

Zeitschrift: Akzent : Magazin für Kultur und Gesellschaft
Herausgeber: Pro Senectute Basel-Stadt
Band: - (2022)
Heft: 1: Spielen

Artikel: Gamen mit betagten Menschen : Apps helfen beim Plaudern und
Erinnern
Autor: Zeller, Manuela
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1036817>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 03.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Gamen mit betagten Menschen

Apps helfen beim Plaudern und Erinnern

Ein interdisziplinäres Team der Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW) hat erforscht, wie Tablettspiele die Interaktion mit betagten Menschen fördern können. Eines der daraus entstandenen Spiele – «Myosotis Souvenirs» – ist bereits im App Store erhältlich. Ein virtuelles Fondue könnte zudem beim nächsten Besuch im Pflegeheim für Gesprächsstoff sorgen.

Text **Manuela Zeller**

Zitronen, Vacherin und Salz schweben über dem Fonduecaquelon. Und was ist das? Ein Käfer? Gehört der ins Fondue? Im kooperativen Modus des Spiels «KitchenPlanet» können die beiden Spielpartner gemeinsam entscheiden, welche der mehr oder weniger passenden Zutaten sie mit einem Fingerwisch in den Fonduepfopf befördern möchten. Wahlweise in aller Ruhe oder unter Zeitdruck. Das Fondue kann aber auch «gegeneinander» gekocht werden: Wer schneller die Zutaten Salz, Maizena, Käse, Pfeffer, Kirsch und Fendant eingesammelt hat, gewinnt.

KitchenPlanet ist eine von rund zehn Apps, die im Rahmen des interdisziplinären Projekts «Myosotis-Garden» an der FHNW entwickelt und gemeinsam mit mehreren Altersheimen der Region an Spielnachmittagen getestet wurden. Das Ziel der Forscherinnen und Forscher: Computerspiele entwickeln, die helfen, generationenübergreifend mit hochbetagten Menschen ins Gespräch zu kommen.

Der Name «Myosotis» benennt eine Pflanzengattung und ist gleichzeitig eine Aufforderung: Vergissmeinnicht! Damit sind in diesem Fall betagte Angehörige und Bekannte gemeint. Diese sollen nicht in Vergessenheit geraten, auch wenn die Kommunikation mit ihnen alters- oder krankheitsbedingt schwieriger wird. Und Besuche, zum Beispiel im Pflegeheim, herausfor-



Carmen Zahn

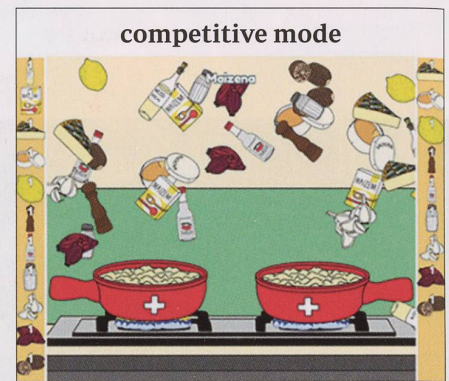
dernd. Aber auch die älteren Spielerinnen und Spieler sollen sich erinnern: an Schönes und Vertrautes, zum Beispiel an gesellige Fondueerlebnisse. Grundlage dafür sind einfache Spielmechanismen.

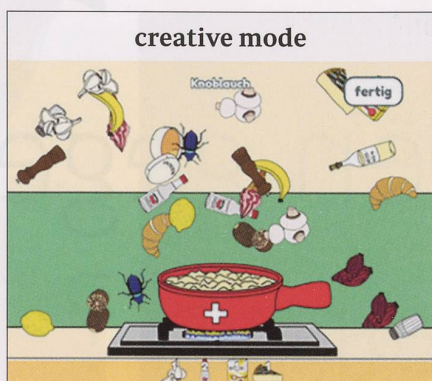
Spielen für mehr Wohlbefinden

Carmen Zahn ist Professorin für Arbeits- und Organisationspsychologie an der FHNW und hat das Projekt «Myosotis-Garden» von Beginn an mitgeleitet. Computerspiele, erklärt sie, haben nicht nur bei Kindern und Jugendlichen, sondern auch im Alter sehr positive Effekte auf das Wohlbefinden. «Es gibt in der Psychologie die sogenannte «self determination theory» oder Selbstbestimmungstheorie. Sie besagt: Menschen sind

intrinsisch motiviert und fühlen sich wohl, wenn sie sich als kompetent und autonom erleben und sie sich sozial eingebunden fühlen. Alle drei Dinge kann man mit Spielen unterstützen. Kurzfristig», ergänzt Zahn, «wird vor allem die Motivation verbessert und langfristig das Wohlbefinden. Diese Bedürfnisse sind menschliche Grundbedürfnisse, die sowohl Kinder wie auch betagte Menschen haben.»

Wobei sich die Ansprüche an ein Computerspiel je nach Lebensabschnitt unterscheiden. Forschende der Hochschule für Gestaltung und Kunst und der Hochschule für Musik der FHNW haben deshalb gemeinsam mit Betagten eine altersgerechte Darstellung der Spieloberfläche entwickelt. Auch konzeptuell wurde den Bedürfnissen der älteren Spielerinnen und Spieler Rechnung getragen: «Die Forschung kann zeigen, dass bei älteren Leuten Unterhaltung und Interaktion wichtiger sind, während die Möglichkeit, sich aneinander zu messen, – also Konkurrenzsituationen im Spiel – für diese Altersgruppe weniger bedeutsam ist», erklärt Carmen Zahn. Entsprechend wurden verschiedene Spielmodi entwickelt und getestet. Beim Spiel «KitchenPlanet» etwa ein kooperativer, ein kompetitiver und ein kreativer Spielmodus.





◀ Stationen des virtuellen Fonduespiels «Kitchen Planet»

Erinnerungen an früher

Carmen Zahn erklärt die Resultate so: «Die Tests haben bestätigt, dass sich der Spielmodus auf die Art und den Umfang der zwischenmenschlichen Interaktion während des Spielens auswirkt. Im Kreativ-Modus redeten die Spielenden sehr viel mehr während des Spiels – und zwar über das Spiel selbst, aber auch über biografische Erinnerungen an früher. Beim kompetitiven Spiel wurde dagegen mehr zusammen gelacht! Insgesamt haben die Spiele – egal in welchem Modus – zur Kommunikation angeregt und den Spielenden gut gefallen.» Damit hat die Projektgruppe «Myosotis-Gar-

den» ihr Ziel erreicht. Das interdisziplinäre Projekt ist mittlerweile abgeschlossen. Zwei Myosotis-Spiele wurden fertig entwickelt. Das Game «Myosotis Souvenirs» ist kostenlos im App Store verfügbar (nur für iPad).

Wer selbst testen möchte, wie sich ein virtuelles Wettkochen auf den Besuch im Altersheim auswirkt, kann zudem die Demo-Version auf der Internetseite fhnw.ch/myosotis nutzen. Gekocht wird mit der Demo-Version allerdings nur nacheinander, nicht mit- oder gegeneinander. ■

Quellen/Links

- fhnw.ch/myosotis
- App Store: Myosotis Souvenirs (nur für iPad)

Was braucht es für ein Fondue? An Spielnachmittagen in Altersheimen der Region wurde das Spiel «KitchenPlanet» getestet. ▼

