merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

# Dana Neuleitner: Boom der Silver Gamer

Beitrag aus Heft »2018/04 Medienpädagogik und Informatik«

Computer- und Videospielerinnen und -spieler werden zunehmend älter, so das Ergebnis des Vereins game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. Demnach erhöhte sich das Durchschnittsalter zuletzt um 0,4 Monate auf 36,1 Jahre. Ausschlaggebend für diesen Anstieg ist, dass in der Altersgruppe der über 50-Jährigen inzwischen ein erhöhtes Interesse am digitalen Zeitvertreib besteht, wie der Verband verlauten ließ. Mit insgesamt 9,5 Millionen Mitgliedern sind inzwischen nicht etwa Kinder und Jugendliche die größte Spielergruppe Deutschlands, sondern die sogenannten „Silver Gamer".

Erklären lässt sich dieses Phänomen zum Teil durch die demografische Entwicklung. Die Mitglieder dieser Generation waren früher selbst Pioniere im Videospielbereich und sind nun mit ihm älter geworden. Mit der fortschreitenden Digitalisierung wurden zudem in vielen Seniorenhaushalten Tablet-PCs oder Smartphones angeschafft, die im Vergleich zu Konsolen oder teuren Gaming-Computern deutlich erschwinglicher und leichter zu bedienen sind. Anders als jüngere Generationen, bei denen Ego-Shooter und Reaktionsspiele besonders beliebt sind, bevorzugen ältere Gamerinnen und Gamer die digitalen Versionen von Spielen, die sich auch in der analogen Spielewelt finden lassen. Darunter auch altbekannte Klassiker wie Puzzles, Kartenspiele oder das Zahlenrätsel Sudoku .

game sieht digitale Spiele als Chance für ältere Nutzer, da sie so spielerisch mit der digitalen Technik vertraut gemacht werden und empfiehlt außerdem die Entwicklung und das Angebot spezieller IT-Kurse, um Silver Gamerinnen und Gamer diesbezüglich weiter zu unterstützen. Dem Verband zufolge könnten Computer-und Videospiele Seniorinnen und Senioren dabei helfen, ihr kognitives Leistungsvermögen zu fördern und zu erhalten. Digitale Fitnessspiele seien möglicherweise auch in der Lage, überlastetes Pflegepersonal in Seniorenheimen und Physiotherapeutinnen und -therapeuten zu unterstützen und ihnen sogar kleinere Aufgaben abzunehmen.

https://www.game.de

Dana Neuleitner



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de