



Ältere Spieler

RISE OF THE SILVER GAMER

Sie gelten noch immer als Minderheit, doch ältere Spieler sind längst keine Seltenheit mehr. Im Gegenteil: Die Gruppe der Gamer über 50 Jahre wächst rasant. Doch obwohl die grauhaarige Spielergeneration den Computerspielmärkte der Zukunft mitprägen wird, ist nur wenig über sie bekannt. Sowohl in der Industrie als auch in der Community gibt es kaum Vorstellungen von älteren Spielern.

Ein Erklärungsversuch für Leser unter 50. Von David Gillengerten

»Destiny hat mein Leben gerettet«, sagt der ältere Herr im Voice-Chat mit ruhiger Stimme. »Oh, wie denn?«, fragt ihn seine Gesprächspartnerin, die Streamerin Lucent_Beam. »Meine Frau ist Weihnachten 2014 verstorben, mein Sohn neun Monate darauf. Nun erziehe ich meine 11-jährige Enkelin. Das Spiel hilft mir dabei, mental fit zu bleiben.« Destiny stellt für den älteren Herrn eine zweite Lebenswelt dar: »Ich träume sogar davon, Teil des Spiels zu sein«, gibt er lachend zu. Diese Geschichte spielt sich Mitte Februar 2017 ab. Lucent_Beam hat den Spieler, der sich im Gespräch als Rent-

ner vorstellt, in ihren Stream eingeladen. Live erzählt er von seinen tragischen Verlusten in den letzten zwei Jahren, seiner Spielzeit in Destiny und der Freude, die ihm der Titel bringe. Die Geschichte des älteren Herrn und Bungies Shooter-MMO wird schnell bekannt und verbreitet sich auf Reddit sowie in sozialen Medien. Gaming-Webseiten werden auf ihn aufmerksam und berichten über den mitteilssamen »Destiny-Rentner«. Selbst die Entwickler teilen seine Geschichte auf Facebook. Viele Fans spenden Geld, um ihn auf die GuardianCon, eine Destiny-Messe, einzuladen.



Civilization (hier Teil 6) ist ein typisches Spiel für ältere Spieler, die noch etwas lernen wollen.

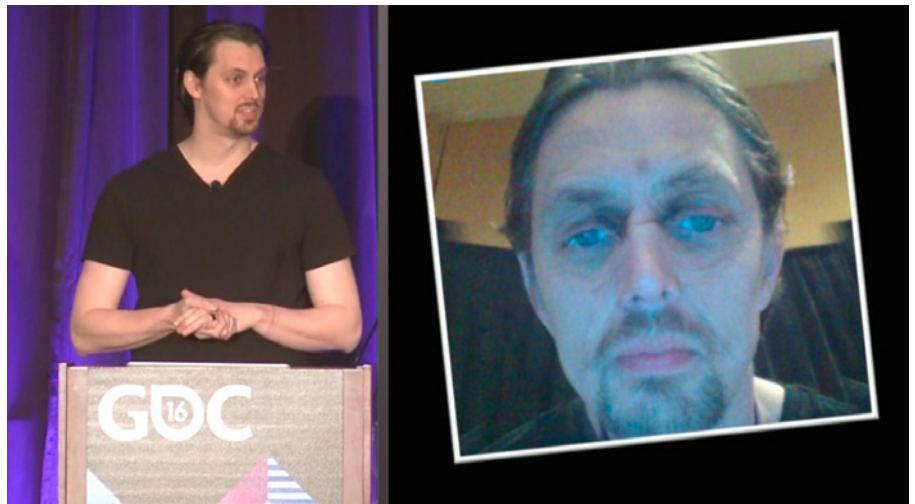
Ein alter Mann und seine bewegende Geschichte: Es ist nicht das erste Mal, dass ein betagter Spieler Schlagzeilen macht. Mitte Januar 2017 kursiert im Internet ein Video, das einen 74-jährigen Mann zeigt, der seit 17 Jahren das MMO Asheron's Call spielt. Das Online-Rollenspiel zählt zu den Urgesteinen des Genres. Es wurde 1999 veröffentlicht und lief seitdem ununterbrochen weiter. Ende Januar 2017 wurden die Server von Asheron's Call jedoch heruntergefahren. In dem Video verabschiedet sich der ältere Herr vom Spiel und erzählt, warum es ihm immer noch so gut gefällt. Ein weiterer »Silver Gamer«, wie man die in Ehren ergrauten Spieler auch nennt, erlangt im November 2016 Aufmerksamkeit: Der über 70 Jahre alte US-Airforce-Pensionär spielt Battlefield 1 gemeinsam mit seinem Enkel. Einer der beiden bedient die Maus, während der andere an der Tastatur die Bewegungen steuert. Auch ältere Damen, die ihre Zeit mit Spielen verbringen, finden sich in den Medien wieder. Im Jahr 2014 zum Beispiel die damals 86-jährige Rentnerin, die GTA 5 auf der PlayStation spielt. Oder bereits 2012 jene 100-Jährige, die sich nicht etwa mit Stricken oder Kreuzworträtseln, sondern mit Nintendo-DS-Spielen geistig fit hält. Klar, solche Fälle gelten immer noch als Kuriositäten – aber sie werden alltäglicher. Auch Spieler altern. Und das dürfte den Markt der kommenden Jahrzehnte maßgeblich prägen.

Ältere Spieler: Eine Minderheit?

Wenn man alleine die Aufmerksamkeit beachtet, die ältere Spieler unter anderem aus den Medien und der Spielerschaft bekommen, scheint es, als ob es sich um eine Minderheit handelt. Die zockende Oma oder der zockende Opa wirken wie Raritäten. Attraktionen, die es zu bestaunen gilt. Natürlich spielen auch bewegende Geschichten im Hintergrund eine Rolle – wie bei den erwähnten Fällen. Im Vordergrund steht jedoch überwiegend das Alter der Spieler: Hey

schaut mal, der Opa spielt! Aber ist das wirklich so besonders? Handelt es sich beim Gedanken, Videospiele seien vor allem ein Hobby der jungen Generation, nicht um ein Vorurteil? Wirft man einen Blick auf die Altersstatistiken einiger Branchenverbände, wird schnell klar, dass ältere Spieler längst keinen Seltenheitswert mehr besitzen. Laut einer repräsentativen Umfrage des Digitalverbands Bitkom aus dem Jahr 2015 spielen von den 50- bis 64-Jährigen in Deutschland circa 25 Prozent Computer- und Konsolenspiele. Bei der Generation 65-plus sind es immerhin noch 11 Prozent.

Schaut man ins Ausland, ergeben sich ähnliche Zahlen. So veröffentlichte beispielsweise die Interactive Software Federation of Europe (ISFE) 2012 eine Konsumentenstudie. Dort kam man zu dem Ergebnis, dass insgesamt 27 Prozent der Europäer über 55 Jahre Computerspiele nutzen. Am höchsten war der Anteil älterer Spieler unter den männlichen Finnen mit insgesamt 47 Prozent und unter den Niederländerinnen mit 39 Prozent. Blickt man weiter über den Atlantik, sind die Zahlen ebenfalls auffällig hoch. So geht zum Beispiel die Entertainment Software Association (ESA) davon aus, dass 2015 gut 26 Prozent aller



Bob de Schutter auf der GDC 2016 – mit einem künstlich gealterten Bild von sich selbst.

amerikanischen Spieler über 50 Jahre alt waren. Das Durchschnittsalter der Nutzer lag bei 35 Jahren. Eine unabhängige Studie aus dem Jahr 2008 stellte derweil fest, dass 40 Prozent aller Amerikaner zwischen 50 und 64 Jahren spielten. Bei der Generation 65-plus lag der Durchschnitt bei 23 Prozent. Die Statistiken zeigen: Hohes Alter und Computerspiele lassen sich besser miteinander vereinen, als man denkt. Das Klischee

des jugendlichen Spielers verblasst angesichts der Zahlen. Dennoch hält sich das Vorurteil, dass sich Computerspiele vor allem an junge Menschen richten. Gründe dafür gibt es viele. Da wäre zum einen die Geschichte des Mediums, das in den achtziger Jahren vor allem als Kinderspielzeug beworben wurde und seitdem das Problem hat, der Spielwarenabteilung zu entwachsen. Zum anderen ist es auch der aktuellen Spielbranche geschuldet, dass ältere Spieler kaum in der Öffentlichkeit wahrgenommen werden. Viele Publisher und Entwickler sprechen mit ihren Titeln absichtlich eine junge Zielgruppe an. Sei es nun das neue Call of Duty oder das kommende Assassin's Creed: Sie alle wollen vor allem gezielt Jugendlichen und jungen Erwachsenen gefallen, sei's mit wuchtigen Actionsszenen, sei's mit einem kompetitiven Mehrspielermodus.

No Console for Old Men

Alter beschränkt sich nicht nur auf Spieler – auch Entwickler kommen in die Jahre. Während spielende Senioren vor allem mit dem Problem der unbekannten Minderheit zu kämpfen haben, stehen alternde Computerspieldesigner einem ganz anderen Problem gegenüber: der Altersdiskriminierung (»ageism«). In einem Blog-Eintrag auf der Gaming-Webseite Gamasutra schilderte der 58-jährige Entwickler David Mullich seine Erfahrungen mit der Problematik. Denn nachdem er mehrere Jahre lang neue Beschäftigungsfelder in der Spielebranche suchte, bemerkte er, dass ihm sein Alter dabei im Weg stand: »Es wurde für mich immer schwerer, einen Job in der Industrie zu finden – besonders, nachdem ich die 50 überschritten hatte.«

Auch die Entwicklerin Laralyn McWilliams äußerte sich kurz vor ihrem 50. Geburtstag kritisch: »Das einzige, was schlimmer sein kann, als in der Gamesbranche als Frau zu arbeiten, ist, in der Branche als 50-jährige Frau zu arbeiten. Die Spieleentwicklung hatte schon immer eine merkwürdige Beziehung zum Alter.« McWilliams appellierte ebenfalls in einem Gamasutra-Beitrag an ihre Entwicklerkollegen, zusammenzuhalten und sich gegen Altersdiskriminierung einzusetzen. Auch Professor Bob de Schutter warb in einer Rede für mehr ältere Entwickler: »Die Industrie braucht mehr aktive Veteranen. Aktuell sind gerade mal ein Prozent der Computerspieldesigner über 50 Jahre alt.« Doch da die Arbeitsbedingungen in der Branche – besonders in den Bereichen Arbeitsverhältnisse und Überstunden – immer noch sehr altersfeindlich sind, werde sich daran wohl in Zukunft so schnell nichts ändern, so der Forscher.



Ralph H. Baer, der Vater der Konsole Magnavox Odyssey, blieb seiner Erfindereleidenschaft bis ins hohe Alter treu. Er verstarb 2014 im Alter von 92 Jahren.

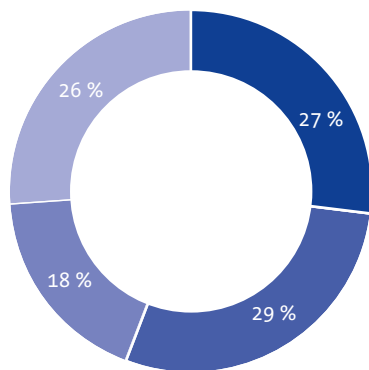
Spielen mit körperlichen Behinderungen

Eines der größten Probleme von älteren Spielern besteht darin, dass man nur wenig über sie weiß. In der öffentlichen Wahrnehmung kommen betagtere Spieler kaum vor – außer in Boulevard-Geschichten. Das kritisiert auch Bob de Schutter. Der Belgier ist Professor an der Miami University in Oxford, Ohio. Dort erforscht der Doktor der Kommunikationswissenschaften unter anderem das Thema »Spiele für ältere Nutzer« (»Games for Older Audiences«). Für ihn ist die Betrachtung und Analyse von älteren Spielern vor allem Selbstzweck: »Eigentlich handelt es sich bei meiner Forschung um eine sehr egoistische Angelegenheit«, sagt de Schutter. Er möchte mit seiner Forschung erreichen, dass Spiele in Zukunft besser auf ältere Nutzer ausgerichtet sind. Und das mache er natürlich auch für sich selbst. »Denn irgendwann werden wir alle mal alt, und wäre es nicht toll, wenn wir dann noch mit 70 oder 80 spielen können?« In einem Vortrag auf der Entwicklerkonferenz Game Developers Conference (»GDC«) im vergangenen Jahr sprach er über das Thema und eröffnete seine Rede mit einer These: In Zukunft werden ältere Menschen die größte aller Spielergruppen stellen. Um seine These zu un-

Wie alt sind die Spieler?

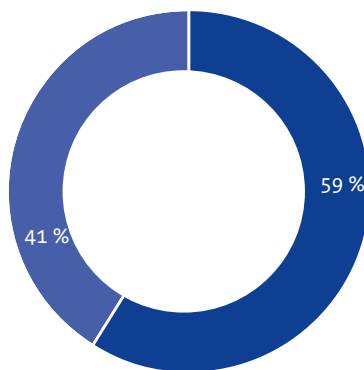
Hier die aktuellen Alterszahlen der amerikanischen Spielebranche, herausgegeben von der Entertainment Software Association (ESA). In Deutschland sind die Zahlen sehr ähnlich.

Der durchschnittliche Spieler ist **35 JAHRE** alt.



Alter der Spieler

27% unter 18 Jahre
29% 18-35 Jahre
18% 36-49 Jahre
26% 50+ Jahre



Geschlecht der Spieler

59% männlich
41% weiblich

termauern, gibt der Forscher ein kleines Rechenbeispiel anhand der schon vorgestellten Statistiken an. Je nach Szenario werden in den nächsten 30 Jahren zwischen 46 Millionen und 105 Millionen Spieler in den USA über 50 Jahre alt sein – ein Alter, ab

dem Nutzer laut vielen Forschern zur älteren Generation gehören. Diese Zahlen entsprechen circa 33 Prozent beziehungsweise 44 Prozent der Spielerschaft in den USA.

Die Spieler von morgen, so argumentiert de Schutter, seien also nicht die jungen Er-

wachsenen und Kinder, sondern die Grauhaarigen, die Silver Gamer. Deshalb sei es seiner Ansicht nach wichtig, heute schon darüber nachzudenken, wie Spiele in Zukunft für diese Zielgruppe aussehen sollten. Denn mit dem Alter kommen auch körperliche Probleme, die Spieleentwickler berücksichtigen müssen: So lassen Fähigkeiten und Reflexe nach, es kommt zu Seh- und Hörschwächen. Spiele von morgen sollten dem Forscher zufolge auf diese Beeinträchtigungen eingehen und deshalb besonders gut zugänglich für ältere Nutzer sein. Zudem sollten Entwickler schon früh damit beginnen, die Zugänglichkeit (»Accessibility«) ihrer Spiele zu steigern. De Schutter räumt jedoch ein, dass dies nicht von heute auf morgen funktionieren wird: »Teilweise fehlt es einfach an Aufmerksamkeit diesen Problemen gegenüber. Oftmals ist es aber auch eine Kostenfrage, ob spezielle Optionen und Regler in ein Spiel integriert werden.«

Selbst einer so weit verbreiteten Spieleengine wie der Unreal Engine 4 fehle es oftmals an Werkzeugen, um Spiele barrierefreier zu gestalten, erzählt er. Dabei helfe schon jeder kleine Fortschritt, schließlich leiden laut Studien rund 36 Prozent der über 65-Jährigen an einer Behinderung. Ein Inventar mit Drag&Drop etwa sei mit motorischen Störungen wie Gicht schwer zu bedienen. Größere Schriften, hohe Kontraste und einstellbare Farben helfen Sehbehinderten ebenso wie eine Soundkulisse, die das Spielgeschehen akustisch widerspiegelt. Ein einstellbares Spieltempo würde langsamere Senioren das Spielen ebenso erleichtern wie eine wählbare Scrollgeschwindigkeit bei Dialogen. Auch konfigurierbare Keyboard-Shortcuts erleichtern die Bedienung. Angesichts der demografischen Entwicklung sollten die Spielehersteller von morgen solche Hilfen in Betracht ziehen. Ein Trugschluss sei allerdings, dass ein Spiel für ältere Spieler unbedingt einfach sein muss – es kommt laut de Schutter aufs Interface an. Trackmania sei ein gutes Beispiel: Das Rennspiel ist gewiss nicht leicht, aber leicht zu bedienen.

Was ältere Spieler wollen

Neben der Zugänglichkeit hebt de Schutter eine zweite Säule des guten Gamedesigns für ältere Nutzer hervor: den »meaningful content«, also interessante und bedeutsame Inhalte statt schneller Action. Ihm zufolge haben ältere Nutzer ganz unterschiedliche Motivationen zum Spielen. Manche wollen im Alter noch etwas lernen, etwa in Civilization. Andere möchten jungen Menschen helfen und etwas an die Gemeinschaft zurückgeben, zum Beispiel in MMOs. Manche freuen sich, eine gemeinsame Aktivität mit Freunden oder Familienmitgliedern auszuüben, und spielen beispielsweise Hearthstone gemeinsam mit ihrem Sohn oder Enkel. Andere können nur am PC Dinge erleben, zu denen sie selbst körperlich nicht mehr imstande sind, beispielsweise Fußballmatches. Manche sehen in Computer-



Online-Rollenspiele wie Star Wars: The Old Republic (oben) und World of Warcraft (unten) sind auch bei älteren Spielern beliebt.

und Videospielen die Möglichkeit, mit der Zeit zu gehen, modern zu bleiben. Andere wollen einfach nostalgische Gefühle aufleben lassen – etwa in Spielen wie der Mafia-Reihe, die Zeiten behandelt, die ältere Spieler noch miterlebt haben.

Auch der einfache Zeitvertreib ist natürlich eine Option: Wer nichts zu tun hat, setzt sich dann eben nicht vor den Fernseher, sondern an den Computer – tatsächlich bevorzugen viele ältere Spieler den PC, auch weil sie damit noch andere Dinge erledigen können, etwa E-Mails an ihre Enkel schreiben. Viele AAA-Computerspiele scheitern aber daran, mit ihren Inhalten die Motivationen der älteren Nutzer anzusprechen, so de Schutter. Titel, die dieser Anforderung gerecht werden, stammen oft aus dem Indie-Bereich. Als Beispiel gibt der belgische Professor das Krimispiel »Her Story« oder den Grenzkontroll-Simulator »Papers, Please« an, beide behandeln ernste und erwachsene Themen statt plumper Hollywood-Action. Das Interesse am Multiplayer-Wettstreit in Titeln nehme im Alter zudem ab, erklärt Nick Yee vom Beratungsunternehmen Quantic Foundry. So hätten Studien gezeigt, dass sich vor allem junge Männer gerne miteinander messen. Ab 45 Jahren sinke die Begeisterung dann jedoch rapide. Das heißt nicht, dass es keine alternativen Counter-Strike-Spieler gibt – manche CS-Clans haben sich sogar auf ältere Spieler spezialisiert. Es heißt nur, dass es laut Nick Yee statistisch gesehen sehr wenige davon gibt.

Die Querbeet-Spieler

Bob de Schutter möchte das so nicht unterschreiben. Die Frage, welche Spiele allgemein interessant für ältere Nutzer seien, ist schwer zu beantworten: »Am Ende des Tages entscheidet immer der Spieler selbst. So haben wir zum Beispiel mit älteren Spielern im Club eine Runde Overwatch gespielt. Danach waren alle so davon begeistert, dass sie sich das Spiel selbst gekauft haben.« Beim »Club« handelt es sich um einen Workshop, den de Schutter organisiert. Dabei spielt der Belgier zusammen mit zehn bis 15 interessierten Senioren Computerspiele. Teilweise lädt er auch Gamedesigner ein, die ihre Spiele vorab von den Probanden testen lassen. »Die Geschmäcker sind im Alter spezieller und ausgeprägter«, sagt de Schutter. »Viele unserer Tester mögen Spiele von Blizzard. Unter den männlichen Probanden war zum Beispiel Diablo 3 ein großer Hit.« Im Gegensatz dazu konnten sie mit Minecraft oder Blizzards MOBA Heroes of the Storm wenig anfangen. Aktuell sei besonders Virtual Reality bei den Senioren beliebt – eine Aussage, die auch auf einige junge Spieler zutrifft. Neue Technologie fasziniert eben. Trotz unterschiedlicher Geschmäcker und Motivationen gibt de Schutter zu bedenken: »Ältere Leute mögen die gleichen Spiele wie junge Menschen.«

Ein Eindruck, der sich bestätigt, wenn man die Spielesammlung von Markus Wohl-



Danielas WoW-Gilde »noobsATwork« auf dem Server »Der Mithrilorden / Der Rat von Dalaran«.

gemuth sieht. Der 48-jährige Österreicher spielt nach eigenen Angaben »alles quer durch die Bank« – egal, ob es aktuelle Singleplayer-Titel wie The Witcher 3 oder Multiplayerspiele wie World of Tanks sind. »Ich bin ein Spielesammler und meine Steam-Bibliothek ist ziemlich groß – so wie mein Pile of Shame«, gibt er lachend zu. Computerspiele sind für ihn eine Art Therapie, um den Kopf nach einem anstrengenden Arbeitstag freizubekommen. Der berufstätige Vater von zwei Kindern findet deshalb neben sportlichen Aktivitäten auch die Zeit zum Spielen. Besonders oft versinkt er dabei in den Welten des Star-Wars-Universums: »Das Spiel,

das ich bisher am meisten gespielt habe, ist Star Wars: The Old Republic. Dort bin ich seit der Beta, sprich seit mehr als fünf Jahren aktiv.« An Biowares MMO schätzt er besonders die mitreißende Story und die immersive Welt.

Gute Kombi: MMOs und ältere Spieler

Auch Daniela Hölter (Name von der Redaktion geändert) hat eine Schwäche für die Welt eines Online-Rollenspiels, genauer gesagt: für Azeroth. Seit dem Release im Jahr 2004 spielt die 61-jährige Berlinerin World of Warcraft. »Meine Söhne haben mir damals das Spiel gezeigt, und ich habe mich sofort in

Ältere Spielertypen



Bob de Schutter unterscheidet zwischen diesen fünf Silver-Gamer-Typen:

Zeitverschwender: Haben manchmal nichts Besseres zu tun und spielen nebenher zur Ablenkung – meist etwas, das sie schon in nicht-digitaler Form kannten. Typisches Spiel: Sudoku.

Freiheitskämpfer: Freuen sich, dass sie endlich selber entscheiden können, was sie tun, weil sie keinen Chef mehr haben. Für sie muss ein Spiel einfach Spaß machen und Belohnungen ausschütten. Typische Spiele: Bejeweled, Candy Crush.

Kompensatoren: Haben im Ruhestand nichts zu tun; Spiele sind das Einzige, was ihnen Spaß macht – etwa, weil sie aufgrund einer Behinderung selten das Haus verlassen. Sie suchen in Chats nach zwischenmenschlichem Kontakt. Typische Spiele: World of Warcraft, Second Life.

Wertesucher: Wollen auch im Alter noch etwas lernen und halten Spiele für kulturell relevant. Sie wünschen sich bedeutsame Inhalte und mögen Strategietitel. Typisches Spiel: Civilization.

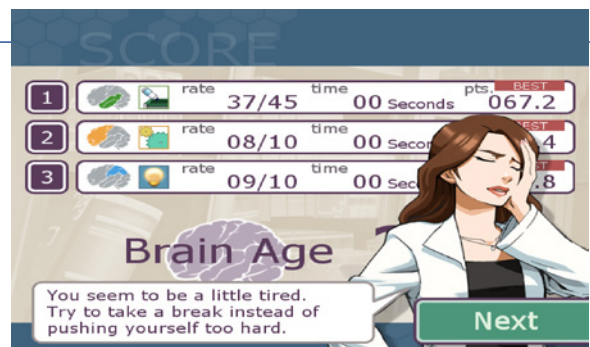
Spielfreudige: Spielen gerne, weil sie einfach gerne spielen. Behandeln oft auch andere Lebensbereiche als Spiel und buchen zum Beispiel gerne Last-Minute-Flüge. Spielen auch Nischentitel. Typisches Spiel: The Secret World.

Problematische Gesundheitsspiele

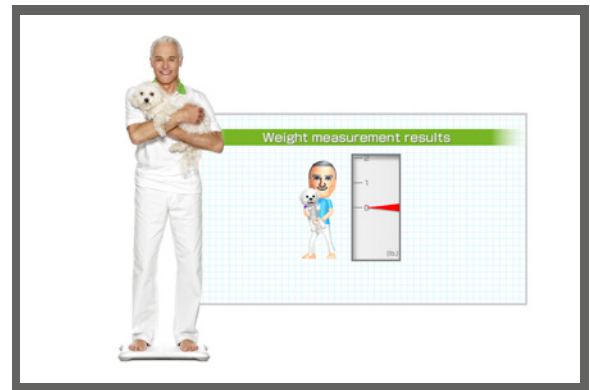
Wer über Spielen im Alter nachdenkt, wird über kurz oder lang auf einen Bereich stoßen, der sich auf Gesundheitsaspekte konzentriert. Besonders seit dem Erfolg von Spielen wie Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging sind Spiele mit Gedächtnisübungen auf dem Vormarsch. Dazu kommen Titel, die nach dem Erfolg der Nintendo Wii auf Motion-Control setzen und als Bewegungstrainer für alte Menschen beworben werden. »Es gibt aktuell einige Firmen, die sich darauf spezialisieren«, erklärt der Wissenschaftler Bob de Schutter. Meistens werden diese Spiele und Systeme an Altenheime verkauft.

Diese vermeintlichen Gesundheitsspiele haben allerdings ein großes Problem: Es ist bis heute nicht geklärt, ob sie etwas bringen. »Der einzige Grund, warum sich solche Spiele gut verkaufen, ist die Angst der Leute vor dem Älterwerden«, kritisiert de Schutter. »Titel wie Gehirn-Jogging oder Fitnesstrainer werden mit dem klaren Ziel verkauft, Ergebnisse zu erzielen – obwohl die bis heute nicht bestätigt sind. Viel mehr Altersdiskriminierung geht nicht.«

Erst 2016 kam es zu einer Auseinandersetzung darüber: Der Streit entbrannte zwischen dem amerikanischen Unternehmen Lumosity, das sich auf Spiele im Gesundheitsbereich spezialisiert hat, und der US-Behörde Federal Trade Commission, die für den Verbraucherschutz zuständig ist. Letztere warf Lumosity vor, irreführende Werbung zu verbreiten, die »sich die Angst der Menschen vor altersbedingter Beeinträchtigung des Denkens zunutze macht und ihre Produkte als Lösung vermarktet, ohne wissenschaftliche Beweise für die These vorbringen zu können.« Das Unternehmen verständigte sich letztlich mit der Behörde auf einen zu zahlenden Millionenbetrag.



Dass Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging ältere Menschen geistig fit hält, ist nicht wissenschaftlich erwiesen.



Auch die Wirksamkeit von Fitnessprogrammen wie Wii Fit konnte bislang nicht belegt werden.

die Grafik und die Welt verliebt«, erinnert sie sich zurück. Ihre Motivation zum Spielen ist der Zeitvertreib sowie die Pflege von sozialen Kontakten in WoW. Im Gegensatz zu Markus Wohlgenuth besitzt Daniela keine anderen Spiele. Sie verbringt ihre Spielzeit ausschließlich in World of Warcraft. Das heißt aber nicht, dass sie sonst keine Hobbys hätte: »Ich bin im Kegel- und Handarbeitsverein sowie in der Kirchengemeinschaft und viel mit meinen Schwestern unterwegs.« Dennoch gehöre auch das Spiel mit ihrer Gilde einfach dazu: »Es hat sich im Laufe der Jahre eine Gemeinschaft gebildet, die sich immer wieder zusammenfindet.«

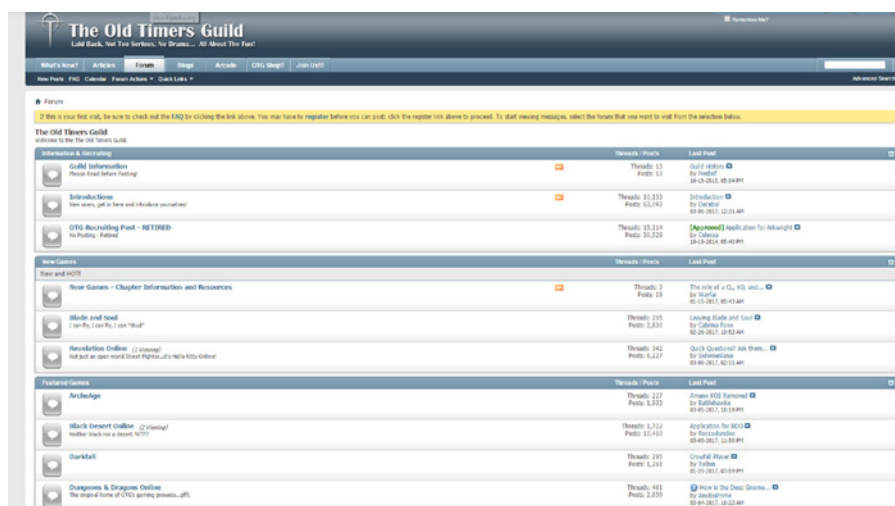
Interessante Welten, ausführliche Geschichten und das Zusammenspiel mit anderen Nutzern: MMOs sind für ältere Spieler ein besonders interessantes Genre. Das

weiß auch Bob de Schutter: »Online-Rollenspiele passen in eine Vielzahl der Kategorien, in die wir ältere Spieler und ihre Motivation einordnen.« Besonders soziale Aspekte spielen eine wichtige Rolle: »Man macht viel mit anderen, man redet viel mit Leuten auch abseits des Spiels«, erläutert der Forscher. Die Inhalte eines MMOs sind zudem eher auf erwachsene Spieler ausgelegt – im Gegensatz zu anderen Genres, beispielsweise Ego-Shootern, ergänzt de Schutter. Zur Verallgemeinerung, dass jeder Rentner Online-Rollenspiele mag, möchte er sich aber nicht hinreißen lassen. Dafür gibt es einfach zu viele Gründe, die ausschlaggebend sind. »Oft ist es so, dass Nutzer The Old Republic spielen, weil sie Fans von Star Wars sind. Oder weil sie Leute kennen, die den Titel ebenfalls spielen. Ältere Nutzer greifen aus

den gleichen Gründen wie junge Spieler zu Online-Rollenspielen.«

Der Clan der alten Spieler

Daniela und Markus schätzen an ihren jeweiligen MMOs die Möglichkeit, das Spiel so zu spielen, wie sie wollen. »In Star Wars: The Old Republic konzentriere ich mich oft auf meine Geschichte. Raid-Content interessiert mich nicht besonders«, erklärt Markus. Daniela schätzt es an WoW, einfach den Berufen ihres Helden nachzugehen: »Manchmal mache ich gerne Dinge ganz für mich alleine. Zum Beispiel sammle ich Kräuter.« Das heißt aber nicht, dass beide nur ihre eigenen Wege in den Online-Rollenspielen gehen. Im Gegenteil: Sowohl Daniela als auch Markus sind aktive Mitglieder einer Gilde. Der Österreicher spielt bei »The Old Timers Guild« mit – einer großen Spiele-Community aus den USA, die sich vor allem auf »ältere« Nutzer konzentriert. Wer bei dieser spieleübergreifenden Gilde mitmachen will, muss mindestens 25 Jahre alt sein. »Alleine in Star Wars: The Old Republic gibt es je nach Seite drei bis vier Gilden von uns«, erklärt Markus. »Zwischen 500 und 1.000 Mitglieder bei den »Oldtimers« spielen das MMO aktuell. Zu Beginn passten nicht alle in eine Gilde, sodass wir mehrere aufmachen mussten.« Der Familienvater war zeitweise sogar Offizier seiner Gilde. Er lud neue Mitglieder ein, kümmerte sich um den Chat und schlichtete Streitigkeiten (»Auch bei alten Leuten kommt es mal zu Auseinandersetzungen«). Aus beruflichen Gründen musste er seinen Posten aber wieder abgeben. Daniela ist im Vergleich zu Markus das genaue Gegenteil: Die Berlinerin spielt in einer



Das Forum des spieleübergreifenden Clans »The Old Timers Guild«. Die meisten Mitglieder kommen aus den USA und Europa.

kleinen Gilde, den »noobsATwork«, auf dem zusammengelegten Server »Der Mithrilorden / Der Rat von Dalaran«. Viele Mitglieder kennen sich seit Jahren und haben sich auch schon außerhalb des Spiels getroffen. Die 61-Jährige ist die Älteste in der Gilde. Andere Mitglieder sind zwischen 40 und 50 Jahre alt, einige jüngere Mitspieler wie Studenten gibt es ebenfalls. »Die hören dann aber irgendwann wieder auf und der harte Kern bleibt zurück«, erzählt Daniela. Mit diesem harten Kern ist die Berlinerin dann häufig im Spiel unterwegs: »Wir gehen zum Beispiel regelmäßig am Donnerstagabend in Instanzen. Jeder, der kann, kommt dann mit. Manchmal stehen wir aber auch nur rum und quatschen oder angeln.« Für viele Mitglieder der Gilde sind ihre Mitspieler essenzieller Bestandteil des Spielerlebnisses. Daniela beschreibt sie als einen »zweiten Bekanntenkreis, der über ganz Deutschland verteilt ist.« Auch Markus hält viel von der Gemeinschaft in seiner Gilde: »Es ist toll, dass jeder in der gleichen Situation ist. Jeder weiß und akzeptiert es, dass man abseits des Spiels noch ein Leben hat.« Zudem schätzt er den erwachsenen Umgangston unter den Mitgliedern: »Die Unterschiede zu normalen Chats sind schon deutlich.«

Sind die Zocker-Rentner die Zukunft?

Wirft man einen Blick in die Glaskugel, sieht die Zukunft für ältere Spieler rosig aus: »Ich denke, dass Senioren in Zukunft wesentlich mehr Einfluss auf die Gaming-Branche haben werden«, prognostiziert Bob de Schutter. Besonders im Hinblick auf ihre Kaufkraft könnten sie für die Industrie interessant werden. Die aktuelle ältere Generation betreffe dies jedoch noch nicht: »Sie sind noch nicht bereit, große Geldsummen für ein Spiel auszugeben.« Etwas anders sieht das Markus Wohlgemuth. Für ihn ist das Geld ausgeben für und in Computerspielen vor allem ein Privileg der älteren Nutzer: »Im Alter muss man weniger auf sein Budget achten und ist daher auch mal bereit, Geld für einige Spiele zu investieren.« Für ihn steht es zudem außer Frage, dass er auch im hohen Alter spielen wird: »Ja, ich bin komplett da-



Die Streamerin Lucent_Beam spricht in Destiny mit einem älteren Spieler.



Ältere Spieler interessieren sich für Minecraft, weil sie es gemeinsam mit ihren Enkeln spielen.

von überzeugt. Ich kann mir jedoch vorstellen, dass sich das Genre ändern wird – vielleicht tendiere ich dann noch mehr zu Rollenspielen hin«, erklärte er.

Auch Daniela Hölter geht fest davon aus, dass sie in Zukunft weiterhin spielt. Sie würde ihr Hobby sogar sofort und ohne Bedenken weiterempfehlen: »World of Warcraft bereitet mir immer noch viel Freude. Ich habe es deshalb schon einigen Bekannten vorgestellt und sie versucht davon zu überzeugen.

Oftmals waren sie aber nicht begeistert, da sie Angst hatten, süchtig zu werden.« Die Zurückhaltung bei älteren Menschen gegenüber dem Medium Computerspiele ist durchaus noch recht hoch. Das gibt auch Bob de Schutter zu bedenken: »Spielen im Alter ist gesellschaftlich noch nicht überall angekommen. Viele meiner älteren Spieler verstecken zum Beispiel ihre Konsole, wenn Freunde vorbeikommen.« Markus Wohlgemuth hat in diese Richtung keine Bedenken: »Ich sehe keinen Grund, mich fürs Spielen zu schämen. Es macht mir Spaß und ich stehe dazu. Sollte jemand dagegen sprechen, muss er sich wohl eher für seine Intoleranz schämen.« Zugleich fehle es an passenden Medien sowie Organisationen, die älteren Spielern zu den richtigen Titeln verhelfen – etwa, indem sie das riesige Steam-Angebot nach alterstauglichen Titeln durchforsten.

Der Weg für ältere Spieler ist zwar frei, aber noch steinig. Glaubt man den Statistiken, wird die grauhaarige Spielergeneration in Zukunft noch präsenter werden. Es ist also nur noch eine Frage der Zeit, bis sie in den Köpfen der Medien, der Industrie und jüngeren Spielern eine mitunter wichtige Rolle einnehmen und weniger als eine Rarität wahrgenommen werden, als es heute immer noch der Fall ist. ★



Das Video der 100-jährigen Kathleen Kit Connell, die Nintendo DS spielt, geht 2012 um die Welt.