

PRESSEMITTEILUNG

Ulm, den 03.07.2013

Graue Zellen spielend auf Trab bringen

Der 2. Silver Gaming Kongress bietet eine wissenschaftliche Tagung und einen öffentlichen Spielenachmittag zu Spielen für die Generation 55+

Wer Geist und Körper regelmäßig trainiert, bleibt länger fit. Längst ist dies schon keine Binsenweisheit mehr, sondern wissenschaftlich bewiesen. Oftmals bleibt dabei der Spaß aber auf der Strecke. Nicht zuletzt fällt in zunehmendem Alter die Selbstmotivation auch immer schwerer. Spiele können dabei Abhilfe schaffen. Unter dem Begriff „Silver Gaming“ (Spiele für „Silberhaarige“) hat sich zwischenzeitlich ein Begriff etabliert, der Spiele als ein ernst zu nehmendes Medium im Umfeld älterer Menschen betrachtet. Denn wer spielt „arbeitet“ freiwillig und so sind auch virtuelles Bowling im Altenheim, Brett-, Karten- oder Konsolenspiele als Gedächtnistrainings bis hin zu spielerischen Fitnessstrainings vor den heimischen Fernsehgeräten nichts mehr Ungewöhnliches.

Die selbst noch junge Disziplin des „Silver Gaming“ steht jedoch noch am Anfang. Auf einer wissenschaftlichen Tagung sollen deshalb aktuelle Ergebnisse aus bisherigen Forschungsprojekten auf nationaler oder EU-Ebene vorgestellt werden. In Workshops werden dann konkreten Fragestellungen behandelt. „Computer- und Brettspiele können dabei helfen, eine mögliche Demenz zu verzögern“, erklärt Dr. Winfried Schlee, Hausherr und Forschungsgruppenleiter in der Abteilung für Klinische und Biologische Psychologie der Universität Ulm. Neben Wissenschaftlern aus Deutschland reisen auch Experten aus der Schweiz und Griechenland zu dem Kongress an.

Nur die reine Theorie reicht den Kongressveranstaltern jedoch nicht. Am zweiten Tag findet ein kostenfreier und öffentlich zugänglicher Spielenachmittag statt, an dem altersgerechte Spiele ausprobiert werden können. Unterstützt wird dieser auch durch die AOK vor Ort mit einer eigenen Installation. Weiterhin stellen sich Unternehmen aus der Spielebranche den interessierten Besuchern. „Nur wenn wir die künftigen Nutzer direkt in die Entwicklung mit einbeziehen, können wir die wissenschaftliche Ergebnisse zielgruppengerecht umsetzen und eine breite Akzeptanz erreichen“, so Roland Weiniger, stellvertretender Vorsitzender des Branchenverbands SpieleGilde und Mitorganisator des Kongresses.

Nach einer ersten Veranstaltung in Berlin in 2010 findet der Silver Gaming Kongress diesmal in Ulm unter Organisation der dortigen Universität seine Fortsetzung. Er ist offizieller Partner im Wissenschaftsjahr 2013 „Die demografische Chance“. Für 2014 ist ein weiterer Kongress in der Spielestadt Nürnberg geplant.

Der 2. Silver Gaming Kongress findet am 08. und 09. Juli in der Villa Eberhardt, Heidenheimer Straße 80 in Ulm statt. Der erste Tag ist nur für wissenschaftliches Fachpublikum zugänglich, am 09. Juli können – bei freiem Eintritt – verschiedene Spiele live ab 14:00 Uhr ausprobiert werden.

Weitere Informationen zum Kongress finden Sie unter www.silvergaming.info

Vorstand

Jürgen Behm (*Vorsitzender*)
Juergen.behm@spiegelgilde.org

Roland Weiniger (*stv. Vorsitzender*)
roland.weiniger@spiegelgilde.org

Otmar Potjans (*stv. Vorsitzender*)
Otmar.potjans@spiegelgilde.org

Thomas Kolb (*Schatzmeister*)
thomas.kolb@spiegelgilde.org

Anschrift

SpieleGilde
Verband der Spielebranche e.V.
Kleestr. 21-23
90461 Nürnberg

Tel. (+49) 911 47753108
Fax. (+49) 911 47753109
E-Mail. info@spiegelgilde.org
Web. www.spiegelgilde.org

Social Media

Facebook
www.facebook.com/spiegelgilde
Twitter
www.twitter.com/gamesgilde

Wirtschaftlicher Betrieb

Game Engineers

R. Weiniger & Prof. Dr. Jäger GbR
Kleestr. 21-23
90461 Nürnberg

Dachverband

leadventures e.V.

Wodanstr. 73
90461 Nürnberg
Web. www.leadventures.org

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung



Mit unserem
Silver Gaming Kongress
sind wir offizieller Partner des
Wissenschaftsjahrs 2013.
www.silvergaming.info

Die Veranstalter

SpieleGilde – Verband der Spielebranche

Die SpieleGilde ist eine Verbundplattform, Interessenvertretung, Dienstleister und Netzwerk und verbindet kleine und mittlere Unternehmen, Entwickler und Forschungseinrichtungen rund um die Spielebranche.

Sowohl moderne Spieltechnologien (Computerspiele/Internet), als auch klassische Spielemedien (Karten- und Brettspiele) gehören zu den Kompetenzfeldern unserer Spielentwickler und Mitgliedsfirmen. Ein besonderes Forschungs- und Entwicklungsfeld nehmen dabei Serious Games ein, also Spiele die nicht primäre dem Unterhaltungszweck dienen, sondern für beispielsweise für Bildung und Weiterbildung, in der Medizin, im Verteidigungssektor, der Werbung oder politischen Kommunikation. Die SpieleGilde unterhält ein Expertengremium im Bereich Silver Gaming und hat als erster Verband das Themenfeld Spiele für die Generation 55+ in Deutschland aufgegriffen und weiterentwickelt.

www.spielegilde.org

Universität Ulm

Seit ihrer Gründung 1967 verzeichnete die jüngste Universität Baden-Württembergs eine bemerkenswerte Aufwärtsentwicklung – zum Teil kontinuierlich oder in kleinen Schritten, zum Teil durch markante Ausbaustufen.

Die zurzeit rund 9500 Studentinnen und Studenten verteilen sich auf die Fakultäten Medizin, Ingenieurwissenschaft und Informatik, Mathematik und Wirtschaftswissenschaft sowie Naturwissenschaften.

www.uni-ulm.de