

Product Manager (m/w) – Learning Management Lumesse GmbH <input type="button" value="Jetzt suchen"/>	Social Media Manager (m/w) Trützscher GmbH & Co. KG <input type="button" value="Jetzt suchen"/>
--	---

Die Silver Gamer werden zur Selbstverständlichkeit

08. Februar 2010 – Fachverband SpieleGilde – Senioren (/zukunftstrends/senioren)

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.

Anzeige

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.

Anzeige

Websites für Krankenhäuser & Ärzte (<http://www.2st-online.de>) | Suchmaschinenoptimierung für Praxen (<http://www.2st-online.de>) | Homepage günstig (<http://spodnet.de/>)

Ein Sprecher von Nintendo Deutschland, berichtete über die Produktentwicklung des japanischen Spielekonzerns, die zu einem Paradigmenwechsel 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.

Anzeige

Social Media Manager (m/w) Trützscher GmbH & Co. KG <input type="button" value="Jetzt suchen"/>	Product Manager (m/w) – Learning Management Lumesse GmbH <input type="button" value="Jetzt suchen"/>
---	--

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 dieses Jahres wird in Nürnberg die nächste Tagung zu „Silver Gaming“ stattfinden.

★★★★★

Mit 5 bewerten

Bewerten

STELLENMARKT

für Fach- und Führungskräfte
im Gesundheitswesen

powered by
Jobware (/stellen.html)

Alle Berufsfelder

Alle Regionen

Stichwort:

SUCHE STARTEN 

Medikamenten- suche

Die günstigsten
Produkte finden
-> Hier klicken
und vergleichen!



(/medikamente)

MEISTGELESENE BEITRÄGE

> Sozialer Status, Lebensstil und Gene haben großen Einfluss auf Alterserwartung (/zukunftstrends/senioren/5601-sozialer-status-lebensstil-und-gene-haben-grossen-einfluss-auf-alterserwartung)

kostenfrei
Portalsystem
anfordern & testen

» hier klicken



(/component/banners/click/3)

LESER EMPFEHLEN

- > Stiftung ProAlter gegründet (/zukunftstrends/senioren/2828-blank-48814807)
- > Ältere Arbeitnehmer - die Mehrheit ist sehr motiviert (/zukunftstrends/senioren/2869-blank-28543023)
- > Unkonventionelle Doktorarbeit über den Alltag in einem Hospiz ausgezeichnet (/zukunftstrends/senioren/2908-blank-91693992)
- > Mehr Geld für Rentnerinnen und Rentner (/zukunftstrends/senioren/2958-blank-92215391)
- > AOK-Programm zur Sturzprävention gestartet (/zukunftstrends/senioren/2969-blank-16666100)

Zum Seitenanfang 