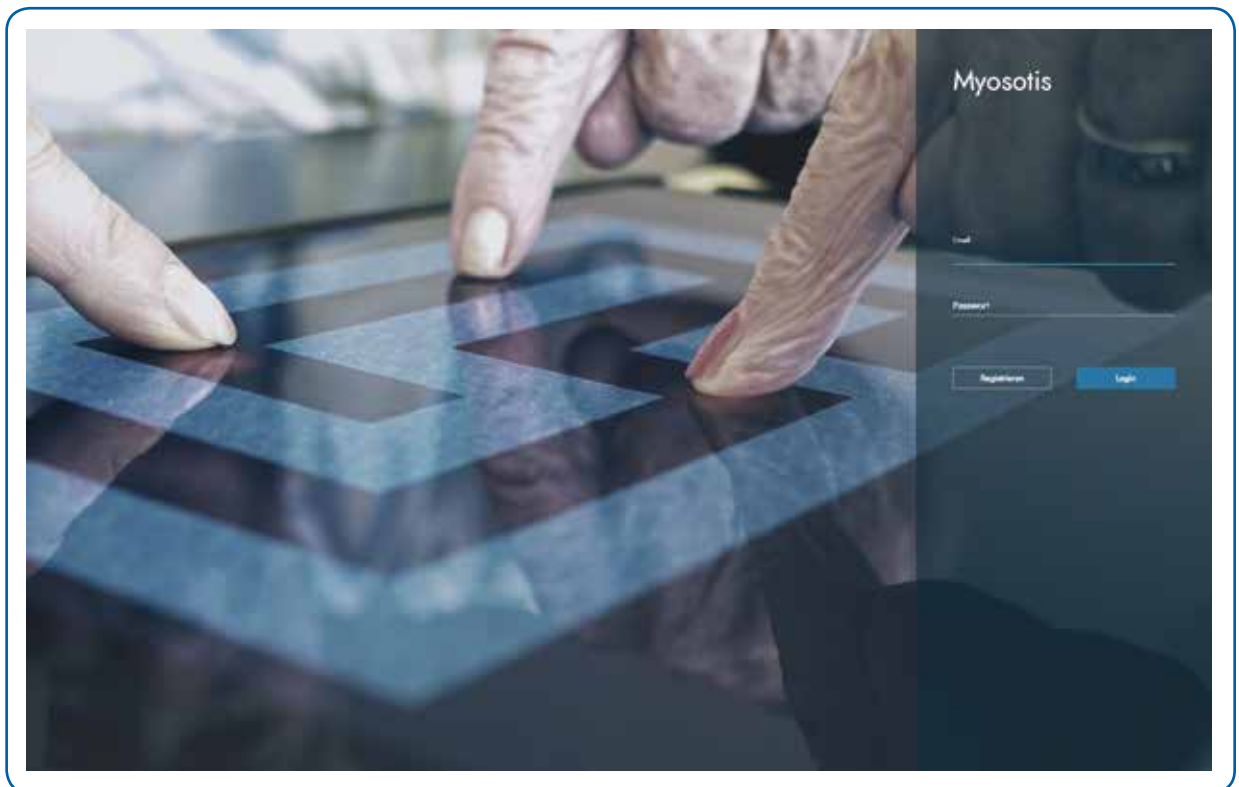


Myosotis



Gamen mit betagten Menschen

ERFAHRUNGSBERICHT – August 2018

INHALT

Impressum2

ZUSAMMENFASSUNG

Gamen mit betagten Menschen.3

AUSGANGSLAGE

Wenig Unterstützung für positiv erlebte Besuche4

ZIELE, FORSCHUNGSFRAGEN UND METHODIK

Eierlegendes Wollmilch-Game6

ERGEBNIS

Gezielte Kommerzialisierung8

Das Myosotis-Archiv10

Myosotis-Spiele12

Miteinander spielen – aber wie?14

Das Folgeprojekt Myosotis-Garden16

FAZIT

Der Schritt in die Öffentlichkeit18

PROJEKTLEITUNG

Motivation4

Diversifizierung8

Kostenzusammenstellung8

Schwierige Rekrutierung von Testpersonen10

Myosotis als Generationenprojekt12

Beispiele aus der Praxis14

Schlusswort18

IMPRESSUM

Herausgeber: Marco Soldati, Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW

Bettina Wegenast, Fabelfabrik

Fotos: Thierry Corbat (Titelseite, Seiten 18–19; Yves Maurer (Porträt

B. Wegenast, Seite 4 und Seite 5); Marco Soldati (Seiten 3, 6, 9, 12, 16 und 18);

© NetriX GmbH 2017 / Author: Dominik Frey; Porträt M. Soldati, Seite 4 und

sämtliche Screenshots: FHNW

Illustrationen «Was gits z'Ässe?»: Myrjam Wegenast

Grafiken: Ulrike Schock (Seiten 10 und 17); Hülle&Fülle (Seite 13)

Gestaltung/Layout: HÜLLE & FÜLLE, www.huelleundfuelle.ch

Publiziert: August 2018

Dieser Bericht dokumentiert ein Förderprojekt der Age-Stiftung – weitere Informationen dazu finden Sie unter www.age-stiftung.ch. Der Bericht ist integraler Bestandteil der Förderung.

Projektverantwortung

n|w Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Technik



Kooperationspartner

H **HÜLLE & FÜLLE**
ATELIER FÜR INHALT UND GESTALT

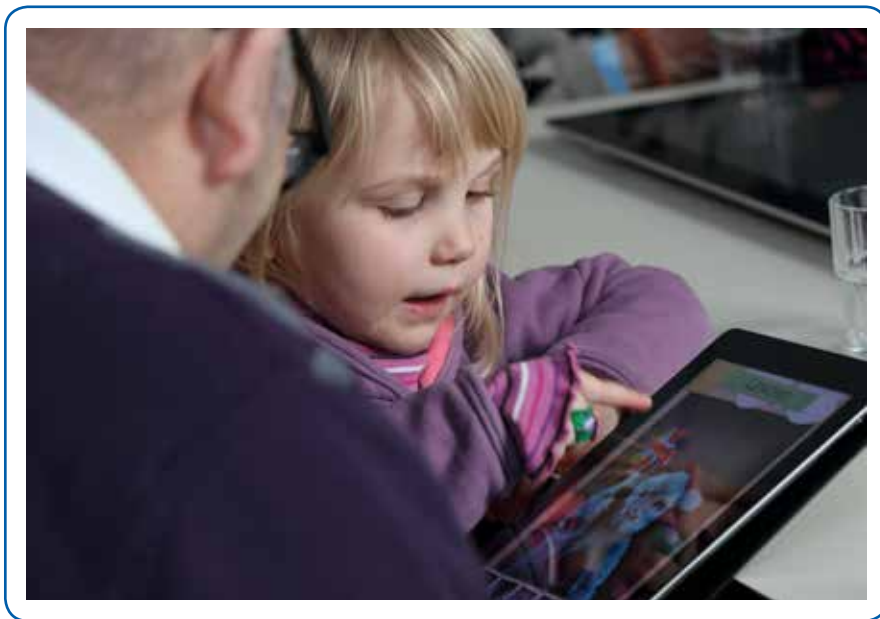
sanavita
wohnen • betreuen • pflegen

Förderpartner

**Age —
Stiftung**
Wohnen und
Älterwerden

ZUSAMMENFASSUNG

Gamen mit betagten Menschen



Verbindet Generationen – Kleinkind und Betagter im gemeinsamen Spiel

Spiele bringen Unterhaltung und Abwechslung. Und Spiele können dabei helfen, schwierige Besuche im Altersheim zu erleichtern. Wie man am besten miteinander spielt, und welche Computerspiele für betagte Menschen besonders zugänglich sind, versuchen wir seit 2015 im Projekt Myosotis herauszufinden.

Myosotis ist der botanische Name für das Vergissmeinnicht, denn: Niemand soll vergessen werden! Auch nicht die vielen betagten Menschen in Altersheimen.

Spielen auf einem Tablet

Myosotis-Spiele laufen auf Tablet-Computern und werden zu zweit oder zu mehreren gespielt. In einigen Spielen erscheinen zudem Bilder oder Töne aus dem Leben und dem Umfeld der Spielenden. Dies steigert das Interesse an der gemeinsamen Beschäftigung und regt zu Gesprächen an. Zu kaufen gibt es solche Spiele allerdings noch nicht. Bislang lag der Fokus des Projektes auf dem Sammeln von möglichst vielen Erfahrungen

zum Thema «Gamen mit betagten Menschen». Diese Erfahrungen möchten wir in diesem Bericht teilen, damit Myosotis für alle Menschen zugänglich wird.

Myosotis umfasst verschiedene Bereiche

Ziel von Myosotis ist die Entwicklung von neuen, personalisierten Spielen für betagte Menschen. Bis heute wurden zahlreiche Spieleprototypen entwickelt, welche uns helfen, die Bedürfnisse und Möglichkeiten der Zielgruppen besser zu verstehen. Als nächster Schritt ist die Entwicklung eines öffentlich erhältlichen Games geplant.

Das von der Age-Stiftung geförderte und jetzt verfügbare Myosotis-Archiv dient dabei als Basis-Infrastruktur, um die Spiele einfach personalisieren zu können. Fotos, Videos und Töne werden in einem zentralen Archiv gespeichert und von da in die Spiele geladen.

Fuss gefasst im Heimaltag

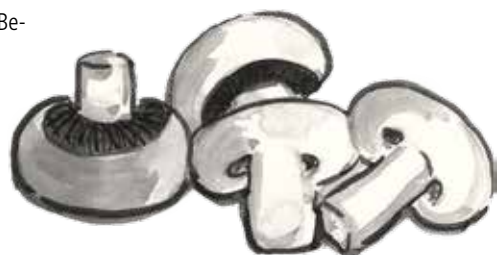
Mindestens einmal im Monat finden Spielnachmittage statt: mit Angehörigen, Pflegepersonal, Freiwilligen, älteren Kindern und Kleinkindern, Konfirmandinnen und Konfirmanden, Studierenden und natürlich mit Betagten. Nur dank diesem steten Austausch kann gewährleistet werden, dass die Endprodukte auch sinnvoll nutzbar sind.

Bereits etabliert ist ein Spielangebot der Fabelfabrik GmbH: Heime und Private können einen oder mehrere Spielnachmittage buchen, sei es im Rahmen der Aktivierung oder einfach als Unterhaltungsangebot.

Als Forschungspartner untersucht die Fachhochschule Nordwestschweiz zusammen mit weiteren Partnern das Umfeld von Myosotis und erarbeitet konkrete Handlungsvorschläge und Best-Practice-Guides für verschiedene Zielgruppen.

Der Erfahrungsbericht

Der vorliegende Bericht gibt einen Überblick über die unterschiedlichen Aktivitäten von Myosotis und deren Entwicklungsstand. Er ist thematisch gegliedert. So finden Sie auf den Seiten 14 und 15 konkrete Tipps, wie Sie selber mit dem Spielen beginnen können. ●



PROJEKT LEITUNG



MOTIVATION

Der Wunsch nach einer positiv verbrachten Abschiedszeit mit betagten Angehörigen bildet die Grundlage für unsere Zusammenarbeit. Wir, das sind die Autorin und Game-Expertin Bettina Wegenast von der Fabelfabrik GmbH und der Informatikingenieur und Forscher Marco Soldati von der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW.

Aus eigener Erfahrung wissen wir, wie schwierig Besuche in einem Altersheim oder bei einer betagten Person zu Hause sein können. Man weiss nicht, was man reden oder unternehmen soll. Die Gefahr ist gross, dass man solche Besuche deshalb aufschiebt oder verkürzt und dann ein schlechtes Gewissen hat. Dabei sind genau diese Kontakte wichtig, um voneinander Abschied nehmen zu können. Positive Erinnerungen geben den Hinterbliebenen Halt. Und für Heimbewohnerinnen und -bewohner sind die Besuche eine Abwechslung; nicht nur die direkt Besuchten freuen sich, auch andere Heimbewohnende schätzen es, wenn «etwas läuft».

In den letzten Jahren haben wir mit unseren Computerspielen viele betagte Menschen besucht. Das hat fast immer funktioniert. Und fast immer haben die Leute gelacht, sich gefreut und uns aus ihrem Leben erzählt. So sind viele spannende Geschichten zusammengekommen, die auch unser Leben bereichern.

Deshalb möchten wir Sie dazu ermuntern, mit Ihren betagten Angehörigen, Bekannten das eine oder andere Computerspiel zu zocken. Bei Fragen helfen wir gerne weiter.

AUSGANGSLAGE

Wenig Unterstützung für positiv erlebte Besuche

Wie verhält man sich als Angehörige oder Angehöriger, wenn ein Familienmitglied plötzlich ins Heim umziehen muss? Wie geht man hier auf seinen Vater, seine Mutter zu? Was unternimmt man zusammen? Wie verbringt man die Besuchszeit am besten? Das ist in vielen Heimen gar nicht so einfach. Die Myosotis-Spiele bieten hier Unterstützung.

Das Fotoalbum hat man sich schon zwanzigmal angesehen und in der Cafeteria ist es zwar nett, aber auch ein bisschen langweilig. In vielen Heimen gibt es nur wenige Angebote für die hier lebenden Menschen und deren Besuch. Besonders mit Kindern kann ein Heimbesuch frustrierend sein. Und das ist schade, denn Heimzeit ist Abschiedszeit. Wertvolle Zeit, die man möglichst positiv miteinander verbringen möchte.

Die Autorin und Computerspielerin Bettina Wegenast suchte nach Wegen, um sich mit ihrer an Demenz erkrankten Schwiegermutter Dorothea sinnvoll zu beschäftigen. Da Dorothea Wegenast immer gern gespielt hatte, versuchten sie es zuerst mit altbekannten Spielen wie «Eile mit Weile» und UNO. Doch gerade diese erwiesen sich als Frust: die Regeln waren nicht mehr ganz klar, das Material zu kleinteilig, und die Spielrunden dauerten zu lang.



Unkomplizierter Spielspass mit Tablet-Games

So begann Bettina Wegenast bei ihren Besuchen ihr iPad mitzunehmen und darauf mit ihrer Schwiegermutter einfache Computer-Spiele zu



Fanden über die iPad-Spiele einen neuen Zugang zueinander: Bettina Wegenast mit ihrer Schwiegermutter Dorle Wegenast

spielen. Dorothea Wegenast liess sich schnell auf das bis dahin unbekannte Gerät ein. Durch die intuitive Steuerung und durch die Freude darüber, dass «immer gleich etwas passiert», war es sehr einfach, sie zum gemeinsamen Spiel zu motivieren.

Passende Spiele sind (noch) rar

Nicht ganz einfach war es allerdings, passende Spiele zu finden. Viele Kinder-Games eignen sich zwar von der Mechanik, vom Gameplay her gut, wirken aber in der Gestaltung zu kindlich und sind für betagte Menschen teilweise schwierig zu steuern. Ausserdem gibt es nur wenige Spiele, welche man gemeinsam und gleichzeitig bedienen kann, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Es braucht also Computerspiele, welche speziell auf diese Zielgruppe zugeschnitten sind.

Persönliche Materialien in Spielen als Ergänzung zum Fotoalbum

Besonders motivierend ist es, wenn Spiele so angepasst sind, dass sie einen persönlichen Bezug

zu den Spielenden haben. Wenn während des Spiels alte oder neue Familienfotos, Musik oder kleine Filme auftauchen, gewinnt das Spiel an Spannung und Abwechslung und regt ganz automatisch zu Gesprächen an. Dies ist eine gute Alternative zum Fotoalbum, bei dem man beim Durchblättern oft bei denselben Themen landet.

Erste Prototypen von Studierenden der FHNW

Gemeinsam mit Marco Soldati, Informatikingenieur und Forscher an der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW, schrieb Bettina Wegenast einige Projektarbeiten für Informatikstudierende aus. Mit solchen Arbeiten lassen sich neue Ideen ausprobieren und erste Erfahrungen sammeln. Unter dem Namen «Myosotis» starteten im Herbst 2015 zwei Zweierteams mit der Entwicklung von personalisierten Computerspielen für Menschen in Altersheimen.

Von Anfang an testeten sie diese in verschiedenen Alters- und Pflegeheimen und fanden bald heraus, dass die Idee nicht nur für Menschen mit

Demenz funktioniert, sondern, dass es in allen Heimen Personen gibt, die gerne am Computer spielen. Vor allem, wenn sie dies zusammen mit andern tun können.

Das Personalisieren der Spiele war aber sehr aufwändig, da die Bilder zuerst von den Angehörigen hochgeladen, dann für die Spiele aufbereitet und eingebunden werden mussten. So entstand die Idee, ein internetbasiertes, zentrales Myosotis-Archiv zu schaffen und dieses fortan als Basis für die Entwicklung von neuen, personalisierten Spielen zu nutzen.

Dank der Age-Stiftung und mit Unterstützung der Kommunikationsagentur Hülle & Fülle in Bern-Liebelfeld konnte das Myosotis-Archiv zwischen 2016 und 2018 realisiert werden. Parallel dazu wurden mehr als 15 weitere Spielprototypen von Studierenden und Berufslernenden der FHNW entwickelt. ●



ZIELE, FORSCHUNGSFRAGEN UND METHODIK



Eierlegendes Wollmilch-Game

Wie müssen Computerspiele und Spielsituationen für betagte Menschen gestaltet und umgesetzt werden, damit sie allen Spielenden – von den Urenkeln bis zu den Grosseltern – erstens Spass machen und zweitens die Kommunikation unter den Spielenden fördern? Diese Hauptfrage liegt der gesamten Entwicklung von Myosotis zugrunde. Sie umfasst nicht nur die gestalterischen und technischen, sondern auch die sozialen, psychologischen und intergenerationellen Aspekte des Projektes.

Welche Spielkonzepte eignen sich für die Zielgruppen? Eine der frühen Erkenntnisse von Bettina Wegenast beim Spielen mit ihrer Schwiegermutter war, dass gängige, kompetitive Games für Erwachsene zu kompliziert und zu schnell sind. Durch altersbedingte visuelle und motorische Einschränkungen ist die Bedienung schwie-

rig und führt zu Frustsituationen. Deshalb hat sich Bettina mangels Alternativen vermehrt auf Kinderspiele gestützt.

Kinderspiele sind oft originell und einfach genug, um auch Menschen mit Einschränkungen Erfolgserlebnisse zu ermöglichen. Und Erfolgserlebnisse sind enorm wichtig für die intrinsische Motiva-

tion der Spielenden. Bei Überforderung brechen viele, nicht nur ältere Personen die Spiele eher ab. Der Frust überträgt sich auf die Mitspielenden, und so beendet man die Übung schnell wieder. Kinderspiele sprechen aber ältere Kinder und Erwachsene in der Grafik oft nicht mehr an und werden für ehrgeizigere Mitspielende schnell

langweilig, weil das Niveau der Herausforderung gleichbleibend tief bleibt.

Die Herausforderung besteht also darin, Spiele zu entwickeln, welche grafisch möglichst viele Menschen ansprechen, für Menschen mit Einschränkungen verständlich und für jüngere interessant sind. Ein eierlegendes Wollmilch-Game also. Da die Vorlieben beim Spielen sehr individuell sind, gibt es keine perfekte Lösung.

Myosotis setzt deshalb auf eine möglichst grosse Bandbreite von auf bereits bekannten Spielkonzepten basierenden Mini-Spielen.

Adressatengerechte Gestaltung

Die gestalterische Ästhetik von Kinderspielen richtet sich meist an Vorschulkinder. Erwachsene fühlen sich dadurch nicht angesprochen oder nicht ernst genommen. Myosotis will deshalb herausfinden, welche gestalterischen Elemente eine möglichst breite Gruppe von potenziellen Mitspielenden ansprechen.

Erste Erfahrungen zeigen, dass eher abstrakte, grafische Designs in der Regel gut angenommen werden. Bei «Was gits z'Ässe?» werden handgezeichnete Aquarelle den Lebensmittelfotos klar vorgezogen.

Allerdings sind Fotos wichtig für die Personalisierungsfunktion von Myosotis. Wie und wo also können Fotografien sinnvoll in die Spiele eingebunden werden? Virtuelle Fotoalben oder Fotorahmen lösen immer wieder längere Gespräche aus. Die Bilder werden damit aber nicht wirklich Teil des Spiels und könnten genauso gut in einem Fotobuch betrachtet werden. In einer neueren Spielanlage werden Fotos deshalb algorithmisch verfremdet und als Wimmelbild gestaltet, in welchem dann grafische Objekte versteckt sind. Dank dem nun verfügbaren Myosotis-Archiv sind in Zukunft solche Spiele einfacher möglich.

Kommunikation

Nebst der Lösung von technischen und gestalterischen Fragen will das Myosotis-Team auch verstehen, was zwischen den Spielenden während des Spielens passiert. Welche Themen regen überhaupt zur Kommunikation an? Was bereitet Freude? Was ermöglicht vertiefte Gespräche?

Welche Spielkonzepte motivieren zum Spielen und lassen doch genügend Raum für einen Austausch? Wo kann eine gemeinsame Interaktion angestossen werden? Um dies herauszufinden, werden die Spielenden beobachtet und befragt.

Iteratives Entwicklungsmodell

Diese Beobachtungen sind Teil des User-Centred-Design-Ansatzes, welcher sowohl bei der Entwicklung der Myosotis-Spiele als auch beim Umsetzen des Myosotis-Archivs zum Zug kommt. Dabei wird Software in enger Zusammenarbeit mit den zukünftigen Benutzerinnen und Benutzern entwickelt. Bei neuen Studierendenprojekten wird innerhalb von etwa sechs Wochen eine erste spielbare Version eines Games programmiert und mit betagten Menschen und Angehörigen getestet. Danach werden im Monatsrhythmus und basierend auf den Beobachtungen und Rückmeldungen aller Mitspielenden weitere Versionen erstellt und laufend ausprobiert.

Suche nach dem passenden Test-Heim

Anfänglich war es nicht ganz einfach, passende Heime zu finden, um die Games regelmässig zu testen. Aber Bettinas Schwiegermutter im Zent-



rum Schönberg in Bern entpuppte sich als begeisterte Spiele-Testerin. Als weiterer Glücksfall für das Projekt erwies sich die Aktivierungstherapeutin Stephanie Zeier vom Sanavita in Windisch: «Bei uns können die Studierenden im

Rahmen der Aktivierung ihre Spiele jederzeit testen – das ist für alle spannend und bringt frischen Wind.» Ein Angebot, das sowohl von den Studierenden, als auch von den Heimbewohnenden bis heute gerne in Anspruch genommen wird. Für weitere Zusammenarbeiten sind wir offen.

Tests mit der Zielgruppe sind wichtig!

Diese regelmässigen Spiele-Tests sind denn auch zentral für den Erfolg des Projekts. So können die Spiele laufend auf die Fähigkeiten und Bedürfnisse der Spielenden abgestimmt werden. Wie bunt, wie unruhig darf eine Spieloberfläche sein? Wie werden Abbildungen am besten erkannt? Wie muss ein Sound tönen, damit man ihn gut hört und er doch nicht stört? Und natürlich: welche Spiele machen überhaupt Spass? Welche Spiele interessieren auch Kinder? Und welchen Einfluss haben die persönlichen Bilder auf den Spielverlauf? ●



Screenshot des Wimmelbild-Generators «Hidden Objects»

PROJEKT LEITUNG

DIVERSIFIZIERUNG

Ursprünglich war geplant, die vier nebenan aufgeführten Produktgruppen so rasch wie möglich über eine neue Firma anzubieten. Nach Gesprächen und Workshops mit Fachleuten aus Wirtschaft, Pflege und Forschung kamen wir zum Schluss, dass dies nicht so einfach ist; die Unterschiede zwischen den Gruppen sind zu gross.

Die vierte Produktgruppe der Myosotis-Dienstleistungen sind mit geringem Aufwand sofort umsetzbar, während die Soft- und Hardware-Entwicklung bedeutend mehr Ressourcen binden. So ist hier die Eigenleistung der Studierenden mit zehn Franken pro Stunde berechnet (siehe unten); die Kosten für ausgebildete Fachpersonen wären um einiges höher.

Deshalb haben wir Anfang 2018 beschlossen, die Arbeiten aufzuteilen. Die bereits etablierte Fabelfabrik von Bettina Wegenast spezialisiert sich auf den Praxiseinsatz. Marco Soldati kümmert sich mit einer eigenen Firma um die Spieleentwicklung. An der Gesamtidee Myosotis werden wir aber gemeinsam weiterarbeiten.

KOSTENZUSAMMENSTELLUNG

Aufwand

Entwicklung Archiv	147 000
Entwicklung Spiele	111 000
Praxistests, Anwendung	25 000
Dokumentation, Kommunikation	13 000
Projektleitung	10 000
Sachkosten	6 000
Total Kosten Projekt Myosotis 2015–2018	312 000

Ertrag

Age-Stiftung	160 000
Walder Stiftung	10 000
Eigenleistung FHNW	51 000
Eigenleistung Fabelfabrik	19 000
Eigenleistung Studierende FHNW	72 000
Total Finanzierung Myosotis	312 000

ERGEBNIS

Gezielte Kommerzialisierung

Seit Projektbeginn wurden verschiedene Kommerzialisierungsmöglichkeiten evaluiert und zum Teil bereits umgesetzt. So bietet die Fabelfabrik GmbH Spielnachmittage für Heime oder Privatpersonen als Dienstleistung an. Als nächstes ist eine kommerzielle Version eines der Myosotis-Spiele mit Anbindung ans Archiv geplant.

Bislang wurden vier kommerzialisierbare Produkte identifiziert und deren Marktpotenzial vertieft geprüft:

1. Eigenentwicklung eines Myosotis-Spiels
2. Betrieb des Myosotis-Archivs für ein Spiel
3. Vorkonfigurierte Myosotis-Hardware mit Myosotis-Spielen
4. Dienstleistungen im Bereich Games und alternde Gesellschaft

Eigenentwicklung eines Myosotis-Spiels

Die Chancen und Risiken der Entwicklung eines Computerspiels sind vergleichbar mit denjenigen eines Spielfilmprojekts. Wie positiv das Produkt vom Markt aufgenommen wird, zeigt sich erst nach dessen Einführung. Entsprechend schwierig ist es, das Marktpotenzial vorher abzuschätzen. Unabdingbar ist aber, dass potenzielle Endnutzerinnen und -nutzer möglichst früh in den Entwicklungsprozess eingebunden werden.

Ursprünglich war geplant, 2018 ein Gamestudio zu gründen und ein eigenes kommerzielles Spiel zu implementieren. Aufgrund der im Rahmen der Strategischen Initiative der FHNW gebundenen Ressourcen wurde dies nun auf das Jahr 2020 verschoben. Dennoch soll in den kommenden Monaten versuchsweise ein bereits bestehendes Spiel fertiggestellt und in den App-Stores veröffentlicht werden. Konkret ist geplant, eine erste Version des Spiels ab November 2018 im Rahmen der Sonderausstellung «Play» im Stadtmuseum Aarau zu zeigen. Eigene Erfahrungen und der Austausch mit Expertinnen und Experten des Studiengangs für Gamedesign der Zürcher Hochschule der Künste zeigen, dass eine Sammlung von Mini-Games zielführender ist, als die Produktion eines einzelnen Spiels. Damit werden die Menschen je nach Fähigkeiten und Interessen abgeholt und zum Spielen animiert. Entsprechend hoch ist aber auch der Investitionsbedarf für eine solche Spielsammlung.



Betrieb des Myosotis-Archivs

Mit dem Ziel, das Myosotis-Archiv kostendeckend zu vermarkten, haben zwei Wirtschaftsstudentinnen der FHNW in ihrer Bachelorarbeit potenzielle Finanzierungsmöglichkeiten für Myosotis geprüft. Am ehesten funktionieren dürfte ein Freemium-Modell, bei dem die Grundfunktionalität gratis angeboten wird. Für mehr Speicherplatz und mehr Funktionalität kann dann ein Abonnement gelöst werden. Eine solche Lösung lässt sich bei Bedarf relativ rasch umsetzen, hat aber im Moment noch eine tiefere Priorität als die eigentliche Spielentwicklung.

Vorkonfigurierte Myosotis Hardware

Gerade für Heime, aber auch für Private kann es interessant sein, zur Unterhaltung oder für die Aktivierungstherapie vorkonfigurierte Tablets zu kaufen oder zu mieten. In der Tat gibt es im deutschsprachigen Raum bereits einige erfolgreiche Anbieter solcher Senioren-Tablets. Diese stellen aber nicht das Gamen in den Vordergrund, sondern konzentrieren sich meistens auf Internet- und Medienzugang sowie Kommunikationstools.

Bei Myosotis wurden vor allem zu Beginn bildschirmgrosse Spezial-Tablets eingesetzt. Diese sind in den letzten Monaten leider alle vom Markt verschwunden. Offenbar ist hier das Interesse dafür zu gering. Für Myosotis ist es deshalb zurzeit

interessanter, Kooperationen mit etablierten Anbietern einzugehen, als eine eigene Hardware aufzubauen. Potenzial besteht hier allenfalls für ein technisches Dienstleistungsangebot für Installation und Unterhalt der Hardware von grösseren Heimverbänden.

Dienstleistungen: Die Fabelfabrik spielt auch mit Ihnen

Bereits sehr weit fortgeschritten ist ein Angebot im Spielbereich. Über Bettina Wegenasts Firma Fabelfabrik werden seit Anfang 2018 Spielnachmittage für Institutionen und für Privatpersonen angeboten. Es gibt hier bereits erste Aufträge. So spielt die Fabelfabrik in einem Altersheim, in das eine Kindertagesstätte integriert ist. Hier treffen sich momentan etwa alle drei Wochen Kinder und betagte Menschen und spielen zusammen. Mitarbeitende der Fabelfabrik bringen dafür vorkonfigurierte Tablet-Computer mit und leiten die Kinder, die Betagten und das Heimpersonal zum gemeinsamen Spielen an.

Das Ziel der Fabelfabrik ist es, möglichst viele Menschen anzuregen, mit Betagten am Computer zu spielen. In naher Zukunft sollen dafür Freiwillige gewonnen werden, welche die Idee in weitere Heime tragen können. Erfahrungen der Migros Generationenakademie zeigen, dass junge Erwachsene wohl am aufgeschlossensten sind dafür. ●



Jung und Alt beim gemeinsamen Spielen

PROJEKT LEITUNG

SCHWIERIGE REKRUTIERUNG VON TESTPERSONEN

Bei der Planung des Myosotis-Archivs haben wir unterschätzt, wie schwierig es ist, Angehörige zu finden, welche regelmässig an Tests teilnehmen und zudem bereit sind, persönliche Familienfotos für die Spiele bereitzustellen.

Zweimal haben wir über unsere Partnerheime versucht, Angehörige schriftlich zu unseren Spielnachmittagen einzuladen. Einmal wurden rund 120, einmal 150 Schreiben mit jeweils vier Spieldaten verschickt. Gekommen sind insgesamt nur zehn Parteien. Einige davon kamen aber ein zweites und ein drittes Mal.

Die tiefe Beteiligung hatte sicher damit zu tun, dass wir mehrere Male bei schönem Wetter gespielt haben, und die Leute lieber nach draussen gingen. Allerdings ist vielen auch das Thema fremd. Computerspiele haben oft noch immer einen schlechten Ruf, und man kann sich nicht vorstellen, was sie im Altersheim zu suchen haben.

Verschiedene Personen haben uns auch erklärt, sie würden gerne spielen, wenn sie mehr über passende Spiele wüssten. Deshalb ist es wichtig, möglichst bald einige personalisierte Myosotis-Spiele fertigzustellen und zu veröffentlichen. Dann kann man das Prinzip auch im privaten Umfeld ausprobieren.

Bis es so weit ist, sind wir weiterhin auf der Suche nach Angehörigen, die uns bei unserer Arbeit unterstützen möchten.

ERGEBNIS

Das Myosotis-Archiv

Mit dem Myosotis-Archiv können familieneigene Medien in die Myosotis-Spiele eingebunden werden. Das internetbasierte System erlaubt es den Angehörigen, Bilder und Tonaufnahmen zentral zu sammeln und zu verwalten. Über eine Web-Applikation oder eine Smartphone-App können fortlaufend neue Bilder und Töne aufgenommen und im Archiv gespeichert werden. Die Myosotis-Spiele laden diese Medien dann direkt vom Archiv.

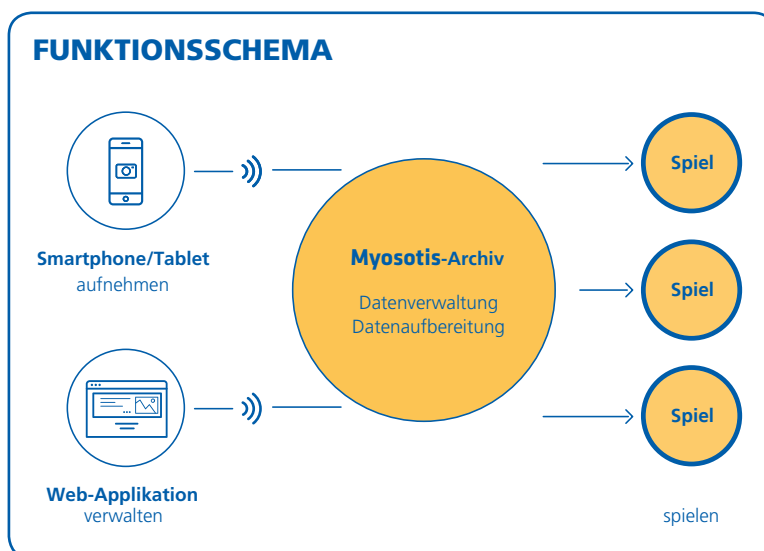
Der Aufbau des Myosotis-Archivs

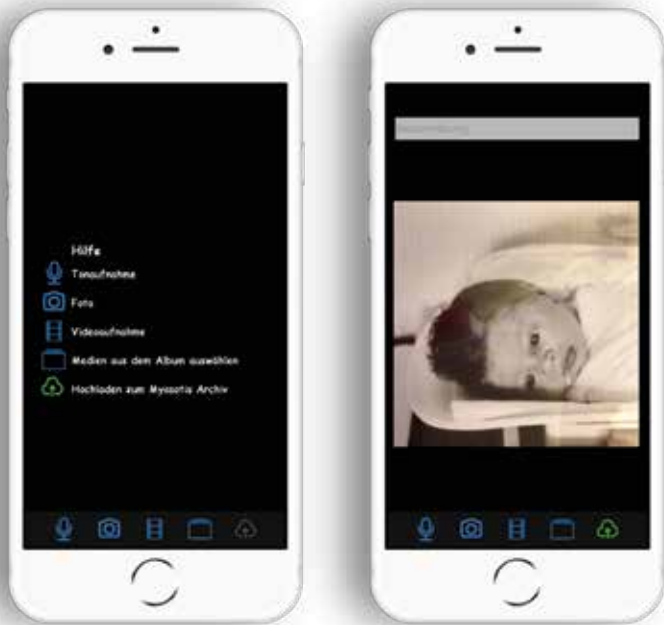
Untenstehende Grafik zeigt eine schematische Darstellung des Myosotis-Archivs und der angebotenen Hilfsprogramme. Mit den Programmen links werden neue Medien erfasst und im zentralen Myosotis-Archiv abgespeichert. Dort werden sie falls nötig auch aufbereitet. Die Spiele auf der rechten Seite laden und verwenden die Medien schliesslich.

Daten aufnehmen mit einer Smartphone-App

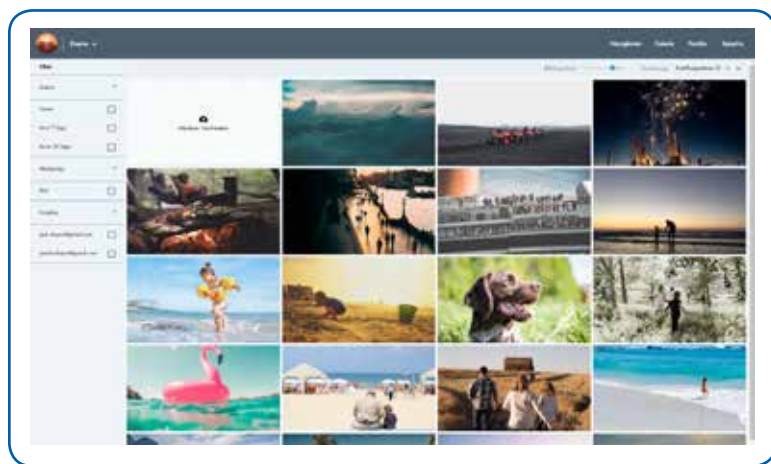
Alle Angehörigen haben Zugriff auf eine einfache App zum Aufnehmen und Hochladen von Fotos, Videos, Text- und Tondokumenten. Diese ist vorerst nur für iOS und Android verfügbar und kommt im Herbst 2018 in die entsprechenden App-Stores.

Die App ist bewusst sehr einfach gehalten. Zwei Knöpfe reichen aus, um ein neues Dokument zu erstellen. Über das Album des Smartphones können Bilder auch von anderen





Aufnehmen mit dem Smartphone



Verwalten mit der Web-Applikation

Quellen wie Instagram, Facebook oder einer Kamera-App importiert werden. Für die weitere Bearbeitung der Bilder kann die Myosotis-Web-Applikation verwendet werden.

Jemand aus der Familie ist zuständig für die Verwaltung und Nachbearbeitung der hochgeladenen Medien. In der Web-Applikation können all diese Dateien datiert und mit einer Beschreibung versehen werden. Bilder können mit Filtern verfremdet werden.

Bei der Entwicklung der Web-Applikation steht die intuitive Nutzbarkeit im Vordergrund. Ein Designer und drei Programmierer haben sie in einem zyklischen Prozess über mehrere

Iterationen gemeinsam mit potenziellen Anwenderinnen und Anwendern entwickelt. Dieser Prozess wird auch in Zukunft weitergeführt.

Dank dem modularen Aufbau des Systems können für Spiele, welche spezifische Anforderungen an die Daten stellen, entsprechende neue Softwaremodule einfach hinzugefügt werden.

Ablegen im Myosotis-Archiv

Das eigentliche Archiv basiert auf Alfresco, einem frei verfügbaren Document Management System. Dieses stellt die Grundfunktionen zur Verfügung, um Mediendateien strukturiert abzulegen und zu annotieren. Daneben bietet Alfresco ein umfangreiches, stabiles Sicherheitskonzept an, um die teilweise sensiblen Bilddaten von Myosotis gegen Missbrauch zu schützen.

Nebst Medien werden im Archiv auch statistische Informationen zum Spielverlauf gespeichert. Mit diesen lässt sich herausfinden, welche Teile eines Spiels funktionieren und wo es Verbesserungspotenzial gibt. Diese Daten sind ebenfalls geschützt und nur intern zugänglich.

Einige der Myosotis-Spiele benötigen die Medien in einem gewissen Format. Oder sie fokussieren auf bestimmte Bereiche, wie Gesichter oder Tiere. Dazu müssen die Bild- und Audio-Dateien vorgängig mittels geeigneter Algorithmen analysiert und aufbereitet werden.

Die Spiele

Die Spiele kommunizieren über eine Software-Schnittstelle mit dem Archiv. Dank einer Programm-Bibliothek wird diese Kommunikation so abstrahiert, dass neue Spiele mit wenig Aufwand eingebunden werden können. Zurzeit sind erst zwei Spiele ans Archiv angebunden, da dieses erst seit Anfang 2018 bereitsteht. Weitere Spiele werden folgen.

Status und Zukunft

Das Myosotis-Archiv steht bereit. Die gesamte Kette – von der Erfassung der Medien über die Speicherung und Verwaltung im Archiv bis hin zur Einbindung ins Spiel – ist verfügbar und getestet. Weil aber die Spiele noch nicht fertig entwickelt sind, steht hier der Praxisbeweis noch aus. Diese Entwicklung geschieht zurzeit im Rahmen der Strategischen Initiative «Myosotis-Garden» der FHNW sowie weiterer Studienarbeiten ab Herbst 2018. 🟡

Die aktuelle Version des Archivs ist verfügbar unter <https://my.myosotis.games>.

PROJEKT LEITUNG

MYOSOTIS ALS GENERATIONENPROJEKT

Im Herbst 2017 durften wir unser Projekt an einem Workshop der Migros-Generationenakademie vorstellen. Fachleute aus anderen Generationenprojekten kommentierten und kritisierten Myosotis. Von ihnen erhielten wir wertvolle Ratschläge.

Was aber macht ein Projekt überhaupt zu einem Generationenprojekt? Erfreut haben wir festgestellt, dass Myosotis bereits in der Aufbauphase alle nötigen Kriterien erfüllt. Die Tatsache, dass die Studierenden der FHNW ihre Spiele bereits nach sechs Wochen Entwicklungszeit das erste Mal mit betagten Personen testen, fördert direkt den intergenerationalen Austausch.

Nebst den zwischenmenschlichen Begegnungen profitieren alle Projektbeteiligten von neuen Erkenntnissen und Erfahrungen. Es gibt 85-Jährige, die dank Myosotis Computerspiele als neue Unterhaltungsform schätzen lernen. Und Digital Natives verstehen zum ersten Mal die Schwierigkeiten, die ältere Menschen bei der Bedienung von Software haben. Allein schon dies bestätigt uns in unserer Arbeit und gibt uns die Gewissheit, dass unser Projekt sinnvoll ist. So möchten wir auch in Zukunft möglichst vielen Studierenden die Möglichkeit geben, an Myosotis mitzuwirken und den Betagten spielerisch zu begegnen.

Um dies zu ermöglichen, sind wir auf der Suche nach weiteren Test-Heimen.

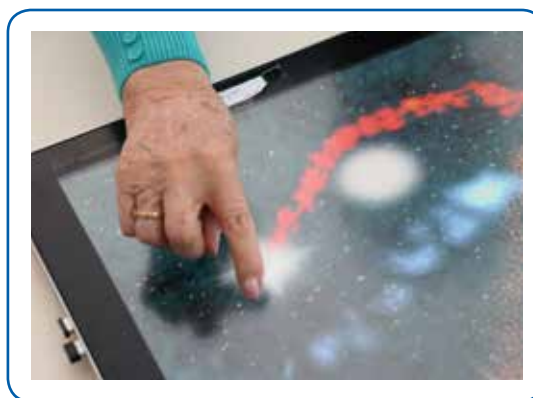
*Übrigens glaubt auch die Generationenakademie an unser Konzept. Auf ihrer Jahresexkursion im März 2018 hat sie uns bei der Sanavita in Windisch besucht.**

* www.generationenakademie.ch/de/Angebot/Expedition

ERGEBNIS

Myosotis-Spiele

Seit 2015 wurden an der FHNW rund zwanzig Myosotis-Spielprototypen entwickelt und getestet. Jedes Spiel verfolgt dabei ein eigenes Forschungsziel, um Einsichten in spezifische Bereiche der Spielsituationen zu erhalten. Diese Erkenntnisse werden jeweils in Semester- und Bachelor-Arbeiten dokumentiert.



Anfänglich ging es vor allem darum, die Bedürfnisse, Interessen und Möglichkeiten der betagten Menschen kennen zu lernen. Wie komplex dürfen Interaktionen sein? Wie schnell soll sich ein Objekt bewegen? Welche visuellen Randbedingungen gelten bezüglich der grafischen Gestaltung? Und welche Themen regen zu Gesprächen an?

Zielgruppen- und bedürfnisgerechte Anlage

Später rückte die eigentliche Spielanlage ins Zentrum. Welche Art von Spielen werden bevorzugt? Wie kompetitiv darf ein Spiel sein? Welche spielprägenden Elemente der Game-Design-Theorie gelten auch für das Myosotis-Publikum? Wie gestaltet man Spiele, welche zur Kollaboration anregen? Was eignet sich besser: Spiele mit einem klaren Ziel oder ansprechende Apps, mit denen man spielerisch interagieren kann

Erkenntnisse zugänglich machen

Als Teil der Strategischen Initiative der FHNW werden die Erkenntnisse der Studierenden nun systematisch aufbereitet, wo nötig ergänzt und später in Form eines Best-Practice-Guides publiziert. Eine Übersicht über einige ausgewählte Spiele findet sich auf der nächsten Seite.



2015

Eile mit Weile



Eine Brettspiel-Simulation von **Anila Bircher** und **Markus Recher**

Erweiterung des bekannten Brettspiels mit persönlichen Bildern, Texten und Musik. Kommt man auf ein farbiges Spielfeld erscheinen wechselnde Familienfotos. Das Aufdecken von möglichst vielen Bildern wird zum neuen Spielziel.

Schwerpunkte: Personalisierung, Steuerung, Interaktion

Was gits z'Ässe?



Ein Multiplayerspiel von **Souzan Alhenawi** und **Viviane Bendjus**

Zwei Personen sammeln in einem Labyrinth gemeinsam die Zutaten zu einem Rezept auf. Lebensmittel sind ein beliebtes Diskussionsthema. Das Spiel wurde 2017 mit einem Innovationspreis der Walder Stiftung ausgezeichnet.

Schwerpunkte: Multiplayer, kollaborativ, Ästhetik

2016

Tonspur



Ein experimentelles Zeichenspielzeug von **Marco Soldati**

Beim gemeinsamen Zeichnen auf dem Bildschirm entstehen langsam verblassende, animierte und mit Ton hinterlegte Muster. Das Spiel spricht verschiedene Sinne an und eignet sich auch für Menschen mit fortgeschrittener Demenz.

Schwerpunkte: Multiplayer, visuelle Effekte & Sound

Myosotis Village



Eine Openworld von **Andrea Zirn** und **Joel Blumer**

Auf einem Strassennetz kann man sich mit einem Auto frei bewegen. In den Häusern findet man verschiedene Mini-Games, ein Fotostudio und ein Fotoalbum.

Schwerpunkte: Openworld, Minigames, Personalisierung

2017

Mystix



Ein Eroberungs-Spiel von **Luca Schafroth**

Gegeneinander erobern vier Personen möglichst viel Terrain. Ist alles aufgedeckt wird eine Collage von Bildern aus dem Myosotis-Archiv angezeigt. Mystix wurde 2017 als drittbeste Lehrabschlussarbeit der Schweiz prämiert.

Schwerpunkte: Multiplayer, kompetitiv, Personalisierung

Hidden Objects



Ein Wimmelbild-Generator von **Simon Rissi** und **Nicolas Novak**

Ein persönliches Bild wird algorithmisch so verfremdet, dass grafische Objekte darin versteckt werden können. Diese müssen nun gemeinsam gesucht werden. Spiel und Bild verschmelzen.

Schwerpunkte: Personalisierung, Bildverarbeitung, Ästhetik

2018

Myosotis Garden



Eine Openworld mit Minigames vom **SI-Team**

Sammlung von Mini-Spielen, welche im Rahmen der Strategischen Initiative (SI) entwickelt werden. Myosotis Garden baut auf den bisherigen Erfahrungen auf.

Schwerpunkte: Ästhetik, Personalisierung, Wirksamkeit

2019

PROJEKT LEITUNG

BEISPIELE AUS DER PRAXIS

Beim Spielen in Altersheimen erleben wir immer wieder fröhliche, interessante und berührende Momente. Wichtig ist es, seinen Mitspielenden gegenüber offen zu sein und ihnen zuzuhören. Dann rückt das Spiel in den Hintergrund und die Begegnung an sich wird wichtig. Es sind Erlebnisse wie die folgenden, die Myosotis für alle Mitspielenden so wertvoll machen.

Zentrum Schönberg, Bern: Eine Studentin legt der schwer dementen Frau Z. eine Xylophon-App vor und führt ihre Hand darauf. Die sonst kaum ansprechbare Musikerin beginnt sofort ein Lied zu spielen. Sie lächelt uns an und spielt gleich noch ein anderes. Sowohl die Pflegenden als auch wir sind sehr berührt.

Domicil Schöneegg, Bern: Beim Spielen von Music Pong beginnt ein körperlich stark eingeschränkter Musikredakteur von seiner CD-Sammlung zu erzählen. Es beginnt ein angeregter Austausch über Musikgeschmack und darüber, wie man Music Pong weiter entwickeln könnte.

Domicil Schöneegg, Bern: Die zweijährige Nalani sitzt mit der dementen Frau B. am grossen Tablet. Zusammen malen sie Linien auf die Oberfläche und versuchen auf dem Bildschirm erscheinende Sterne einzufangen. Als wir nach einer Stunde die Tablets wieder einsammeln, meint Frau B. enttäuscht: «Was? Schon vorbei?»

Sanavita, Windisch: Die Gruppe spielt hier regelmässig ihr Lieblingsspiel. Man muss sich bewegende Symbole erhaschen und in die eigene Ecke ziehen. Es gibt lautes Gelächter, wenn zwei das Symbol gleichzeitig entdecken und es deswegen zu einem Handgemenge kommt und fröhliche Rufe, wenn einem jemand in die Quere zu kommen droht.

ERGEBNIS

Miteinander spielen – aber wie?

Spielen auf Tablet-Computern ist eine einfache und praxistaugliche Methode, um gemeinsam eine gute Zeit zu verbringen. Voraussetzung ist eine geeignete Hardware und die Installation von passenden Spielen.

Ob man nebeneinander oder sich gegenüber sitzt, ist eine Frage des Spiels. Um störende Lichtreflexe auf dem Bildschirm zu vermeiden, kann man den Raum abdunkeln.

Am besten startet man mit einem einfachen Musik- oder Grafik-Spiel, bei dem eine Berührung eine Aktion auslöst. Ausschlaggebend dabei ist das unmittelbare und klare Feedback des Spiels, und dass es hier kein Richtig und Falsch gibt. Die Spielenden werden dazu ermuntert, mit dem Spiel zu interagieren. Das braucht vielleicht etwas Geduld. Manchmal hilft es, wenn man die Hand einer mitspielenden Person anfänglich führt. Oft löst allein diese Berührung Interesse aus.

Nun geht es darum zu beobachten und zu experimentieren: Spielt eine Person gerne selber oder schaut sie lieber zu? Welche Spiele sind beliebt? Sind Musik und Geräusche wichtig oder stören sie eher? Wie lange mag eine Person spielen? Und: aus welchen Spielen ergibt sich Gesprächsstoff?



Hardware

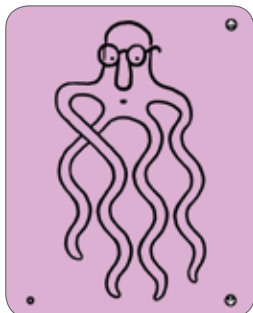
Momentan verwenden wir meistens iPads von Apple. Angefangen haben wir aber mit einem tischgrossen Windows-Tablet und mit überdimensionierten Android-Tablets. Diese Geräte können auch von Personen mit motorischen oder visuellen Einschränkungen gut bedient werden. Ideal wäre ein Gerät mit einer Bildschirmdiagonale von 24 Zoll. Leider werden solche Geräte aber zurzeit nicht hergestellt.

Für den privaten Gebrauch empfehlen wir deshalb Apple iPads mit einer Bildschirmdiagonale von mindestens 10.5, besser noch 12.9 Zoll. Die Vorteile der Apple-Umgebung sind die Benutzerfreundlichkeit, die breite Spieleauswahl und die hohe Qualität der Spiele. Zudem entwickeln viele Game-Studios neue Spiele zuerst für Apple-Geräte. Android-Tablets sind dafür eher günstiger in der Anschaffung und eignen sich ebenfalls.

Geeignete Spiele

Die hier vorgestellten Spiele sind für einen einstelligen Frankenbetrag in den App-Stores erhältlich. Meiden Sie unbedingt Gratis Spiele mit Werbung oder mit In-App-Käufen!

STREICHELZOO



Die interaktive Animation des erfolgreichen Grafik-Designers Christoph Niemann ist einfach zugänglich: Nichts lenkt von der zentralen Spielidee, der Berührung der Figuren ab. Die Animationen sind mit passender Musik und kurzen prägnanten Geräuschen unterlegt. Die Spielenden bestimmen das Spieltempo selber. Streichelzoo ist das ideale Einstiegs spiel.

CHOMP



Bei Chomp wird man mittels Kamera selber Teil des Spiels. Auch hier geht es ums Ausprobieren und Sich-überraschen-lassen. Allerdings mögen es nicht alle, sich selber im Spiel zu sehen. Andern wiederum macht das grossen Spass.

FURRY FRIEND



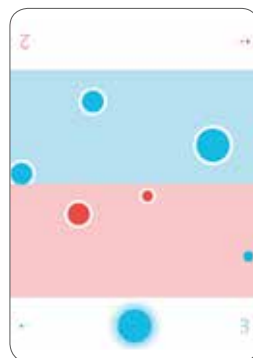
Furry Friend, ursprünglich eine Kommunikations-App für autistische Menschen, ist ein grosser Spass auch für Kinder oder für Gruppen. Mit der Figur Lenord kann man interagieren. Lenord wirkt dabei überraschend echt und lebendig. Er kann nachplappern und so die Kommunikation anregen. Dazu gibt es kleine Spielelemente: Man kann Luftballons zerplatzen lassen oder Lenord füttern.

MY VERY HUNGRY CATERPILLAR



Dieses Spiel eignet sich fürs Zusammenspiel von alten und sehr jungen Menschen. Damit die Raupe zum Schmetterling wird, muss sie gefüttert werden und sie muss bestimmte Erfahrungen machen. Dann verpuppt sie sich und fliegt als Schmetterling über den Bildschirm davon. Das Game basiert auf dem bekannten Bilderbuch Raupe Nimmer satt von Eric Carle.

OLO



Das Spielprinzip ist einfach: in Olo versuchen die beiden Spieler, so viele farbige Punkte wie möglich im Feld mit der eigenen Farbe zu platzieren. Die Punkte werden – ähnlich wie Curling-Steine – durch Schieben bewegt. Das Spieltempo bestimmen die Spielenden selber. Das Spiel eignet sich für Personen, die schon ein bisschen mit dem Tablet vertraut sind, und die den Wettkampf nicht scheuen.

Wie weiter?

Soweit unsere Tipps zum Einsteigen in die Welt der Games. Suchen Sie nun weitere Spiele im App-Store oder fragen Sie in der Familie nach Lieblingsspielen! Gerade Kinder sind oft wahre Game-Expertinnen und -Experten. Ermutigen Sie sie dazu, ihre Lieblingsspiele mit den Grosseltern auszuprobieren! Und lassen Sie es uns wissen, falls Sie ein geeignetes Spiel entdeckt haben! Wir freuen uns über Tipps und Erfahrungen. 🍌

ERGEBNIS



Das Folgeprojekt Myosotis-Garden

«Myosotis-Garden», so heisst eine der Strategischen Initiativen der FHNW. In diesem Projekt werden von 2018 bis 2020 in einem interdisziplinären Team verschiedene Myosotis-Spiele entwickelt und systematisch erforscht. Das Myosotis-Archiv dient dabei als Basis für die Personalisierung und zur Datenauswertung. Das im Projekt aufgebaute Netzwerk ermöglicht den Transfer in die Praxis.

Mit den Strategischen Initiativen erarbeitet die FHNW zukunftsweisende Beiträge für die Lösung von drängenden gesellschaftlichen Problemen. Dabei steht die interdisziplinäre Zusammenarbeit im Fokus. Eines der Kernthemen ist hier die alternde Gesellschaft.

Im Projekt Myosotis-Garden werden basierend auf den bisherigen Praxiserfahrungen und gestützt auf wissenschaftlichen Erkenntnissen neue Myosotis-Spiele entwickelt und erforscht. Der Forschungsschwerpunkt liegt dabei auf der Ästhetik der Spiele. Es interessieren Fragen wie: Welchen Einfluss haben Ästhetik und Interaktion auf ein positives und nachhaltiges Spielerlebnis? Wie lässt sich dieses standardisiert erfassen?

Gibt es verbindliche Designregeln für generationsübergreifende Computerspiele?

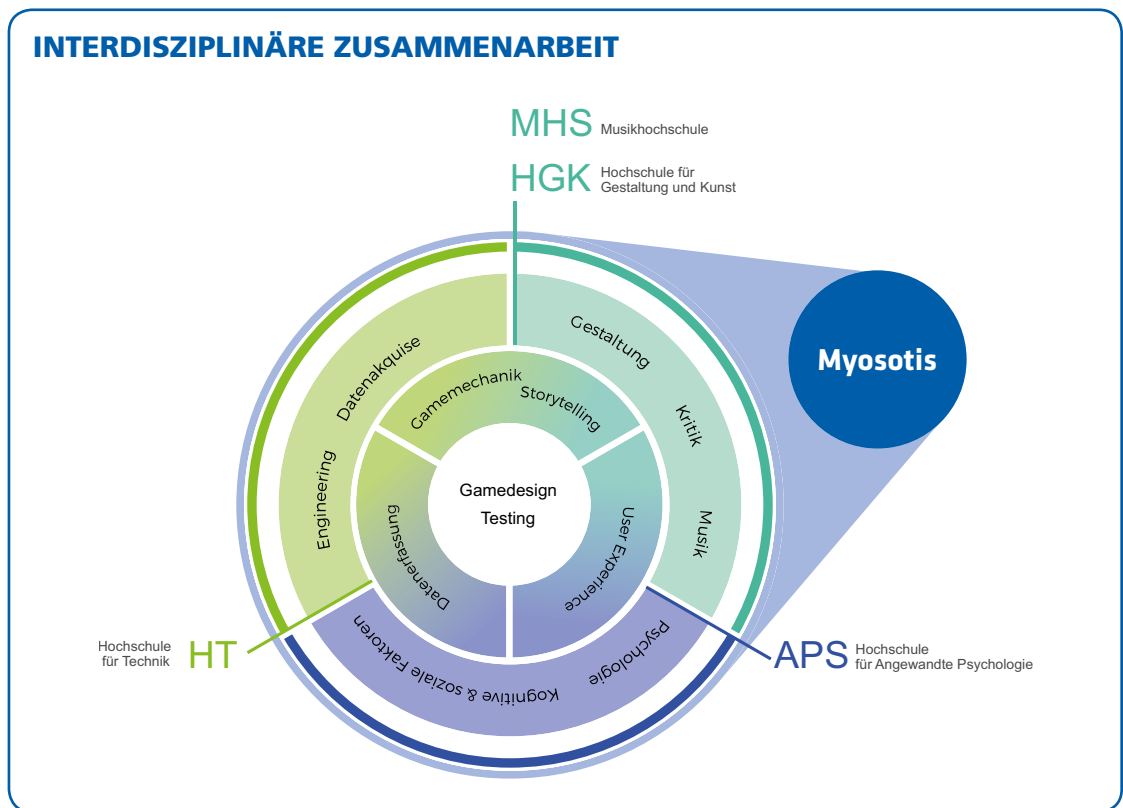
Interdisziplinäres Team

In einer Kooperation zwischen Fachleuten aus den Hochschulen für Technik, für Angewandte Psychologie, für Gestaltung und Kunst und für Musik sowie der Fabelfabrik GmbH in Bern und der Sanavita in Windisch werden diese Fragen nach wissenschaftlichen Kriterien untersucht und neue, zukunftsweisende Erkenntnisse erarbeitet.

Erwartete Ergebnisse und Impacts

Ziel von Myosotis-Garden ist es, Menschen nicht nur kognitiv, sondern auch auf einer emotionalen Ebene anzusprechen. Damit fühlen sie sich ernst genommen. Das im Projekt gewonnene vertiefte Verständnis für das Zusammengehen von Ästhetik, Design, Interaktion und Technologie im Zusammenhang mit einer alternden Gesellschaft trägt zum Kompetenzausbau in allen vier beteiligten Hochschulen bei und soll als Katalysator für zukünftige Arbeiten wirken. Ziel dieser Forschung ist es, die

INTERDISZIPLINÄRE ZUSAMMENARBEIT



Bedürfnisse der wachsenden Gruppe von betagten und hochbetagten Menschen besser abzudecken.

Vorgehen und Ziele

In drei Projektphasen werden zwischen 2018 und 2020 drei neue Spiele für betagte Menschen entwickelt. Dabei verfolgt jede Phase ein Hauptziel:

- In der **Aufbauphase (April – November 2018)** wird ein bereits bekanntes Spielkonzept speziell für die Zielgruppe angepasst. Der Hauptfokus liegt auf dem Verständnisaufbau des Teams für die interdisziplinäre Zusammenarbeit sowie dem Netzerkausbau mit weiteren Praxispartnern.
- In der **Experimentalphase (Dezember 2018 – September 2019)** wird anhand mehrerer Design- und Interaktionsvarianten eines Spiels der Einfluss verschiedener ästhetischer Parameter auf das Spielerlebnis explorativ erforscht und beschrieben. Nur eine der getesteten Varianten wird dann zu einem fertigen Spiel ausgearbeitet.
- In der **Forschungsphase (Oktober 2019 – September 2020)** stehen kontrollierte Studien im Zentrum, um den Einfluss der Ästhetik auf das Spielerlebnis wissenschaftlich bewerten zu können. Dafür wird ein weiteres Spiel design und implementiert.

Praxistransfer

Beim anschließenden Transfer der Spiele in die Praxis werden die Spiele so aufbereitet, dass sie längerfristig für die breite Öffentlichkeit – etwa über einen App-Store – zur Verfügung stehen. Zentrales Element dabei ist die Anbindung ans Myosotis-Archiv.

Zusammenarbeit

Wie in obenstehender Abbildung zu sehen ist, profitieren Technik, Gestaltung, Design, Kunst, Musik und Psychologie wechselseitig voneinander. Nur durch eine gute Zusammenarbeit kann ein optimales Resultat erreicht werden. Bereits die Frage, wie die Myosotis-Spiele zielführend gestaltet und genutzt werden können, ist disziplinär nämlich nicht sinnvoll zu spezifizieren und schon gar nicht zu beantworten. Hinzu kommt, dass das Entwickeln von Computerspielen per se ein interdisziplinäres Vorhaben ist. Die Arbeit an einem gemeinsam zu entwickelnden Spiel regt alle Partner an, sich laufend auszutauschen. Durch regelmässige Tests und über die Praxispartner kommen zusätzliche Rückmeldungen von externen Personen hinzu. ●

Weitere Informationen: <https://www.fhnw.ch/de/die-fhnw/strategische-initiativen/myosotis-garden>

Der Schritt in die Öffentlichkeit



Spiel mit Auszeichnung: «Was gits z'Ässe?» von Viviane Bendjus (4. von rechts) und Souzan Alhenawi (3. von rechts).

Myosotis funktioniert. Dies konnten wir in den letzten Jahren aufzeigen. Nun soll in den kommenden Jahren das Konzept bekannt- und für eine breite Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Erste Schritte in diese Richtung sind bereits abgeschlossen.

Wo auch immer wir Myosotis vorstellen, stossen wir auf ein grosses Interesse. Weil Myosotis keine therapeutischen Ziele verfolgt, wird es sogar von Fachleuten gut akzeptiert, die gegenüber dem Einsatz von digitalen Medien in Altersheimen kritisch eingestellt sind.

Myosotis in der Praxis

Erfahrungsgemäss sind betagte Menschen Myosotis gegenüber sehr offen. Die meisten lassen sich gern auf ein Spiel ein und spielen auch später wieder gerne mit. Wichtig ist, dass sie beim ersten Spiel ein Erfolgserlebnis haben. Es sollte

keine schwierigen Aufgabenstellungen beinhalten. Das Niveau steigern kann man dann immer noch.

Schwieriger ist es, mit Myosotis die Angehörigen zu erreichen. Hier erhoffen wir uns eine Vereinfachung, wenn die ersten Spiele fertig entwickelt sind und die Leute sie im privaten Rahmen ausprobieren können.

Myosotis in der Fachwelt

Auch in der Fachwelt kommt das Projekt gut an. So gewannen Souzan Alhenawi und Viviane Bendjus für «Was gits z'Ässe?» 2016 beim Wett-

bewerb der Walder Stiftung den Preis im Bereich «Lebenshilfen» und Luca Schafroth holte mit seinem Spiel Mystix 2017 die Bronzemedaille für die beste individuelle Praxisarbeit bei den ICT Young Professional Awards. Und beim diesjährigen Gamification und Serious-Game-Symposium in Neuchâtel (www.gsgs.ch) erhielt die Fabelfabrik für Myosotis den Award für die «Best Original Idea».

Myosotis ist innovativ

Bis heute gibt es kein mit Myosotis vergleichbares Produkt. Für die grossen Game-Studios ist der Markt zu klein, die kleinen Studios konzentrieren sich lieber auf Games für Gamerinnen und Gamer. Zwei Wirtschaftsstudentinnen der FHNW bezeichnen Myosotis in ihrer Bachelorarbeit denn auch als «First Mover». Diesen Vorsprung wollen wir nutzen beim Schritt in die Öffentlichkeit.

Marketingkonzept

Dafür stützen wir uns auf das zwischen Herbst 2017 und Frühling 2018 erarbeitete digitale Marketing-Konzept für Myosotis. Es wurde von Thierry Corbat, dem Kampagnenleiter von Amnesty International, im Rahmen einer Diplomarbeit erstellt und beinhaltet die Planung einer Webseite sowie diverse Marketingmassnahmen, die nun sukzessive umgesetzt werden.

Auf der neuen Webseite werden wir Spielanleitungen vorerst für Aktivierungsfachleute und Private veröffentlichen. Spätere Adressaten sind die Freiwilligenorganisationen der Heime. Myosotis kann dabei helfen, einen solchen Einsatz auch für jüngere Menschen attraktiv zu machen.

Zukunftspotenzial nutzen

Computerspielen wird man in Altersheimen künftig vermehrt begegnen; auch Gamerinnen und Gamer werden älter. Nebst ihrem Unterhaltungswert für einzelne Spielende haben sie das Potenzial, Menschen zusammenzubringen. Dass es hier noch wenig geeignete Spiele gibt, sehen wir als grosse Chance für Myosotis.

Deshalb arbeiten wir weiter an unserem Projekt, sei es mit regelmässigen Spielnachmittagen, mit der Gameentwicklung, mit dem Ausbau unseres Netzwerkes oder mit dem Vermitteln und Verbreiten unserer Erfahrung.

Auf dass möglichst viele Menschen miteinander spielerisch in Kontakt kommen und niemand mehr vergessen geht! ●



SCHLUSSWORT

Die Arbeit an Myosotis begeistert uns immer wieder. Hier können wir unser Wissen und unser Können einsetzen, um anderen Menschen Freude zu bereiten und sie miteinander zu verbinden. Dies motiviert uns, unsere Energie und unsere Kreativität weiterhin in die Entwicklung von Myosotis zu stecken. Wir freuen uns auf weitere spannende Jahre!

All dies wäre nicht möglich gewesen, ohne die Menschen und Organisationen, die sich von unserer Begeisterung für die Idee haben anstecken lassen und die uns bis heute unterstützen. Eine zentrale Rolle nimmt dabei die Age-Stiftung ein. Dank der initialen Projektförderung wurde der Grundstein gelegt für den Auf- und Ausbau von Myosotis.

Weiter gilt unser Dank der Walder-Stiftung, die uns bei ihrer Preisausschreibung für «Was gits z'Ässe» den ersten Preis im Bereich «Lebenshilfe» verliehen hat, sowie der Migros Generationenakademie, die uns auf ihrer Jahresexkursion besucht hat.

Danke auch dem Projektteam Fabian, Jonas, Markus, Orell und Simon. Sie haben das Myosotis-Archiv so weit entwickelt, dass wir es für unsere zukünftigen Projekte nutzen können.

Und ohne die vielen freiwillig geleisteten Arbeitsstunden der Mitarbeitenden und Studierenden der FHNW sowie der zahlreichen weiteren Unterstützerinnen und Unterstützer hätten wir das Projekt gar nicht erst umsetzen können. Auch dafür: Merci!

Alle anderen möchten wir dazu animieren, gemeinsam mit betagten Menschen zu gamen. Es macht Spass, es eröffnet neue Zugänge und – last but not least – es verbindet Generationen.

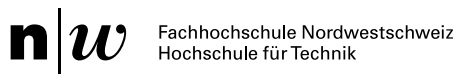
Unsere bisher gemachten Erkenntnisse und Tipps haben wir in diesem Bericht zusammengefasst. Wir freuen uns über Ihre Rückmeldung und über Ihre Myosotis-Erfahrungen.

Bettina Wegenast
Projektleiterin

Marco Soldati
Projektleiter



<http://myosotis.games>



Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
Institut für Data Science
Marco Soldati
Bahnhofstrasse 6
5210 Windisch

Tel. 056 202 77 31
marco.soldati@fhnw.ch
www.fhnw.ch/i4ds



Fabelfabrik GmbH
Zentrum für angewandtes Computerspiel
Bettina Wegenast
Buristrasse 53
3006 Bern

Tel. 031 352 45 62
Mobil 078 888 55 21
wegenast@fabelfabrik.ch
www.fabelfabrik.ch