

Nürnberger Forschungsgemeinschaft untersucht positive Einflüsse auf Lernen und Erinnerung

Das Gedächtnis spielend auf Trab bringen

VON JULIA VOGL

Spiele machen Spaß und helfen dabei, die Zeit totzuschlagen. In ihnen steckt aber noch viel mehr. Auch die eigene Gesundheit und sogar die Wirtschaft können von dem spaßigen Zeitvertreib profitieren. Wie das funktioniert, untersucht eine neue Forschungsgemeinschaft mit Sitz in Nürnberg.

NÜRNBERG – Rund 300 Spiele stapeln sich in Roland Weinigers Büro im Klee-Center in der Nürnberger Südstadt. Den 44-Jährigen hat das Spielfieber gepackt – und seit seiner Kindheit nicht mehr losgelassen. Mehr noch sogar: Heute ist Weiniger stellvertretender Vorstand der Spielergilde und erfindet seine eigenen Spiele. Gut

zwei Dutzend hat er schon auf den Markt gebracht. Dabei sind Spiele für ihn mehr als nur ein reiner Zeitvertreib. Ihr größter Vorteil: „Sie motivieren Menschen dazu, etwas freiwillig zu tun“, sagt Weiniger. Darin stecke großes Potenzial.

Das könnten sich auch Unternehmen zunutze machen. „Es herrscht jedoch noch eine große Forschungslücke, was kleine und mittlere Betriebe betrifft“, sagt Weiniger. Große Institute erforschen schließlich meist nur, wie sie Großunternehmen helfen können. Die Lücke will er schließen und kleinen und mittleren Unternehmen mit einer eigenen Forschungsgruppe helfen – der Piaget-Forschungsgemeinschaft. Mit Instituten in Leipzig, Tübingen und Nürnberg betreibt sie Auftragsforschung. Weitere Institute sind derzeit in Planung. Im Nürnberger Institut liegt der Fokus auf der

Frage, wie Spielmechanismen auf die Wirtschaft und die Gesundheit übertragen werden können.

Mit genau dieser Fragestellung hat Weiniger schon jede Menge Erfahrung. So hat er für ältere Menschen im Rahmen eines Forschungsprojektes mit dem Nürnberger Käte-Reichert-Heim der Arbeiterwohlfahrt das Spiel „Lebensbilder“ entwickelt. Das gibt es als einfaches Kartenspiel, aber auch zusätzlich in einer Version für den Tablet-PC. Die Karten enthalten Fragen zu den 1950er und 1960er Jahren – eben genau zu der Zeit, in der die Senioren jung waren und an die sie sich gern erinnern.

Über die Fragen können die Pflegekräfte spielerisch mit den älteren Menschen ins Gespräch kommen. Wenn die Senioren über alte Zeiten plaudern, kommen ihnen bereits lang vergessene Erinnerungen wieder in den Sinn, weiß Weiniger. Ganz spielerisch kommen die Rentner dabei auch mit neuer Technik in Berührung – zu dem Spiel gibt es nämlich eine Ergänzung, die auf dem Tablet läuft. Darauf können die Pflegekräfte dann Fotos zeigen oder alte Titelseiten der Zeitschrift „Bravo“. Dass die Unterhaltungen, die sich anschließen, die Senioren geistig fit halten, versteht sich von selbst.



Roland Weiniger in seinem Reich, in dem sich auch mehrere Spiele befinden, die er selbst erfunden hat. Foto: Eduard Weigert

Fit werden können jedoch auch jüngere Menschen mit Spielen. Etwa mit Lernkontrollspielen der „Virtuellen Hochschule Bayern“. Diese sind absichtlich so schwierig, dass man immer wieder nachschlagen muss – spielend bleibt so mehr von dem Stoff hängen. „Im Schnitt wird man durch Spiele eine Note besser“, sagt Weiniger.

Spiele sorgen jedoch nicht nur für mehr Erinnerungsvermögen und Wissen: „Firmen profitieren davon, wenn sich ihre Mitarbeiter mental lockermachen“, sagt Weiniger. Das rege die Kreativität an. Dafür scheint er das beste Beispiel zu sein, denn zwischen all den Spielen in seinem Büro finden sich schließlich jede Menge, die er selbst erfunden hat.