

Pressemitteilung

Nürnberg, 06.11. 2008

Digitale Benutzeroberflächen spielend bedienen

Die SpieleGilde stellt Erfahrungen aus Computerspielen in den Dienst älterer Menschen

Moderne technische Geräte ziehen immer mehr in das alltägliche Leben in den Industrie- und Dienstleistungsgesellschaften ein. Dabei werden einige Gesellschaftsschichten, insbesondere die der eher nicht-technisierten ältere Generationen von einem zunehmenden Funktionsumfang und Komplexitätsgrad vielfach überfordert. Dies trägt maßgeblich zu einer „Digitalen Spaltung“ der Gesellschaft bei. Diese Problematik wird durch den demografischen Wandel noch verschärft.

Älteren Menschen werden Zugriffsmöglichkeiten auf Kommunikation versperrt, Dienstleistungen und Transportmöglichkeiten (Buchung über Internet oder Fahrkartensystemen) werden eingeschränkt oder der Umgang mit den Behörden (Stichwort: e-Government) erschwert.

Vielfach werden technische Hilfsmittel oder digitale Geräte auch aus psychologischen Gründen gemieden, obwohl ein Umgang mit diesen, trotz Rückgang der körperlichen und geistigen Verfassung durchaus noch möglich wäre. Allerdings würde eine solche Nutzung oftmals zu dem Erhalt geistiger Leistungsstärke beitragen und eine Einbindung alleinstehender Menschen in das gesellschaftliche Leben fördern.

Aus diesem Grund ist ein multidisziplinärer Verbund aus Wissenschaft und KMU (kleinere und mittlere Unternehmen) angetreten, um in einem gemeinsamen Projekt unter dem Titel "Altersgerechte Gestaltung von Benutzeroberflächen bei interaktiven Systemen" Lösungsansätze zu erarbeiten und allgemein gültige Regeln für eine altengerechte Bedienbarkeit von digitalen Oberflächen zu definieren. Unter Koordination des KMU-Dachverbands leadventures leistet die SpieleGilde hierzu einen wichtigen Beitrag.

Elektronische Spiele prägen heute die Kultur und zählen zu den beeinflussenden Medien moderner Industriegesellschaften. Computerspiele werden inzwischen auch bei älteren Menschen immer beliebter. Laut einer Studie ist bereits fast jeder zehnte Spieler älter als 50 Jahre. Insbesondere komplexere Simulationen und Strategiespiele sind bei dem älteren Publikum beliebt. Jedoch tragen auch die Spielkonsolen mit neuer individueller Steuerungshardware und Angeboten für die ganze Familie oder so genannte Handheld-Konsolen mit Touchscreen zu einer Öffnung dieses Marktsegmentes bei. Nicht zuletzt erzielen Verkaufserfolge aus Merk- und Logikprogrammen auch direkt auf die Zielgruppe im Senioren-Alter.

Aufgrund einfacher und durch langjährig erprobte Entwicklungsverfahren rund um nutzerorientierte Zugangsmöglichkeiten zu interaktiven Spielen (z.B. durch Testumgebungen, Trainingsmissionen oder moderierte Systeme) kann die Spieleindustrie zwischenzeitlich auf einen großen Erfahrungsschatz an technischem Knowhow zurückgreifen.

Der Vorstandsvorsitzende Jürgen Behm merkt hierzu an: „In der Spielentwicklung ist zwischen den Bereichen Game Design und Graphik hierzu längst ein eigenes Berufsbild angesiedelt, nämlich das des so genannte „Interface-Designers“. Dieser sorgt für die nutzungsgerechte Umsetzung und Bedienbarkeit der Steuerungselemente des Spiels und bildet damit die Schnittstelle zwischen Computersystem und Mensch.“

Aber nicht nur zur Gestaltung und Umsetzung altersgerechter Benutzeroberflächen können Erfahrungen aus elektronischen Spielen beitragen. „Spiele müssen von sich aus verständlich und ohne Anleitung sofort spielbar sein.“, so die Begründung von Jürgen Behm. Nicht zuletzt kann die Motivation, entstehend aus einem spielerischen Element aus Neugier und Spannung, einen wesentlichen Beitrag zu einem erleichternden Umgang mit technischen Geräten leisten. Dies gilt besonders zum Abbau von Ängsten und Befürchtungen der für den älteren Nutzer vermeintlich nicht abschätzbaren oder gar negativen Auswirkungen von Technik.

Das Verbundprojekt wurde nun erstmals auf der iENA, Internationale Fachmesse „Ideen-Erfindungen-Neuheiten“, am 01. November in Nürnberg vorgestellt. Dort zeigte die SpieleGilde in einem gemeinsamen Fachvortrag mit der Ohm-Hochschule Nürnberg, wie die Motivation zu Spielen im Kontext von Mensch-Maschine-Schnittstellen nutzbar ist und diese mit längst vorhandenen offiziellen technischen Normen (DIN) verbunden werden kann.

Unter der wissenschaftlichen Leitung des Instituts für Interdisziplinäre Innovationen (iii) an der Georg-Simon-Ohm Hochschule Nürnberg wurde ein Förderantrag an das Bundesministerium für Bildung und Wissenschaft im Rahmen des Programms „Altersgerechte Assistenzsysteme für ein gesundes und unabhängiges Leben (AAL)“ gestellt.

Über den Fachverband SpieleGilde.

Der 1995 in Nürnberg gegründete Verband SpieleGilde ist eine Interessenvertretung, Netzwerk und Dienstleister für kleine und mittlere Unternehmen in der Spieleindustrie, sowie verwandter Branchen und Zulieferer. Dabei umfasst er sowohl klassische Bereiche wie die der Brett- und Kartenspiele, aber auch moderne Computer- und Onlinespiele.

Die Ziele des Verbands sind die Entwicklung neuer Wege und Betätigungsfelder für den professionellen Einsatz des Themas Spiel in Bereichen wie z.B. Wirtschaft, Politik oder Kultur (Serious Games). Er fördert eine kreative und unabhängige Autoren- und Entwicklerszene und ermöglicht neue Marketing- und Vertriebswege für kleinere Verlage und Produzenten. Für Unternehmen und Organisationen setzen die angeschlossenen Spieleautoren und Game Designer im Auftrag weiterbildende, aufklärende oder werbliche Spielentwicklungen individuell und themenbezogen um.

Weitere Informationen unter www.spielegilde.org

Verantwortlich für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:

Roland Weiniger

roland.weiniger@spielegilde.org

www.pr-politics.com