

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Videospiele als Therapie? – Interview mit Mandy Jerdes von RetroBrain

André Eymann am Samstag, dem 24. August 2019

Im Jahre 2006 brachte Nintendo mit dem Nachfolger des legendären GameCube sprichwörtlich Bewegung in die Spielebranche. Die Wii-Konsole erschien und wirbelte den hardwaregetriebenen Markt mit ihrem innovativen Konzept auf. Die Spiele der Wii sollten im Schwerpunkt durch die eigene Körperbewegung gesteuert werden und den dreidimensionalen Raum des Spielers in die Spielerfahrung integrieren.

The consensus was that power isn't everything for a console. Too many powerful consoles can't coexist. It's like having only ferocious dinosaurs. They might fight and hasten their own extinction.

Shigeru Miyamoto

Tatsächlich brachten der Erfolg und das Interesse an der Wii auch die traditionellen Konkurrenten Sony und Microsoft dazu, eigene Erweiterungen und ähnliche Spiele in den Handel zu bringen. Die „Körper-Controller“ waren geboren und der Markt schien sich

nachhaltig zu verändern.

Genau acht Jahre später gründete sich in Hamburg die Firma RetroBrain, die sich zum Ziel gesetzt hat, therapeutisch-präventive Videospiele für Seniorinnen und Senioren zu entwickeln. Zu diesem Zweck hat die Firma eine eigene Spielkonsole, die memoreBox, geschaffen.

Mandy Jerdes ist seit dem Frühjahr 2018 bei RetroBrain für Quality & Projektmanagement und Media Design verantwortlich und heute unsere Interviewpartnerin. Mandy kann auf eine interessante berufliche Laufbahn zurückblicken und hat unter anderem als Spieleentwicklerin in der Gamesbranche gearbeitet.

Hallo Mandy, vielen Dank für die Bereitschaft, uns ein Interview zu geben. Mit der memoreBox kann man Kegeln, Motorradfahren oder auch Tischtennis spielen. Wie viel von der „Nintendo Wii-Idee“ steckt in der memoreBox?

Vielen Dank für die Einladung. Ich freue mich über das Interesse. ? Die memoreBox hat ein paar Eigenschaften, die man mit der Nintendo Wii vergleichen kann. Einer der größten Punkte ist wohl die Bewegungssteuerung. Wie auch bei der Nintendo Wii kann man die Konsole mit Körperbewegungen steuern. Ebenso gibt es verschiedene Minispiele, die auch unterschiedliche Herausforderungen bieten.

Allerdings sind da auch große Unterschiede. Bei uns benötigt man keinen Controller, der auf Grund der vielen Knöpfe irritierend wirken oder durch eine zu schwungvolle Bewegung im Fernseher landen kann. Auch die Art der Spiele unterscheidet sich sehr. Unsere Spiele sind explizit auf die Zielgruppe Senioren zugeschnitten. So gibt es kein negatives Feedback und die Spieler werden stets motiviert und positiv bestärkt. Das Besondere ist aber, dass sich das Spiel den Spielern anpasst. So wird es schwieriger, wenn man sehr gut spielt, aber genau so auch leichter, wenn man noch etwas Übung benötigt. Des Weiteren kann man alle unsere Spiele im Sitzen oder Stehen spielen.



An der Teststation werden die Spiele der memoreBox auf Herz und Nieren geprüft. (Bild: Mandy Jerdes)

Du hast über zwei Jahre Mobile Games entwickelt und dabei viel über grafische Interaktion erfahren. Wie müssen wir uns das UI der memoreBox vorstellen? Welche besonderen Bedürfnisse stellen ältere Menschen an eine Spielkonsole?

Das UI der memoreBox muss sich sowohl an die klassischen Game-Design-Prinzipien halten wie auch die wissenschaftlich-therapeutischen Punkte abdecken. Das bedeutet z. B.: bei Erklärungen wird zusätzlich zur Audio-Ausgabe auch immer ein Untertitel angezeigt. Die Farben des UIs sind gesetzt, harmonisch und nicht zu überreizend. Es wird auch darauf geachtet, dass nur eine Information zur selben Zeit angezeigt wird. Überladene, blinkende und sich bewegende Icons oder Bilder sind bei uns nicht einsetzbar.

Ich könnte mir vorstellen, dass es anfänglich auch Berührungsängste bei den Seniorinnen und Senioren mit dem neuen Medium geben kann. Wie geht ihr damit um?

Mit viel Geduld und Charme. Ja es stimmt, ein Teil der Senioren hat Berührungsängste vor technischen und neuen Geräten. Aber es wird meistens in Gruppen gespielt und irgendwer hat immer Lust, was Neues auszuprobieren. Wenn die anderen dann sehen, dass gar nichts Schlimmes passiert und man auch nichts kaputt machen kann, wollen sie es auch ausprobieren. Ich bekomme fast immer alle Senioren überredet mal mitzuspielen. ? Noch dazu versuchen wir die memoreBox so einfach wie möglich zu designen. Sie hat beispielsweise nur einen An- und Aus-Knopf und startet das Programm nach Betätigen des Knopfes automatisch. Auch die Updates werden bei Internetverbindung im Hintergrund automatisch heruntergeladen und automatisch ausgeführt. Davon bekommen die Spieler dann gar nichts mit.



• In den Einrichtungen können die Senioren in Gruppen oder alleine, als Einzel- oder Mehrspieler spielen. (Bild: Mandy Jerdes)



Jedes Spiel kann im Sitzen oder Stehen gespielt werden. (Bild: Mandy Jerdes)

Wie genau sieht Dein Alltag bei RetroBrain aus? Kommst Du auch direkt mit den Menschen vor Ort in Berührung?

Mein Alltag bei RetroBrain ist sehr abwechslungsreich. In der Entwicklungsabteilung habe ich die Rolle des Scrum Masters und organisiere das Team und die Aufgaben. Zum anderen unterstütze ich aktuell noch die Kollegen aus der Marketing-Abteilung und kümmere mich um unsere Social-Media-Kanäle. Im Bereich QA (Quality Assurance) teste ich unsere Software und Hardware und habe regelmäßig Kontakt mit der Zielgruppe. Wir haben aktuell zwei Testpartnerschaften mit Einrichtungen, wo wir hinfahren und unsere memoreBox mit den Senioren zusammen testen. Das ist schon etwas Besonderes, wenn man erlebt, wie ältere Menschen etwas Neues ausprobieren, Spaß dabei haben und in Erinnerungen schwelgen.

Welche Bedeutung hat die soziale Begegnung mit den älteren Menschen für Dich persönlich?

Es hat eine immer größer werdende Bedeutung. Zu Beginn meines Jobs bei RetroBrain hätte ich nicht gedacht, welchen großen Einfluss es auf mich haben wird. Durch meine Arbeit mit den Senioren wird mir immer mehr klar, wie wichtig es ist, dass man sich im Alter fit hält und immer neue Dinge ausprobiert. Manche unserer Spieler sind mittlerweile richtige Vorbilder für mich geworden und ich höre ihnen gerne zu, wenn sie mir aus ihrem Leben erzählen. An so etwas habe ich früher nicht gedacht und mich auch nie mit dem Thema Alter befasst. Generell hatte ich bis dato nur wenig Bezug und Kontakt mit der älteren Generation. Ich finde es schön, dass sich mein Blickwinkel dadurch geändert hat.

Kannst Du Dich an ein oder zwei Anekdoten erinnern, die beim Spielen mit der memoreBox passiert sind?

Auf jeden Fall. Etwas, was sehr oft passiert, ist, dass die Senioren beim Spielen irgendwas entdecken, was sie an ihre Vergangenheit erinnert. Dann fangen sie an zu plaudern und erzählen mir davon. Aber besonders gefreut hat mich ein Herr, der anfangs immer im Sitzen gespielt hat. Als ich dann wieder einmal zum Testen vorbeikam, sagte er mir: „Den Stuhl brauche ich heute nicht“ und hat anschließend im Stehen gespielt. Das fand ich ganz toll, vor allem weil ich gesehen habe, wie sehr er sich selber darüber gefreut hat, dass er seine Standfestigkeit verbessert hat.



Das Design der memoreBox ist einfach gehalten. Es gibt nur einen An- und Aus-Knopf für eine leichte Handhabung. (Bild: Mandy Jerdes)

Wenn Du zurückblickst: kann die traditionelle Gamesbranche etwas von der memoreBox lernen?

Ja, ich denke das kann sie. Wir müssen uns besonders gut in unsere Zielgruppe hineinversetzen und versuchen unser Produkt aus ihrer Sicht zu entwickeln und zu testen. Das ist etwas, was sich jeder Spieleentwickler auf jeden Fall aneignen sollte. Ebenso besteht ein Großteil unserer QA-Arbeit aus Testen mit der Zielgruppe. Das sollte man auch auf gar keinen Fall unterschätzen.

Nebenberuflich dozierst Du im SAE-Institut Hamburg über (Gamedesign und) Projektmanagement. Im Kontrast zu den Seniorinnen und Senioren hast Du dort auch mit jüngeren Menschen zu tun. Was gefällt Dir an Deiner Arbeit als Dozentin?

Es erinnert mich daran, wie ich dort selber als Studentin saß und nervös aber hoffnungsvoll in meine Zukunft blickte. Ich finde es wichtig, dass man etwas zurückgibt und beantworte den Studenten gerne ihre Fragen oder gebe Feedback zu ihren Projekten. Es macht mir Spaß, meine Erfahrungen zu teilen und die Studenten auf ihren Weg in die Gamesbranche zu begleiten.

Du wurdest 1989 geboren und bis somit ein Kind der „Generation Game Boy“. In den 1990er Jahren erschienen außerdem Konsolen von SEGA, die erste PlayStation oder das Nintendo 64. Was waren Deine ersten Spielerlebnisse und was hat Dich geprägt?

Meine erste Konsole war der Super Nintendo mit den Spielen Super Mario World, Mario Kart und Aladdin. Anfangs durfte ich nicht selber spielen, weil die Konsole meinem Vater gehörte und er Angst hatte, dass ich etwas kaputt mache. Als er später auszog und sie dagelassen hat, konnte ich dann auch endlich zocken. Ich erinnere mich aber auch besonders gerne an die Besuche bei Freunden die eine PlayStation oder N64 hatten. Da wurde dann Spyro oder Mario Party gespielt, bis uns die Augen zufielen. Besonders geprägt hat mich wohl mein erster Game Boy Color mit der blauen und roten Pokemon Edition, die ich zu Weihnachten bekommen habe. In dieser Welt habe ich mich total verloren. Besonders schön war dann dieses Jahr das Wiedersehen mit dieser Welt auf der Nintendo Switch mit Pokemon Let´s Go Evoli.

Mit „Fall of Cuty“ hast Du 2014, gemeinsam mit einem fünfköpfigen Team, einen lustigen 3D-Shooter im Stil von Quake erschaffen. Würdest Du eines Tages gern ein weiteres Spiel entwickeln?

Na klar! Ich habe ja in der Zwischenzeit auch wieder kleinere Spiele entwickelt, z. B. bei Gamesjams. Aktuell fehlt mir aber leider die Zeit und Muße dazu. Es ist für mich sehr schwer, mich nach einem Arbeitstag am Rechner abends oder am Wochenende noch mal an den dran zu setzen. Dazu fehlt mir leider die Kraft. Aber ich würde wirklich sehr gerne mal wieder ein Spiel entwickeln. Hoffentlich klappt es bald mal wieder.

In jedem Fall wünschen wir Dir für Deine Zukunft alles Gute Mandy!

Quellen und Verweise

- [The Big Ideas Behind Nintendo's Wii \(Business Week, November 2006\)](#)
- [Offizielle Webseite von RetroBrain](#)
- [Videospiele gegen Demenz \(ARD Mittagmagazin\)](#)
- [Fall of Cuty](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 24. August 2019 um 09:51 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>

