

Stell dir folgende Situation vor: Bei einem Kooperationsprojekt deiner Klasse mit einem Altersheim bemerkst du, dass einige Bewohner Interesse an Computerspielen zeigen. Diese Erfahrung inspiriert dich zu deiner forschenden Abschließenden Arbeit (ABA) mit der Frage: „**Wie können Computerspiele als Freizeitangebot für ältere Menschen in einem Altersheim eingesetzt werden?**“

Zunächst erarbeitest du einen Forschungsüberblick und führst darauf aufbauend eine eigene empirische Untersuchung durch. Deine Ergebnisse möchtest du abschließend der Leitung des Altersheims und deiner Schule zur Verfügung stellen. Sie sollen als Grundlage für ein mögliches weiteres Kooperationsprojekt dienen.

Du bist gerade dabei, die Einleitung deiner Abschließenden Arbeit zu verfassen. Dafür hast du dir folgenden Schreibplan erstellt:

RELEVANZ DES THEMAS:

- Steigendes Durchschnittsalter der Bevölkerung
- Förderung generationenübergreifender Freizeitangebote, z. B. zwischen Schulen und Altersheimen

WISSENSCHAFTLICHER DISKURS:

- Positive Auswirkungen bestimmter Computerspiele auf kognitive Fähigkeiten älterer Menschen (Tewthanom et al. 2023)
- Positivere Einstellungen zwischen den Generationen durch gemeinsames Computerspielen (Chua et al. 2013)
- Mögliche Barrieren: z. B. altersbedingte Veränderungen des Sehvermögens, motorische Einschränkungen oder Schwierigkeiten mit komplexen Spielregeln und Bedienungsformen (Lee et al. 2021)

FORSCHUNGSBEDARF:

- Bisher vor allem Untersuchung einzelner Potenziale und Einschränkungen
- Wenig Erkenntnisse dazu, wie diese bei der konkreten Gestaltung eines Computerspielangebots im Altersheim berücksichtigt werden können

EIGENES FORSCHUNGSVORHABEN:

- Interviews mit Expert aus unterschiedlichen Bereichen (z. B. Pflegewissenschaft, Medizin, Soziologie, Medienpädagogik)
- Untersuchung von Chancen, Herausforderungen und Bedingungen für die konkrete Umsetzung
- Entwicklung von Empfehlungen für ein Computerspielangebot im Altersheim

Zitierte Quellen

Chua, P.-H., Jung, Y., Lwin, M. O. & Theng, Y.-L. (2013). Let's play together: Effects of video-game play on intergenerational perceptions among youth and elderly participants. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2303–2311.

Lee, S., Oh, H., Shi, C.-K. & Doh, Y. Y. (2021). Mobile game design guide to improve gaming experience for the middle-aged and older adult population: User-centered design approach. *JMIR Serious Games*, 9(2), e24449.

Tewthanom, K., Sukasi, S., Lerspalungsanti, S. & Srisawat, F. (2023). The potential of competency outcome of vigorous brain training game in the elderly: A systematic review. *Health Science Reports*, 6(7), 1–8.