

PRESSEMITTEILUNG

Nürnberg, 03.02.2010

Die Silver Gamer werden zur Selbstverständlichkeit

Der Kongress der SpieleGilde zum Thema Spiele für die Generation 50+ in Berlin

Virtuelles Bowling im Altenheim, Videospiele zum Gedächtnistraining oder spielerisches Fitnesstraining vor den heimischen Fernsehern sind in aller Munde. Vor dem Hintergrund des demographischen Wandels und der zunehmenden Technisierung des täglichen Lebens werden auch Spiele ein ernst zu nehmendes Medium im Umfeld älterer Menschen. Jüngste Forschungsergebnisse zeigen, dass Videospiele bei älteren Menschen sowohl kognitive als auch motorische Fähigkeiten fördern.

Grund genug für den Fachverband SpieleGilde im Rahmen des 3. Deutschen AAL-Kongresses einen Vorkongress zum Thema "Silver Gaming und AAL" in Berlin auszurichten. Unter Ambient Assisted Living (AAL) versteht man altersgerechte technische Assistenzsysteme für ein gesundes und unabhängiges Leben. Der AAL-Kongress wurde wieder vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) und dem VDE Verband der Elektrotechnik Elektronik Informationstechnik e. V. veranstaltet und gilt als Treffpunkt einer neuen Wachstumsbranche.

Der Vorkongress der SpieleGilde sollte nun aktuelle Trends vorstellen, aus laufenden Projekten berichten und Impulse für eine altersgerechte Gestaltung von Spielen und spielorientierte Entwicklungen geben. So versammelten sich im Berliner Congress Center über 90 Vertreter aus Universitäten und Hochschulen, Wohlfahrts- und Sozialverbänden und Unternehmen der Computerspielbranche, um Erfahrungen auszutauschen und sich miteinander zu vernetzen.

In seinem Eröffnungsgrußwort unterstrich deshalb der Vorsitzende des internationalen Unternehmer-Dachverbands leadventures und Inhaber einer Agentur für Spieleentwicklung, Roland Weiniger, die neuen Möglichkeiten, die sich durch den demographischen Wandel ergeben. „Die Spielebranche kann in Zusammenarbeit mit Wohlfahrtsverbänden und der Wissenschaft neue innovative Lösungen für ältere Menschen entwickeln, die letztendlich allen Menschen zu Gute kommen. Denn nur die Kultur- und Kreativwirtschaft, deren Teil die Spieleindustrie ist, könne dafür sorgen, dass Technik nicht nur einfach zu bedienen, sondern auch schön ist und Spaß macht.“, so Weiniger.

Ein Sprecher von Nintendo Deutschland, berichtete über die Produktentwicklung des japanischen Spielekonzerns, die zu einem Paradigemenwechsel im Videospielemarkt führte. Dabei spielt insbesondere die demographische Entwicklung in Japan eine entscheidende Rolle, da hier der Alterungsprozess der Gesellschaft schon viel früher als in Deutschland eingetreten ist und sich Nintendo somit frühzeitig auf die Veränderungen des Marktes einstellen musste.

In dem darauf folgenden Vortrag zeigte Prof. Dr. Karl-Werner Jäger, Mitglied im Ausschuss Normenpraxis (ANP) im DIN e. V. und dort Vorsitzender der Sektorgruppe Elektrotechnik und Mechatronik, auf, dass gute Spiele unbewusst schon auf bewährte Regeln aus Normen und Standards zurückgreifen und diese deshalb als Werkzeugkasten für eine effektive Softwareentwicklung dienen können.

Computerspiel-Hersteller können aber auch von klassischen Spielen lernen. Guido Hunke von der Ravensburger Agentur für Generationsmarketing präsentierte die langjährig bestehenden Bemühungen rund um traditionelle Brett- und Kartenspiele für Senioren und beschrieb welche unterschiedlichen Marketing- und Vertriebswege zum Erreichen dieser Zielgruppe eingeschlagen werden müssen.

Das es nicht immer nur um Verbesserung von körperlichen und geistigen Fähigkeiten und Fertigkeiten durch Videospiele geht, verdeutlichte Hermann Beißer, Referatsleiter Senioren, pflegebedürftige und behinderte Menschen der Arbeiterwohlfahrt Nürnberg und selbst Heimleiter eines Alten- und Pflegeheims „Wenn ein Bewohner den Arm zum Spielen ein wenig bewegt, statt ansonsten nur apathisch im Rollstuhl zu sitzen, dann hat sich die Sache schon gelohnt“. Gleichzeitig mit dem Wohlfahrtswerk Baden-Württemberg führen die Nürnberger regelmäßig wöchentliche Spielstage mit der Spielekonsole Wii durch. Die gemachten Erfahrungen werden zwischen den Organisationen ausgetauscht. Der Vertreter des Wohlfahrtswerks, Tibor Vetter, berichtete von den bisherigen, sich im Übrigen sehr gleichenden Erkenntnissen und der Wichtigkeit das Pflegepersonal in einen solchen Prozess mit einzubeziehen.

Einen vielbeachteten Höhepunkt boten die Professoren Dr. Herold und Hörmann der Ohm Hochschule Nürnberg, die mit Ihrem Projekt „genesis“ ein Computerspielsystem für behinderte Kinder präsentierten, welches im Jahr 2009 im Rahmen des „Landes der Ideen“ von Bundespräsident Horst Köhler ausgezeichnet wurde. Aufgrund der kognitiven und motorischen Einschränkungen haben die Wissenschaftler innovative und sehr einfach zu bedienende Eingabegeräte entwickelt, die auf Softwareseite noch weiter individualisiert werden können. Eine Vorgehensweise, die sich auch auf Senioren, insbesondere in Pflegeeinrichtungen übertragen werden lässt.

In darauf folgenden Workshops zu den Themengebieten „Vernetzung und Kooperation“, „Qualitätssicherung in der Spieleentwicklung“ und „Praxiseinsatz und Berufsbilder in der Pflege“ präsentierten die Kongressteilnehmer sich und ihre eigenen Erfahrungen mit Spielen für ältere Menschen und erarbeiteten gemeinschaftlich erste Modelle und Empfehlungen. Persönliche Kontakte konnten im darauffolgenden Networking-Abend gepflegt werden.

„Wir konnten durch den Kongress erstmals eine Vielzahl von Akteuren aus Forschung, Soziales und Spieleentwicklung versammeln und neue gemeinsame Projekte initiieren“, freut sich Jürgen Behm, Vorstandsvorsitzender der SpieleGilde. Schon Ende April diesen Jahres wird in Nürnberg die nächste Tagung zu „Silver Gaming“ stattfinden.

Über den Fachverband SpieleGilde.

Der 1993 in Nürnberg gegründete Verband SpieleGilde ist eine Interessenvertretung, Netzwerk und Dienstleister für kleine und mittlere Unternehmen, Entwickler, Organisationen und Forschungseinrichtungen rund um die Spielebranche. Er befasst sich sowohl mit klassischen Bereichen wie die der Brett- und Kartenspielen, als auch mit modernen Computer- und Onlinespielen.

Die Ziele des Verbands sind die Forschung und Entwicklung von Innovationen im Spielektor und die Schaffung neuer Betätigungsfelder für den professionellen Einsatz des Themas Spiel in Bereichen wie z. B. Wirtschaft, Bildung, Politik oder Kultur (Serious Games). Er fördert eine kreative und unabhängige Autoren- und Entwicklerszene und ermöglicht neue Marketing- und Vertriebswege für kleinere Verlage und Produzenten. Für Unternehmen und Organisationen bildet der Verband eine Verbundplattform für interdisziplinäre Projekte und gemeinsam setzten die angeschlossenen Spieleautoren und Game Designer weiterbildende, aufklärende oder werbliche Spielentwicklungen individuell und themenbezogen um.

Weitere Informationen unter www.spielegilde.org

Verantwortlich für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:

mephix KG

Roland Weiniger

roland.weiniger@spielegilde.org

www.mephix.de