

# Games voor Ouderen

Een handout van het Expertisecentrum voor Games en Game Design over de mogelijkheden van gaming voor senioren van de toekomst. Geïnspireerd door het *Play On* symposium van de Stichting Toekomstverkenning der Techniek.

## Wie zijn ouderen van de toekomst?

In hoeverre verschillen de ouderen van de toekomst van de ouderen van nu? En wat voor behoeften hebben de toekomstige ouderen? Op de STT dag over Serious Games gaf Jenny Gierveld, gerontoloog aan de VU Amsterdam, een lezing over de ouderen van 2030.



**Prof. Dr. Gierveld**

### *Vergrijzing*

In 2030 zal het voor het eerst zo zijn dat meer dan 20% van de Nederlandse bevolking ouder dan 65 is. Gierveld stelt dat er grote verschillen zijn tussen de zogenaamde cohorten – groepen mensen die in dezelfde periode van tien jaar geboren zijn. De ouderen van dit moment zijn veelal dankbaar en tevreden, omdat ze de oorlog hebben meegemaakt en weten wat schaarste inhoudt. Echter, de nieuwe generatie ouderen, de baby boomers, zijn meer gewend. Het is hen vaak economisch en maatschappelijk voor de wind gegaan, en een recht als bijvoorbeeld zwangerschapsverlof is niet meer dan normaal voor dit cohort.

Beschouwd in het licht van hoe je games voor deze 75-plussers van over dertig jaar kunt inzetten, zie je drie zeer relevante verschillen met de ouderen van nu. Allereerst zijn de

toekomstige ouderen vaker hoog opgeleid. Ten tweede hebben ook de vrouwen veel werkervaring. Derde verschil is dat de toekomstige ouderen een uitgebreide kennis van ICT hebben.

### *Mannen worden ouder*

Verder is een interessant gegeven dat het verschil in levensverwachting tussen mannen en vrouwen terugloopt. Het gevolg hiervan is dat er in de toekomst zowel meer weduwnaars als meer oudere koppels zullen zijn, en relatief minder alleenstaande oudere vrouwen. De gezondste ouderen zijn hoog opgeleiden en mensen met een partner. De partner draagt bij aan sociale verbondenheid; zo zal iemand met een partner bijvoorbeeld vaker gewezen worden op ongewenst gedrag zoals overmatig drankgebruik.

### *Sociale cohesie*

Mensen zijn vaak geneigd om te denken dat vroeger de sociale cohesie veel groter was dan nu, maar dit is niet meer dan een nostalgische gedachte. Een romantisch concept als het Noaberschap, dat vroeger in Twente van kracht was, was slechts een vroege vorm van sociale zekerheid. Een vergelijking: in 1870 woonden minder kinderen van tien met hun beide biologische ouders in hetzelfde huis dan nu. Wat wel duidelijk terug is gelopen ten opzichte van vroeger is de sociale verbondenheid in

kerkverband en de betrokkenheid in het verenigingsleven. Nu wordt er meer beroep gedaan op je eigen kracht en capaciteiten dan die van de groep waar je in begeeft.

## *Eenzaamheid*

Eenzaamheid is een subjectief begrip, ofwel, de mate van eenzaamheid kan alleen de persoon zelf bepalen. Niet alleen de kwantiteit, maar ook de kwaliteit van contacten speelt hierbij een grote rol. Ook de geldende norm kan een stempel drukken op iemands eenzaamheidsgevoel. Een oudere alleenstaande vrouw in Finland die twee keer per jaar haar kinderen ziet, kan zich minder eenzaam voelen dan een Italiaanse grootmoeder die haar kinderen 'slechts' elke maand ziet, omdat de laatste verwacht dat haar kinderen wekelijks op de koffie komen.

**Als een game gebruiksvriendelijk is en een meerwaarde levert, zijn ouderen bereid daar tijd en geld in te steken.**

## *Voorkomen is beter dan genezen*

Ook voor eenzaamheid geldt dat voorkomen beter is dan genezen. Het onderhouden van het konvooi – zoals Gierveld het aanduidt – werpt zijn vruchten af als men ouder wordt. Er is een grote kloof tussen zogenaamde sociaal geprivilegieerden en sociaal kwetsbaren. De eerste groep zet bijvoorbeeld sociale media in om hun – talrijke - bestaande contacten te onderhouden, terwijl de tweede groep zich kan verliezen in online contacten zonder deze mensen ooit in levenden lijve gezien te hebben. Het is dan ook geconstateerd dat sociaal kwetsbaren, als ze internet gebruiken, dit negen keer zo veel doen als sociaal geprivilegieerden. Deze tijd spenderen ze dan vooral in chatboxen en op discussiefora.

## **De eisen van ouderen**

Er wordt vaak gedacht dat ouderen niet willen gamen. Dat ze wellicht wat angstig zijn van nieuwe technologie, dat zij de bediening niet willen of kunnen doorgronden en dat zij gamen eenvoudigweg niet leuk vinden.

Henk Herman Nap, een vooraanstaand onderzoeker op het gebied van ouderen en technologie, en zijn collega's hebben echter aangetoond dat dit helemaal niet het geval is (zie bijvoorbeeld IJsselsteijn, Nap, de Kort & Poels (2007)). Ouderen zijn een belangrijke, grote, groeiende en koopkrachtige (!) doelgroep voor games. Volgens hun onderzoek zijn ouderen alleen wel kritischer ten opzichte van het soort games dat zij willen spelen.

Ouderen beoordelen games op de volgende criteria:

- Is de gebruikersvriendelijkheid hoog?
- Geeft het spel mij een meerwaarde in mijn leven?

Als beide vragen met 'ja' beantwoord kunnen worden, dan zijn ouderen zeer bereid om te gamen en daar ook geld in te steken.

De hoge eisen aan gebruikersvriendelijkheid hebben onder andere te maken met de fysieke achteruitgang waar ouderen mee te kampen hebben. De user interface van games en gametechnologie moet rekening houden met deze achteruitgang en moet ook mogelijkheden bieden om de interface op zeer eenvoudige wijze aan de specifieke beperkingen van de gebruiker aan te passen.

De hoge eisen aan de game wat betreft het bieden van meerwaarde in het leven van de oudere kan op één van de volgende wijzen bereikt worden:

De game:

- biedt ontspanning en vermaak;
- biedt mogelijkheden om sociale contacten te maken en/of te onderhouden;
- helpt om het geheugen scherp te houden;
- biedt lichaamsbeweging (en zo mogelijk zelfs beweging waarbij het hele lichaam gebruikt moet worden).

Als er aan de eis van hoge gebruikersvriendelijkheid wordt voldaan EN de game biedt meerwaarde op één van de bovenstaande gebieden, dan zullen ouderen de game zeker willen kopen en gebruiken.

## Games voor ouderen

Op dit moment is er een beperkt aantal games op de markt dat zich specifiek op ouderen richt. Dit neemt niet weg dat het spelen van (analoge) spellen erg populair is onder deze doelgroep. Kaartspellen zoals klaverjassen en bridge en natuurlijk Bingo worden veel gespeeld. Digitale spellen die niet speciaal voor ouderen bedoeld zijn, worden ook in toenemende mate door ouderen gespeeld, al is het moeilijk hier exacte cijfers voor te vinden. Uit een onderzoek van Newzoo en TNS-Nipo uit 2008 blijkt dat in Nederland 54% van de mannen en 59% van de vrouwen boven de 50 gamen. Dit lijkt veel maar is wel het laagste percentage onder de verschillende leeftijdsgroepen; zo gamet 99% van de acht- tot twaalfjarigen. De vijftigplussers die gamen doen dit vooral op de pc en minder op mobieltjes of consoles.

### *Populaire games onder ouderen*

Onder Britse zestigplussers zijn de meest populaire games Dr Kawashima's Brain Training, Professor Layton and Pandora's Box, Wii Sports, Mario Kart en Wii Sports Resort. Het is aannemelijk dat de Nintendo Wii de meest populaire console onder ouderen is, zo zijn er een aantal Nederlandse verzorgingstehuizen waar ouderen reeds gebruik maken van de Wii. Ook virtuele kaartspelletjes zoals Patience en Free Cell (die vaak standaard bij een Windows-pakket zitten) lijken veel door ouderen gespeeld te worden.



**SilverFit**

### *Revalidatiegames voor ouderen*

Er zijn ook enkele games die speciaal gemaakt zijn voor ouderen. Zo is er het Nederlandse SilverFit, een serie games die ouderen helpt bij het revalideren en fit blijven. Deze game heeft eigen (kostbare) hardware en wordt daarom voornamelijk in bejaardencentra gebruikt.

In Japan hebben onderzoekers in samenwerking met gamebouwer Namco een gamemachine ontwikkeld die gebaseerd is op Whack-A-Mole (een spel waarbij de speler met een hamer op mollen moet slaan). Ouderen moeten bij dit spel met hun benen op slangen stampen, die in rap tempo uit verschillende

gaten in de vloer naar boven komen. Dit spel is gericht op een verbetering van de valpreventie. Ook heeft een studententeam aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht in opdracht van roboticaontwikkelaar Focal Meditech het spel Vogels! ontwikkeld, waarmee ouderen die revalideren van een halfzijdige verlamming, ondersteund door een hulparm, een vogel besturen met hun arm.



“Whack-A-Snake”

Met verschillende soorten nieuwe hardware met een fysieke input (zoals Wii balance board en Kinect) worden op het moment spellen voor ouderen ontwikkeld. Het ligt dus in de lijn der verwachtingen dat er in de toekomst meer games speciaal gemaakt voor ouderen op de markt zullen komen.

<sup>1</sup> IJsselsteijn, Nap, de Kort & Poels (2007)

<sup>2</sup> Helaas is er niet specifiek gemeten bij ouderen van boven de 65 of 75.

<sup>3</sup> <http://www.utalkmarketing.com/pages/Article.aspx?ArticleID=16467>

<sup>4</sup> <http://www.zifacilitair.nl/uploadmap/11875Wii.pdf>

<sup>5</sup> <http://www.silverfit.nl>

<sup>6</sup> <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nb20070203a3.html>

<sup>7</sup> Dit spel is nu nog slechts als prototype ontwikkeld en (nog) niet in ontwikkeling genomen

Het Expertisecentrum voor Games en Game-Design (EGG) is opgericht om een bijdrage te leveren aan de ontwikkeling van toegepaste games in Nederland. EGG doet dit door zowel (potentiële) opdrachtgevers als ontwikkelaars kennis en advies te bieden. Hierbij richt EGG zich op zowel literatuuronderzoek, afgesloten projecten, als games die in ontwikkeling zijn, en trekt hier praktische lessen uit. Op deze manier ontstaat er een raamwerk van kennis waar zowel opdrachtgevers, ontwikkelaars als onderzoekers op kunnen voortbouwen. Zo hoeft niet ieder project zelf het wiel uit te vinden en kan de Nederlandse gamesector op het gebied van toegepaste games haar innovatieve karakter blijven uitbouwen.

EGG is een samenwerkingsproject tussen TNO, de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht en Taskforce Innovatie Regio Utrecht. Het project is onderdeel van het overkoepelende project Dutch Game Valley, dat tot stand is gekomen met steun vanuit het landelijke Pieken in de Delta programma van Economische Zaken, en wordt ondersteund door de gemeente Utrecht, de provincie Utrecht en de gemeente Amersfoort.