennen. Häufig gaben die Betreuenden in den Interviews auch an, die Bewegungsabläufe seien zu schnell und die Knöpfe zu klein. Gerade für Menschen, die bereits steife Gelenke hätten, sei es schwer, den B-Knopf längere Zeit gedrückt zu halten. Auch Menschen, die an Parkinson oder Demenz leiden, haben Schwierigkeiten mit der Hand-Auge-Koordination. Eine Betreuerin fasst die Erfahrungen der ersten Veranstaltungen somit wie folgt zusammen: „Je nach Befinden der Teilnehmenden bzw. den individuellen motorischen und kognitiven Fähigkeiten hatten sie mehr oder weniger Schwierigkeiten, die Wii-Remote zu bedienen und die Spielabläufe zu verstehen.“

Wenngleich die Bedienung der Wii-Remote viel Anleitung durch die Betreuenden benötigte, stellten sich durch regelmäßiges Spielen und Üben erste Erfolgserlebnisse ein. „Insgesamt wird es immer besser, aber es dauert ein wenig, bis sich alle warm gespielt haben.“ So sei gerade bei den „Stamm-Spielern“ eine deutliche Verbesserung beim Umgang mit der Wii-Remote zu beobachten, weil der Lernerfolg sehr schnell bemerkbar sei. „Wenn man selbst an sich bemerkt“, erklärt eine Sozialarbeiterin, „dass man durch regelmäßiges Üben etwas beherrscht und richtig gut kann, führt dies schließlich zu mehr Sicherheit. Dadurch wiederum traut man sich Neues auszuprobieren und zu experimentieren, wodurch die eigene Spieltechnik verfeinert wird und zu weiteren Erfolgserlebnissen führt.“ Viele der

Teilnehmenden seien richtig erstaunt gewesen, dass der Umgang mit der modernen Technik doch so gut klappe.

Während bei den Silver Gamer am Anfang die Skepsis gegenüber dem neuen Medium überwog und die Angst, etwas falsch zu machen, besondere Motivationsfähigkeiten von den Betreuenden verlangte, stand mit zunehmendem Gefühl, die Steuerung verstanden zu haben und infolgedessen auch das Spiel zu beherrschen, die Gemeinschaft und die Freude am Spiel im Mittelpunkt. Diesen Eindruck spiegeln auch die Ergebnisse unserer Erhebung wider: Die Aussagen "Durch das gemeinsame Spielen wurde das soziale Miteinander gestärkt" und "Den Teilnehmenden hat die Veranstaltung sichtlich Spaß gemacht" wurden im Durchschnitt mit 1,84 bzw. 1,59 bewertet (1 = trifft voll zu, 5 = trifft überhaupt nicht zu).

Nach längerem Einsatz der Wii-Konsole in den jeweiligen Einrichtungen mussten die Betreuenden die älteren Menschen im Laufe des Projekts immer weniger zum Mitmachen und zum Spielen motivieren, wie der Vergleich der Evaluierung der Auswertungsbögen nach 1 Monat bzw. 6 Monaten belegt: während die Aussage „Die Teilnehmenden mussten häufig zum Mitmachen bzw. zur Bewegung motiviert werden“ nach 1 Monat von den Betreuern im Schnitt mit 3,72 bewertet wurde, stieg dieser Wert nach 6 Monaten auf 4,21.

Die Teilnehmenden beobachteten sich gegenseitig beim Werfverhalten und immer häufiger unterstützte man sich innerhalb der Gruppe mit Ratschlägen oder gab Hilfestellung. Menschen, die z. B. im Rollstuhl sitzen oder anderweitig motorisch stark eingeschränkt sind, wurden von den rüstigeren Senioren nach einem gelungenen Wurf besonders mit positiven Kommentaren und frenetischem Beifall gewürdigt. Und selbst diejenigen, die passiv zuschauten, verfolgten die Bowling-Kugel auf der virtuellen Bahn, fieberten mit und freuten sich für die aktiv Spielenden, wenn sie einen „Strike“ schafften.

Da man bei „Wer Wird Millionär“ von vorneherein in der Gruppe spielte, wurden von den Betreuenden der Spaß und das gemeinschaftliche Miteinander besonders hervorgehoben. Häufig wurde dieses Spiel in ein bereits bestehendes Angebot für Gedächtnistraining integriert. Alleine schon die Abwechslung, seine geistige Fitness auf eine andere Art und Weise zu trainieren, begeisterte die älteren Menschen. Ihnen hat besonders das „miteinander diskutieren und raten“ gefallen. Während man am Anfang zunächst in einer großen Gruppe spielte, forderte man in den Einrichtungen nach einigen Durchläufen einen Wettbewerb, indem 2 Gruppen gegeneinander antreten sollten. In einem Interview erklärte

ein Betreuer, der große Vorteil von „Wer Wird Millionär“ im Vergleich zu den anderen Wii-Spielen liege darin, dass von Anfang an alle Senioren am Spiel teilnehmen und sich über die ganze Zeit hinweg gleichzeitig am Spiel beteiligen könnten, wodurch sich niemand langweile. Ein oft zitierter Satz am Ende einer Quizrunde war: „Was man mit dem Geld alles hätte machen können?“. So bereitete es den älteren Menschen große Freude zu überlegen, auf welche Weise man das gewonnene virtuelle Geld ausgeben könnte: Weltreise, ein schönes Auto oder doch lieber ein Ferienhaus im Süden?

Aus unserer Sicht ist der Erfolg aber nur Mittel zum Zweck, denn besonders wichtig war uns der Spaß und die Freude am gemeinsamen Spiel sowie die Stärkung des sozialen Miteinanders innerhalb der Gruppe.

#### **4.2.2 Fazit**

Digitale Spiele stellen aufgrund ihrer Faszinationskraft eine besonders gute Motivationsquelle dar, woraus sich neue Möglichkeiten ergeben, um Ältere Menschen an neuen technischen Entwicklungen teilhaben zu lassen, ohne sie zu frustrieren, ihre kognitiven und motorischen Fähigkeiten zu fördern, ohne sie zu überfordern und das Gemeinschaftliche zu stärken und dabei vor sozialer Isolation zu schützen.

Die Evaluation der Auswertungsbögen und der Experteninterviews bestätigen die oben genannte Aussage größtenteils. Die Wii-Konsole ermöglicht – je nach individueller körperlicher und geistiger Verfassung – einen relativ schnellen und unkomplizierten Einstieg, um auf spielerische Weise Erfahrungen mit einem neuen Medium zu sammeln. Die gewonnenen Erkenntnisse zeigen, dass ältere Menschen nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gut mit der Steuerung umgehen können und infolgedessen von den Möglichkeiten und dem Spaß am Spiel begeistert sind. Die Freude am gemeinsamen Spielen überträgt sich auf rüstige ebenso wie auf pflegebedürftige Menschen.

Die Erfahrungsberichte der Einrichtungen zeigen zudem, dass digitale Spiele die Möglichkeit bieten, die sogenannte „Silver Generation“ nachhaltig besser in die technisierte Gesellschaft zu integrieren. Darüber hinaus helfen sie, motorische und geistige Fähigkeiten zu trainieren bzw. das Aktivitätsniveau zu halten und tragen dadurch auch zu mehr Lebensqualität bei.

Durch die dabei gewonnen positiven Erfahrungen werden oft unbegründete Vorurteile oder gar Ängste gegenüber neuen Medien abgebaut und Voraussetzungen geschaffen, ältere

Menschen ganz selbstverständlich an modernen Medien teilhaben zu lassen. Und dies ist auch nötig, denn die rasant wachsende Technisierung unserer Gesellschaft macht deutlich, dass sich mit der Verbreitung von PC, Spielkonsole und Internet die Medien-, Spiele-, Freizeit- und Arbeitskultur der Menschen nachhaltig verändert hat. Die Entwicklung, die Computerspiele genommen haben, lässt sich nicht mehr rückgängig machen. Lernen und lehren wir also, die aufgezeigten Chancen virtueller Spiele in der sozialen Altenarbeit positiv zu nutzen, denn:

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“  
(Friedrich Schiller)

### **4.3 Ausblick**

Heute wie früher ist der Spieltrieb im Menschen tief verwurzelt. In unserer von Mediatisierung geprägten Gesellschaft bieten virtuelle Spielwelten Menschen jedoch ganz neue Möglichkeiten, ihren Spieltrieb auszuleben. Mit dem Projekt KonSenS haben wir es geschafft, Menschen an die digitale Welt heranzuführen und sie für das Spiel im Allgemeinen und die virtuelle Spielwelt im Speziellen zu begeistern. Wenngleich man aufgrund des großen Interesses seitens der Einrichtungen von einem großen Erfolg des Projekts sprechen kann, so gab es auf der anderen Seite auch Probleme, die wir in Zukunft – evtl. mit anderen ähnlichen Projekten – noch hoffen zu verwirklichen.

Der Auswertungsbogen unterscheidet leider nicht zwischen älteren und jüngeren bzw. rüstigen und pflegebedürftigen Menschen. Aus diesem Grund kann die wissenschaftliche Evaluierung optimiert werden, um Bewertungen mit einzelnen Personen durchzuführen und dadurch genauere Ergebnisse zu erhalten. Diese Herangehensweise bedeutet aber auch eine noch engere Zusammenarbeit mit den Betreuenden.

Unser Vorhaben, generationenübergreifende Projekte zu initiieren, hat sich in der praktischen Umsetzung als äußerst schwierig herausgestellt. Während wir bereits große Überzeugungsarbeit bei den Einrichtungen bzw. den dort arbeitenden Sozialarbeitern leisten mussten, verspürte man bei den Lehrern und Betreuern von Kindertagesstätten ein noch größeres Unbehagen bei der Vorstellung des Projekts. Dies ist vermutlich nicht nur auf die Geschehnisse in Winnenden zurückzuführen, sondern hat generell mit der Überzeugung von Pädagogen und Erziehern zu tun, dass Kinder und Jugendliche ohnehin bereits einen Großteil ihrer Freizeit am Computer säßen, um zu chatten oder zu spielen. Dies wolle man nicht noch zusätzlich in staatlichen Institutionen fördern. Trotzdem gibt es auch Anzeichen

für eine Zusammenarbeit mit unseren Einrichtungen. So könnte man im Generationenhaus West einen generationenübergreifenden Spielenachmittag stattfinden lassen. Auch das Haus am Kappelberg nutzt ihr bereits vorhandenes Netzwerk zu Schulen, um ein solches „Event“ zu verwirklichen.

Schlussendlich darf nicht unerwähnt bleiben, dass auch die Konkurrenz von Nintendo neue innovative Produkte für den Spielemarkt entwickelt, um ältere Menschen anzusprechen und für sich zu gewinnen. Konkurrenz belebt das Geschäft und deshalb darf man gespannt sein auf die neuen technischen Innovationen von Microsoft und Sony. Für das Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg ergeben sich daraus neue Möglichkeiten, um bereits bestehende Dienstleistungen für ältere Menschen mit innovativen und dennoch niedrigschwelligen Angeboten zu ergänzen.

### **Danksagung**

Das Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg dankt der Eduard Pfeiffer-Stiftung für die Möglichkeit, innovative Projekte durchführen zu können. Als gemeinnützige und operativ im Sozialbereich tätige Organisation sind wir besonders auf die Förderung angewiesen, um insbesondere auch die personellen Kosten bei einem derartigen Projekt tragen zu können. Durch die freundliche Unterstützung der Eduard Pfeiffer-Stiftung können neue Erkenntnisse für die Versorgung und Betreuung von älteren Menschen gewonnen und in der täglichen Arbeit vor Ort in den Pflegeheimen und Seniorenwohnanlagen sowie in der Zusammenarbeit mit Ehrenamtlichen, Zivildienstleistenden und FSJlern wichtiges und zukunftsweisendes Wissen angeeignet werden. Durch derartige Projekte werden bei allen Beteiligten Kompetenzen gefördert, die so nicht zu finanzieren wären.

Durch die aktive Mitarbeit und Unterstützung des Sozialen Dienstes der jeweiligen Einrichtungen sowie die frühe Einbindung von Pflegefachkräften, Sozialarbeitern, Auszubildenden, Praktikanten, Zivildienstleistenden, FSJler und Ehrenamtlichen wird eine im Anschluss an das Projekt eigenständige Fortführung des Angebots gewährt. Wir möchten uns deshalb an dieser Stelle bei allen an dem Projekt Beteiligten ganz herzlich für ihr Engagement bedanken.

Ansprechpartner:

<p><b>Gregor Senne</b> Abteilungsleitung Entwicklung, Marketing &amp; Vertrieb</p> <p>Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg Falkertstraße 29, 70176 Stuttgart</p> <p>Telefon: +49 711 61926-110 Telefax: +49 711 61926-199 E-Mail: <a href="mailto:gregor.senne@wohlfahrtswerk.de">gregor.senne@wohlfahrtswerk.de</a> Internet: <a href="http://www.wohlfahrtswerk.de">http://www.wohlfahrtswerk.de</a></p>	<p><b>Tibor Vetter</b> Projektmanager</p> <p>Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg Falkertstraße 29, 70176 Stuttgart</p> <p>Telefon: +49 711 61926-131 Telefax: +49 711 61926-199 E-Mail: <a href="mailto:tibor.vetter@wohlfahrtswerk.de">tibor.vetter@wohlfahrtswerk.de</a> Internet: <a href="http://www.wohlfahrtswerk.de">http://www.wohlfahrtswerk.de</a></p>
--	---

[www.wohlfahrtswerk.de](http://www.wohlfahrtswerk.de)

**“Der Mensch ist nur da ganz Mensch,  
wo er spielt”**

(Friedrich Schiller)




**WOHLFAHRTSWERK  
FÜR BADEN-WÜRTTEMBERG**



## Die Spielkonsole Wii

Im Jahr 2009 wurde Nintendo in der „Business Week“ an fünfter Stelle der weltweit innovativsten Unternehmen aufgeführt.<sup>12</sup> Dies bestätigt Nintendos derzeitige Vorreiterrolle in der Spiele-Industrie und den herausragenden Erfolg ihrer im Jahr 2006 eingeführten Videospielkonsole Wii. Um die Bedeutung dieses Erfolgs für die Spielebranche nachvollziehen zu können, muss man zunächst einen Blick auf die Geschichte des Videospiele und deren Entwicklung werfen: bisher brachte jede neue Konsolengeneration vor allem eine deutliche Steigerung der „Grafikpower“, was mit einer realistischeren Darstellung des Spiels und einer höheren Spielintensität einherging. Daneben zeichneten sich Verbesserungen bezüglich der Präsentation (neben der Grafik z. B. Sound und Animation), dem Inhalt („Storytelling“) und der Gestaltung („Leveldesign“) eines Spieles ab. Zwar wurde auch die Bedienbarkeit („Handling“, „Einwirkungsform“) optimiert, trotzdem blieb das Wesentliche stets unverändert: die Steuerung der Spielaktivitäten erfolgte mit einem Joystick oder Controller. Die Bewegungen des Spielenden beschränkten sich auf das Drücken der Tasten mit Daumen oder Zeigefinger. Seit den Anfängen der Videospiele war eines also nie gefragt: Körpereinsatz.

Mit der Next-Generation-Konsole Wii setzt Nintendo auf ein völlig neuartiges, intuitives Steuerungskonzept und bricht damit diese Tradition. Die wichtigste technische Neuerung gegenüber herkömmlichen Konsolen ist ein infrarotgesteuertes Sende- und Empfangssystem, welches die Bewegungsabläufe des Spielenden erkennt und auf den Bildschirm überträgt. Damit werden innovative Spielkonzepte sowie eine einfach zu handhabende Benutzerführung ermöglicht.

In „Wii Sports Bowling“ etwa peilen die Spielenden die virtuellen Kegel an, schwingen mit ihrem Arm den an eine Fernbedienung erinnernden Controller „Wii Remote“ wie eine Bowlingkugel und lassen sie rollen, indem sie einen an der Unterseite befindlichen Knopf loslassen. Sensoren in der Wii Remote setzen die Armbewegungen in entsprechende Aktionen auf dem Bildschirm um. Ebenso intuitiv verständlich funktionieren auch andere bewegungsgesteuerte Spiele.

Der Grund für die enorme Verbreitung der Spielkonsole Wii liegt jedoch nicht ausschließlich in der Bedientechnologie, sondern vielmehr in dem dahinterstehenden Leitbild, dass Spaß

---

<sup>12</sup> [http://www.businessweek.com/interactive\\_reports/innovative\\_50\\_2009.html](http://www.businessweek.com/interactive_reports/innovative_50_2009.html) (Stand: 01.10.2010)

am Spiel keine Frage des Alters oder des Geschlechts und auch nicht abhängig von den individuellen Fähigkeiten des Spielenden sein darf. Revolutionär ist folglich das Ziel hinter der Technologie: die Faszination virtueller Spielwelten jedem Menschen zugänglich zu machen.

„Am Beispiel des demographischen Wandels in Japan wird deutlich, dass speziell ältere Menschen den Zugang zu digitalen Technologien meiden, weil sie zum einen keinen konkreten, inhaltlichen Nutzen erkennen können – und zum anderen oftmals durch die zu komplexen Bedienungssysteme abgeschreckt werden“, so Silja Gülicher. „Nintendo ist es durch generationenübergreifende Spielkonzepte und intuitive Steuerung gelungen, diese Hürden aufzulösen.“

Die Verkaufszahlen der Wii bestätigen diese Aussage. Mit insgesamt 70 Millionen verkauften Einheiten ist Nintendo Marktführer im Bereich der Next-Generation-Konsolen.

Nintendo ist es ganz offensichtlich als erstes gelungen, mit benutzerfreundlichen Eingabegeräten und thematisch auf deren Bedürfnisse und Interessen zugeschnittenen Spielideen den Markt der „reifen Spieler“ zu erschließen. Die in dem Projekt angewendeten Spiele gelten als typische „Casual Games“, wobei die intuitive Bedienbarkeit und die infolgedessen einfache Zugänglichkeit, die Gesundheitsförderung, die Erhaltung der geistigen Vitalität und nicht zuletzt das gemeinsame Spielerlebnis besonders hervorzuheben sind.

## Abkürzungsverzeichnis

BITCOM	Bundesverband Informationswirtschaft Telekommunikation und neue Medien e. V.
BIU	Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.
FSJ	Freiwillige Soziale Jahr
KonSenS	Konsolen für Senioren zum Spielen
WW	Wohlfahrtswerk für Baden-Württemberg

## Quellen- und Literaturverzeichnis

**Berg, A.:** Gaming-Markt in Deutschland – Digitale Spiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen, Berlin 2008

[http://www.bitkom.org/files/documents/Vortrag\\_Berg\\_Games-PK\\_190808.pdf](http://www.bitkom.org/files/documents/Vortrag_Berg_Games-PK_190808.pdf) (Stand: 01.10.2010)

**Berg, A.:** Spielend unterhalten – Wachstumsmarkt Electronic Games, Berlin 2009

[http://www.bitkom.org/files/documents/Vortrag\\_Berg\\_BITKOM-PK\\_Spielend\\_unterhalten.pdf](http://www.bitkom.org/files/documents/Vortrag_Berg_BITKOM-PK_Spielend_unterhalten.pdf) (Stand: 01.10.2010)

**Dollinger V.:** Silver Gaming – der demografische Wandel als Chance. Eine empirische Analyse der Akzeptanz, München 2009

**Fritz, J.:** Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer. In: Fritz, J. / Fehr, W. (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2003

**Fritz, J. / Fehr, W.:** Computerspiele als Fortsetzung des Alltags. Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken. In: Fritz, J. / Fehr, W. (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2003

**Fromme, J.:** Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen. In: Kaminski, W. / Lorber M. (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit, München 2006

**Gebel et al. / Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Hrsg.):**

Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele, o. O. 2004

<http://www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b.pdf> (Stand: 01.10.2010)

**Holtorf, C.:** Lässt sich dem Spiel entkommen? Zur Pragmatik des Ernstfalls. In: Holtorf, C. / Pias, C. (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik, Köln, Weimar, Wien 2007

**Horx, M. (Hrsg.):** Game-O-Lution. Die Evolution der Computerspiele und wie Gaming Teil unseres Lebens wird, Kelkheim 2008

**Huizinga, J.:** Homo Ludens. Vom Ursprung des Spiels, 20. Auflage, Hamburg 2006

**Jäger K.-W. / Weiniger R.:** Silver Gaming – ein zukunftssträchtiger Baustein gegen altersbedingte Isolation, Berlin, Offenbach 2009

<http://www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b.pdf> (Stand: 01.10.2010)

**Klimmt, C / Hartmann, T.:** Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games. In: Vorderer, P. / Bryant, J. (Hrsg.): Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences, Mahwah 2006

**Kraam-Aulenbach, N.:** Spielend schlauer. Computerspiele fordern und fördern die Fähigkeit Probleme zu lösen. In: Fritz, J. / Fehr, W. (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2003

**Mersch, D.:** Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse. In: Distelmeyer, J. / Hanke, C. / Mersch, D. (Hrsg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels, Bielefeld 2008

**Pfaller, R.:** Immer fleißig spielen! Profaner Realismus und Heiliger Ernst zwischen Menschen und Maschinen. In: Holtorf, C. / Pias, C. (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik, Köln, Weimar, Wien 2007

**Pias, C.:** Wirklich problematisch. Lernen von „frivolen Gegenständen“. In: Holtorf, C. / Pias, C. (Hrsg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik, Köln, Weimar, Wien 2007

**Statistisches Bundesamt (Hrsg.):** 12. koordinierte Bevölkerungsvorausberechnung – Annahmen und Ergebnisse, Wiesbaden 2006

[http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Presse/pk/2006/Bevoelkerungsentwicklung/Annahmen\\_\\_und\\_\\_Ergebnisse,property=file.pdf](http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Presse/pk/2006/Bevoelkerungsentwicklung/Annahmen__und__Ergebnisse,property=file.pdf) (Stand: 01.10.2010)

**Swertz, C.:** Der Bildungsbeitrag des Digital Play-Based Learnings. In: Mitgutsch, K. / Rosenstingl, H. (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben, Wien 2008

**Vogelgesang, W.:** Die eigenwillige Mediennutzung von Jugendlichen. In Präsidium der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg (Hrsg.): Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz, Nr. 1 / 44. Jahrgang, Stuttgart 2008