



Vortrag:

**Senioren am Drücker:
Best Ager und Computerspiele**

Munich Games 2009

Dr. Herbert Grunau

Bildungszentrum
Aktives Alter – Neue Medien e.V.
Leipzig

www.aktives-alter.de

1999/2000

Ein Projekt des

- **Verbandes Sächsischer Bildungsinstitute e.V.**
- **Vereins Senioren in der Wissensgesellschaft e.V.**
- **Senioren Internetclub Leipzig e.V.**
- **Förderung durch: Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt e.V.**

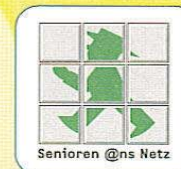
Hrsg. Jürgen Salomon

PC-Computerspiele



für Senioren

ERGEBNISSE EINER ERKUNDUNGSSTUDIE
MIT LEIPZIGER SENIORINNEN UND SENIOREN



Vorgängerprojekte

Senioren @ns Netz

www.seniorenansnetz.de

Senioren Internet Club
Leipzig

www.sicl.de

Zielgruppencomputer
„Lintec Senior“

Computerspiele-
bewertung mit
Jugendlichen



PC- Computerspiele
für Senioren



10 Senioren, 4 Betreuer und
5 Autoren

testeten und bewerteten

10x Computerspiele

darunter: Might and Magic VI, Myst,
Tomb RiderIII, Die SiedlerIII,
Pocahontas, Dune 2000, Liath,
Legacy of Time

und

18x Edutainmentsoftware

nach einem selbst
entwickelten Fragebogen und
Bewertungskriterien

Aus den Bewertungskriterien:

Punkt 3: Geschichten, Denken, Action, Wissen und Lernen

- Diese Angaben geben die prozentuale Einschätzungen der Senioren im Spannungsfeld von Geschichten - Action - Denken - Wissen/Lernen wieder. Also erzählt zum Beispiel "Worms 2" zu 11% Geschichten, zu 4% verlangt es vom Spieler Denken und zu 85% bringt es Action auf den PC-Bildschirm, Wissen/Lernen entsprechen 0%.
- Abschließend wird die bekannte Beurteilung von Spaß, Installation, Bedienung, Grafik, Sound und dem Lernfaktor vorgenommen.

Einige Ergebnisse aus der Selbsteinschätzung der Seniorentester (im Alter von 57 bis 71)

- Positive Fähigkeits- und Wissensentwicklung
- Veränderung ästhetischer Maßstäbe
- Moralische Bedenken um problematische Wirkungen werden differenzierter
- Positive Erfahrungen:
 - Nachhaltiger Erkenntnisgewinn
 - Spielen ist kommunikativ und fördert die Geselligkeit
 - Neue Erlebnis- und Lernwelten mit Enkeln

**Selbstkritik: Von sich aus hätte höchstens
einer von 10 Testern sich mit Computer- und
Onlinespielen beschäftigt (große Vorurteile)**

Veränderung der Computernutzung bei den Spieltestern /Mitgliedern des Computerclubs:

Nutzung von Computer und Internet



Internetverbreitung: Größter Zuwachs bei Silver-Surfern

⑧ Onlineanwendungen 2008 nach Altersgruppen

mindestens einmal wöchentlich genutzt, in %

| | Gesamt | 14-19 J. | 20-29 J. | 30-49 J. | ab 50 J. |
|---|--------|----------|----------|----------|----------|
| Suchmaschinen nutzen | 84 | 88 | 96 | 86 | 72 |
| Versenden/empfangen von E-Mails | 82 | 75 | 94 | 83 | 78 |
| zielgerichtet bestimmte Angebote suchen | 54 | 41 | 57 | 62 | 46 |
| einfach so im Internet surfen | 45 | 62 | 57 | 46 | 28 |
| Homebanking | 33 | 7 | 36 | 40 | 31 |
| Instant Messaging | 30 | 85 | 60 | 19 | 5 |
| Gesprächsforen, Newsgroups, Chats | 25 | 72 | 46 | 16 | 4 |
| Onlinecommunities nutzen | 21 | 63 | 51 | 8 | 1 |
| Download von Dateien | 20 | 27 | 29 | 17 | 14 |
| Onlinespiele | 16 | 37 | 27 | 11 | 8 |
| Onlineauktionen | 15 | 10 | 16 | 22 | 6 |
| Onlineshopping | 10 | 9 | 13 | 12 | 6 |
| live im Internet Radio hören | 10 | 12 | 17 | 10 | 3 |
| Musikdateien aus dem Internet | 10 | 31 | 16 | 6 | 2 |
| RSS-feeds/Newsfeeds | 8 | 16 | 11 | 6 | 4 |
| Buch- und CD-Bestellungen | 7 | 7 | 7 | 10 | 4 |
| andere Audiodateien aus dem Internet | 7 | 20 | 14 | 3 | 2 |
| Video/TV zeitversetzt | 5 | 16 | 8 | 3 | 2 |
| Kontakt-/Partnerbörsen | 4 | 10 | 8 | 2 | 2 |
| live im Internet fernsehen | 3 | 8 | 6 | 1 | 2 |
| Audio/Radiosendungen zeitversetzt | 3 | 4 | 7 | 2 | 0 |
| Videopodcasts | 2 | 6 | 5 | 1 | 1 |
| Tauschbörsen | 2 | 3 | 5 | 1 | 1 |
| Audiopodcasts | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 |

Basis: Onlinenutzer ab 14 Jahren in Deutschland (n=1186)


Quelle: ARD/ZDF-Onlinestudie 2008.

Einige der Hauptakteure:

Senioren aus dem Senioren-Computerclub testen nicht nur Spiele, sondern auch Lern- und Unterhaltungssoftware für Oma-Enkel-Kurse.



Frau Bruntzsch, Frau Günther und Frau Schladitz beim Spielen mit einem Juniorexperten



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit.
Für Fragen und Anmerkungen stehe ich
gern zur Verfügung:

Herbert.Grunau@t-online.de