

Pressemitteilung vom 11. Mai 2009

Diakonie und Uni erforschen Einsatz von Videospiele im Pflegeheim

Senioren erobern virtuelle Spielewelten

HOF

Rollstuhl statt Fahrrad, Krankengymnastik statt Fußball – Multiple Sklerose hat das Leben von Josef Spula drastisch verändert. Seit Jahren braucht er Pflege; 2005 zog er ins Bischof-Meiser-Haus der Diakonie Hochfranken. An den einst geliebten Sport ist nicht mehr zu denken. Doch vor einigen Wochen hat der 53-jährige Frührentner ein neues Hobby entdeckt: Bowling – und zwar in einer Variante, die weniger Muskelkraft, aber ebenso viel Geschick wie das Original erfordert. Mit der Videospielekonsole „Wii“ kann er den Sport in einer virtuellen Welt betreiben. Seine Figur steuert er nicht nur mit Knöpfchen, sondern mit ausholenden Armbewegungen, die den Schub der Bowlingkugeln wunderbar simulieren und zeitgleich auf dem Bildschirm darstellen.

Josef Spula ist einer von rund 30 Teilnehmern einer neuen Studie, die gegenwärtig in drei Hofer Alten- und Pflegeheimen läuft. In den Einrichtungen wird untersucht, welche Möglichkeiten der Einsatz von Videospiele in der stationären Altenhilfe eröffnet. Das ungewöhnliche Forschungsprojekt wurde vom Diakonischen Werk Bayern angestoßen – der Unterhaltungskonzern Nintendo und die Diakonie Hochfranken in Hof sind die Kooperationspartner. Der Gerontopsychiatrie-Experte Professor Dr. Elmar Gräbel von der Universitätsklinik Erlangen-Nürnberg begleitet die Untersuchung als Wissenschaftler.

Tennis, Darts und Bowling – mit diesen drei Videospiele wollen die Erlanger Forscher und die Diakonie zunächst herausfinden, ob solche elektronischen Spiele in den Einrichtungen überhaupt dauerhaft akzeptiert würden. Zwar gab es bereits erste Versuche, sagt der Präsident der Diakonie Bayern, Dr. Ludwig Markert; diese Studie sei jedoch die erste langfristig angelegte und auch fundiert begleitete Untersuchung. Bei den Senioren in Hof kommt Bowling am besten an, so viel steht bereits fest. Die Hektik auf dem virtuellen Tennisplatz zieht weitaus weniger Vorliebe auf sich.

Es ist Donnerstagnachmittag und im obersten Geschoss des Bischof-Meiser-Hauses kündigt die charakteristische Eingangsmelodie der „Wii“-Konsole eine neue Bowlingrunde für Josef Spula an. Er positioniert seinen Rollstuhl drei Meter vor dem Fernseher und wählt seine Spielfigur aus – ein sportliches Männchen mit großen Augen und knallig orangem T-Shirt. Rechts und links von ihm haben die beiden Mitarbeiterin-

nen Marion Purrmann und Katja Perl Platz genommen. Sie leiten an und assistieren bei der Bedienung. Zehn weiße Kegel werden am Ende der langen Bahn aufgestellt – mit dem gleichen klappernden Geräusch, wie man es von der Bowlingbahn kennt. Josef Spula ist Linkshänder. Das leichte Steuergerät in seiner Hand ist per Funk mit der Konsole verbunden. Zunächst richtet er die Gerade ein, auf die er die Kugel schieben will. Ein leichter Winkel bringt nämlich mehr Kegel zu Fall als der Schuss in die Mitte. Dann holt Josef Spula weit aus und bringt die Kugel mit Schwung ins Rollen. Die Geschwindigkeit hat er gut gewählt – mit einem surrenden Rollen läuft die Kugel auf die Kegel zu und bringt fünf davon geräuschvoll zu Fall.

„Das besondere an der Wii-Konsole ist, dass beim Spiel fast der ganze Körper eingesetzt wird und nicht nur einzelne Finger. Die Senioren werden dadurch geistig und körperlich gefordert. Gleichzeitig erleichtert die Spielsteuerung den alten Menschen den Zugang zu der virtuellen Spielwelt, weil sie ihre Spielfigur mit nahezu realistischen Bewegungen lenken,“ beschreibt Professor Elmar Gräbel die Vorteile des modernen Geräts. Studien mit anderen Videospiele haben bereits gezeigt, dass sie therapeutische Prozesse positiv beeinflussen können. So habe sich die Verweildauer in Krankenhäusern verkürzt, wenn Patienten nach einer Operation mit Videospiele gespielt hätten.

Marion Purrmann und Katja Perl haben die virtuellen Spiele allen Bewohnerinnen und Bewohnern angeboten. Zehn sind mit Begeisterung dabei und kommen einmal pro Woche jeweils einzeln mit den beiden zusammen. Die Diakonie-Mitarbeiterinnen führen begleitende Tests durch, in denen die geistige und körperliche Verfassung überprüft wird. Ohne dass bereits ein Bogen von der Uni ausgewertet wurde, stellen sie fest: „Die Motorik wird sehr geschult mit dem Spiel; außerdem sorgt es für eine Aktivierung der Bewohner.“ Josef Spula schätzt die Abwechslung, die es in seinen nicht mehr allzu aktiven Alltag bringt.

Im Diakonissenhaus tragen die Bewohner in Dreier- oder Vierergruppen kleine Bowling-Turniere am Bildschirm aus. „Wir haben schon richtige Profis, das ist Klasse“, erzählt die im Haus für das Projekt zuständige Ergotherapeutin Bettina Tunger. Anfangs sei sie selbst dem Angebot noch skeptisch gegenüber gestanden. Ob sich die vielfach über 80-Jährigen darauf einlassen würden? Doch jetzt sind acht pflegebedürftige Seniorinnen und Senioren mit Begeisterung dabei – „eine Bereicherung für unser therapeutisches Angebot“, urteilt die erfahrene Mitarbeiterin.

Welche langfristigen Auswirkungen das regelmäßige Spiel mit der Wii-Konsole haben kann, wollen Diakonie, Nintendo und die Erlanger Forscher möglicherweise in einer Folgestudie untersuchen. Gräbel: „Es ist durchaus denkbar, dass das System nicht nur zur Unterhaltung, sondern auch zur Therapie eingesetzt werden kann.“ Im Bischof-Meiser-Haus, Diakonissenhaus und im Pflegeheim an der Lessingstraße gehe es zunächst um die Akzeptanz des neuen Mediums. So stellen die Häuser sich darauf ein, dass alte Menschen künftig andere Erwartungen auch an das Freizeitprogramm eines Altenheims haben. Erste Ergebnisse der Studie will die Diakonie im Spätsommer vorstellen.



Josef Spula gehört zu den begeisterten Bowling-Spielern im Bischof-Meiser-Haus. Mit der Videospiele-Konsole „Wii“ kann er den Sport virtuell und ohne großen Kraftaufwand ausüben. Die beiden Diakonie-Mitarbeiterinnen Katja Perl und Marion Purmann (links) begleiten die Universitäts-Studie im Pflegeheim mit verschiedenen Tests.

Ansprechpartnerin für Presse:

Eva Döhla

Kommunikation & Marketing

Diakonie Hochfranken gGmbH

Klostertor 2 · 95028 Hof

Telefon 09281-837-122

Fax 09281-140039-122

eva.doehla@diakonie-hochfranken.de

www.diakonie-hochfranken.de

Diakonie Hochfranken gGmbH - Klostertor 2 - 95028 Hof

AG Hof: HRB 4003

Geschäftsführung: Martin Abt, Maria Mangei