



Gamification of Technology for the Elderly

Dr. Michael Minge
Juliane Bürglen
Helene Cymek

sozial

- < Austausch mit Familie und Freunden
- < Finden neuer Kommunikationspartner
- < ...

kognitiv

- < Informationssuche
- < neue Dinge erfahren und erlernen
- < ...

motorisch

- < Planen von Aktivitäten
- < Teilen gemeinsamer Interessen
- < ...



- < Austausch mit Familie und Freunden
- < Finden neuer Kommunikationspartner
- < ...

- < Informationssuche
- < neue Dinge erfahren und erlernen
- < ...

- < Planen von Aktivitäten
- < Teilen gemeinsamer Interessen
- < ...

„Ich drücke keine Tasten, die auf englisch beschriftet sind, aus Angst, ich könnte etwas kaputt machen.“

Befragte, 76 Jahre

„ [...] für bestimmte Aktivitäten im Internet fühle ich mich nicht mutig genug.“

Befragter, 61 Jahre

„Wenn ich mal nicht weiterkomme, möchte ich das System durch mein Ausprobieren nicht noch mehr zerstören, dann frage ich lieber gleich jemand anderen.“

Befragte, 77 Jahre





> Kann der spielerische Umgang mit Technik auch bei älteren Nutzern Berührungängste und Motivationsbarrieren abbauen?

Gamification

[Einsatz spielerischer Elemente]

- > gibt direktes Feedback
- > kommuniziert den eigenen Fortschritt
- > ermöglicht soziale Vergleiche
- > ist motivationssteigernd
(unter bestimmten Umständen)

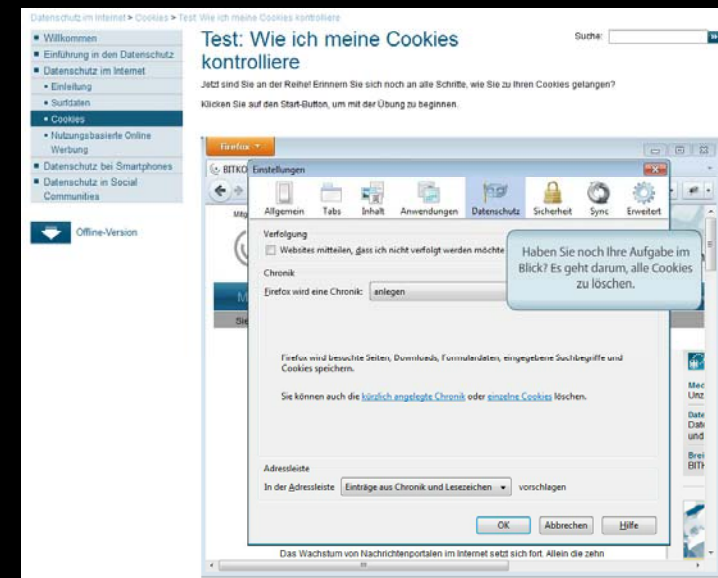


<http://www.mysugr.com>

Serious Game

[geschützter Interaktionsrahmen]

- > fördert das eigene Ausprobieren
- > verbessert implizierte Lernprozesse
- > vermittelt Erfolg
- > schafft positive Erlebnisse



<http://www.bitkom-datenschutz.de>

The diagram consists of a large light green circle containing a smaller dark green circle. The text 'User Experience' is centered in the upper part of the large circle, and 'Usability' is centered in the smaller circle. Below these circles is a wide grey horizontal bar containing the word 'Nutzen' in white text. The entire diagram is set against a black background.

**User
Experience**

Usability

Nutzen

Umgang mit technischen Problemen

1. Ausprobieren	21 %	48 %
2. Handbuch		
3. Hilfefunktion		11 %
4. jemanden fragen	63 %	18 %
5. im Internet suchen		
6. professionelle Beratung	9 %	
7. Kurs machen		
8. Problem ignorieren		



Bedarfserhebung

Bedarfserhebung

Fokusgruppen

Bedarfserhebung

Fokusgruppen

**Design-Prototyp
und Evaluation**



„Technik ist dazu da, erobert zu werden und dazu bin ich bereit [...] Das eigene Ausprobieren verschafft mir ein Entdeckergefühl.“

Befragter, 68 Jahre



Gamification of Technology for the Elderly

Technische Universität Berlin
FG Kognitionspsychologie
Prof. Dr. Manfred Thüring

Kontakt:
michael.minge@tu-berlin.de

Internet:
www.kke.tu-berlin.de