

"GREY IS THE NEW PINK - Momentaufnahmen des Alterns" Ausstellung

Wusstet Ihr schon, dass sich das regelmäßige Spielen von 3D-Jump'n'Runs positiv auf das Gehirn auswirkt? So können ältere Menschen mit **Super Mario Odyssey** beispielsweise dem geistigen Abbau im Gehirn vorbeugen. Zumindest zeigen das wissenschaftliche Studien der *Universität Montreal*. Diese und andere Fakten sind Teil der Ausstellung **GREY IS THE NEW PINK - Momentaufnahmen des Alterns**, die vom 26. Oktober 2018 bis 1. September 2019 im Weltkulturen Museum in Frankfurt am Main gezeigt wird.

Die weltweite demografische Entwicklung prognostiziert eine Zunahme an älteren Menschen in der Bevölkerung. Das Älterwerden spielt also nicht nur für den Einzelnen eine wichtige Rolle, sondern hat Auswirkungen auf gesellschaftliche und kulturelle Prozesse. Doch jede Generation und Kultur altert anders. Wie Bruchstücke einer Lebenserinnerung fügt die Ausstellung den individuellen Umgang mit Themen wie Lifestyle, Liebe und Sexualität, Weitergabe von Wissen, Langlebigkeit, Krankheit, Gesundheit und Tod zu einer Anthologie des Alterns zusammen und zeigt Möglichkeiten eines aktuellen und zukünftigen Umgangs mit der Lebensphase „Alter“ auf. Wer ist also wo wann alt? Und können Konsolenspiele Demenz verhindern?

Auf letztere Frage versuchen Wissenschaftler*innen der Universität Montreal und angrenzender Institute eine Antwort zu geben. In der Ausstellung zeigen Studien, dass das Spielen von 3D-Jump-'n'-Run-Spielen, wie beispielsweise **Super Mario** oder **Marios Odyssey**, zur Steigerung der Substanz im Hippocampus des Gehirns beitragen kann, welche für die Kognition (Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Erinnerung) zuständig ist. Regelmäßiges Spielen würde somit besonders bei älteren Menschen dem kontinuierlichen Abbau vorbeugen.

Mit freundlicher Unterstützung von *Nintendo of Europe* können Besucher*innen sofort mit dem Gehirn-Training auf der *Nintendo 64* und der *Nintendo Switch* beginnen.



Seit Computerspiele in den 1990er Jahren populär wurden, wuchs der sogenannte E-Sport (elektronischer Sport) nicht nur durch verschiedene Anbieter*innen, neuere Konsolen und Spiele beständig an, sondern wurde auch professionalisiert. In Ligen treten Spieler*innen aus aller Welt gegeneinander an. Dabei hat die Begeisterung für diese Sport auch die ältere Generation erfasst, wie die *Silver Snipers* beweisen. Das schwedische Team wird von dem ehemaligen Weltmeister Tommy Ingemarsson (37)

trainiert und tritt in dem Strategie- und Kampfspiel **Counter-Strike** bei weltweiten Events an.

In der Ausstellung nähern sich außerdem internationale Wissenschaftler*innen, Künstler*innen und Lyriker aber auch jüngere und ältere Menschen aus der Bevölkerung dem Thema Alter(n) in Fotografien, Filmen, Literatur, Zeichnungen sowie Raum- und Multimedia Installationen und Performances an. Zahlreiche Exponate aus der Sammlung erweitern die Perspektiven auf die Thematik. Kuratiert von Alice Pawlik (Kuratorin für Visuelle Anthropologie, Weltkulturen Museum)

TEILNEHMENDE KÜNSTLER*INNEN:

Ishola Akpo (CI/BJ)

Ramy Al-Asheq (PS/SY/DE)

Femi Amogunla (NG)

Naama Attias (IL)

Meret Buser (CH),

Jess T. Dugan (US) und Vanessa Fabbre (US),

André Günther/Albino (DE)

Hartmut Jahn (DE)

Günther Krabbenhöft (DE)

Britt Kanja (DE)

Lars Krutak (US)

Osborne Macharia (KE)

Ninette Niemeyer (DE)

Raymond Sagapolutele (WS/NZ)

Patricia Thoma (DE)

Karsten Thormaehlen (DE) und Jake Verzosa (PH) sowie die Teilnehmenden des *Call for Content* eines weltweiten Aufrufs zur Bürgerbeteiligung und die Schüler*innen und Senior*innen des Projekts *textgestALTER*.

25. Oktober 2018, von [Markus 'Markus S.' Schaffarz](#)