

# AKTUELLE FACHDEBATTEN

Für Entscheider aus Medien, Politik, Wirtschaft & Gesellschaft

## DIGITALISIERUNG

### LAUFENDE DEBATTEN

Vielfältig, tiefgründig, richtungsweisend

### MANAGEMENT SUMMARIES

Die wichtigsten Debatten zusammengefasst

BEST FOR  
BUSINESS

AFTER WORK  
LUXURY

06.03.2018

14.12.2017 | INTERVIEW ZUR DEBATTE:

[ZUM DEBATTENVERLAUF –](#)

SILVER GAMING IST AUF DEM VORMARSCH

Warum immer Ältere immer mehr und immer ...

## GAMES MÜSSEN SICH DEM NUTZER ANPASSEN

Warum der Trend zu älteren Gamern auch den jüngeren Zielgruppen hilft



Roland Weiniger, Vorsitzender des leadventures e.V. - Global Strategy - Local Impact [Quelle: leadventures e.V. - Global Strategy - Local Impact]

"Menschen haben immer gespielt. Nur das Medium ändert sich", sagt Kreativcoach und Consultant Roland Weiniger. Der gefragte Experte prognostiziert, dass Spiele sich zunehmend individuellen Bedürfnissen anpassen und entsprechend einstellbar sein werden.

### Ein Senioren-Team auf der Dreamhack - ist E-Sport endlich die Sportart, die sich bis ins hohe Alter professionell betreiben lässt?

Selbstverständlich, wobei - wie bei jedem anderen Bereich auch - genügt es nicht, ab und zu mal zu spielen, um auf wirklich professionellen Niveau mithalten zu können. Wenn das aber gegeben ist, warum nicht? Letztendlich altert man so, wie man gelebt hat. Wenngleich der Rückgang von Sehkraft oder Reaktionsfähigkeit nicht abzustreiten ist, entwickelt jeder Organismus doch andere Mechanismen, wie er mit den noch vorhandenen Ressourcen umgeht.

### Die Medienberichterstattung lenkt den Blick auf das Phänomen Silver Gaming, das inzwischen auch statistisch belegt ist – warum wenden sich zunehmend auch Ältere dem Gaming zu?

Es handelt sich um eine logische Konsequenz des fortschreitenden Wandels der Gesellschaft. Menschen haben immer gespielt. Nur das Medium ändert sich. Als wir 2009 erstmals in Kongressen über Silver Gaming sprachen, wurden wir noch müde belächelt. Fast 10 Jahre später erreichen erste Altersklassen das Seniorenalter, in der der Umgang mit Computern nichts mehr Ungewöhnliches ist. Nochmals 10 Jahre weiter wird man wohl eher darüber diskutieren, ob eine Begriff "Silver Gamer" nicht ausgrenzend ist und man spielende Senioren nicht als Selbstverständlichkeit betrachten sollte.

**Wie könnte sich durch die neue Altersstruktur künftig die Art der Spiele und/ oder der Devices verändern?**

Die Spiele und Devices müssen sich an die Nutzergruppe anpassen, nicht umgekehrt. Der Controller der Nintendo Wii ist im Altenheim ein Graus. Wenn Silver Gamer zu einem wirklichen Markt erkannt werden, dann wird auch die grundsätzliche Nutzerfreundlichkeit besser werden. Und zwar nicht nur für Senioren, sondern für Alle. Spiele werden sich dann den individuellen Bedürfnissen anpassen und entsprechend einstellbar sein.

**Wie wirkt sich das Alter auf Gefahren wie Spielsucht aus?**

Suchtpotentiale bestehen für jeden Menschen, ob jugendlich oder im fortgeschrittenen Alter. Sucht kennt keine Altersgrenzen. Beispielsweise wächst die Zahl der Menschen, die dem Glücksspiel nachgehen, in keiner Altersgruppe so schnell wie unter Senioren. Wenn man in diesem Zusammenhang über Abos, Loot-Boxes und In-Game Items nachdenkt, bleibt eine Aufklärung auf jeden Fall erforderlich.

– Zurück

**DIESE BEITRÄGE KÖNNTEN SIE AUCH NOCH INTERESSIEREN**

E-SPORTS | GAMES

**GAMING GESÜNDER ALS FERNSEHEN**

Warum auch Ältere immer mehr spielen und was sie ...

– Zurück

[Über uns](#) · [AGB](#) · [Datenschutzerklärung](#) · [Impressum](#)