

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Den Retro-Sammelwahn überleben

André Eymann am Samstag, dem 26. September 2020

**Eins kann ich euch versichern: ich liebe Retrogames. Da ich in den 1980er Jahren aufwuchs, bin ich mit Pixelkunst, 8-Bit-Spielen und vielen Meilensteinen der Videospiegelgeschichte bestens vertraut. Als ich in dann in meinem „zweiten Frühling“ begonnen hatte die Klassiker meiner Kindheit erneut zu kaufen, häuften sich die Konsolen, Spieleboxen und auch Merchandising Zuhause. Ich ahnte damals nicht wohin das führen sollte.**

Jedes System hat seinen Reiz. Atari, Commodore, SEGA, Nintendo, Sony PlayStation – sie alle haben einen Platz in meinem Herzen und ich stelle kein System über das andere. Die Zahl der großartigen Werke ist bekanntermaßen endlos und haben mir ungezählte Stunden der Freude beschert.

Warum aber habe ich im Laufe der Zeit mein Hobbyzimmer mit alle diesen Gerätschaften vollgestellt? Ging es dabei nur um die reine Spielfreude? Sicher nicht, denn praktisch ist es fast unmöglich, ausreichend Gelegenheiten zum Spielen zu finden. Neben Familie, Job und anderen Interessen bleibt ein (sehr) überschaubares Zeitfenster und mehr als ein „wohliges Gefühl“ auf meine geliebten Klassiker zurückgreifen zu können, blieb oft nicht übrig.

Der Griff zum Competition Pro, das Blättern in den Spielzeitschriften von einst oder das herrliche Knistern meines Commodore Monitors in den ersten Einschaltminuten – all das mag ich. Dennoch drängte sich ein weiteres Gefühl zwischen mich und meine elektronischen FreundInnen.

## Ein Gefühl der Ohnmacht

Ich hatte mich vollgemüllt. Mein Leben vollgemüllt. Mein Privatleben noch dazu! Auf einmal saß ich ohnmächtig zwischen all meinen Heimcomputern und Konsolen und wusste nicht mehr, was ich damit anfangen sollte. Der Wahn war über Nacht gestoppt und ich brauchte eine Lösung. Die psychologische Komponente, die Kindheit durch „glücklich kaufen“ wiederzubeleben oder sagen wir – das schöne Gefühl der Kindertage „zu konservieren“ war die Grundlage meines Handelns gewesen. Das ist nachvollziehbar. Der Reiz ist auch nicht vergangen. Aber die Form musste sich ändern, wenn ich nicht eines Tages als Messie in einem Berg Elektroschrott enden wollte.

Gott sei Dank hatte ich bereits vorher ein Hobby entdeckt, das mir einen Ausweg ermöglichte.

Zunächst aber musste ich „Aufräumen“. Die Lösung: fast alle Gerätschaften wurden in Umzugskartons gepackt. Dazu kamen massenweise Kabel, Peripherie, Kassetten, Disketten, Module und Handbücher. Glücklicherweise fand ich dankbare Empfänger, die glücklich waren, all dies zu übernehmen. Geld wollte ich keines dafür. Ich fühlte mich befreit und erleichtert. Ein „richtiges“ Gefühl.

Meinen Ausweg fand ich im Schreiben. Durch die Möglichkeit mich mental mit der Materie auseinanderzusetzen brauche ich die Physik nur noch zeitlich begrenzt. Spiele werden durchgespielt und dann verschenkt oder verkauft. Systeme können emuliert werden. Dadurch hält sich die Hardware in Grenzen und ein Pile of Shame wird vermieden.

Das beste daran aber ist: ich setze mich viel mehr mit den Spielen auseinander als früher. Statt wie eine „Tüte Chips“ (die ja nie so ganz satt macht) fühlen sich die Spiele für mich heute mehr nach einem Gourmet-Abendessen an. Na ja, die meisten zumindest? Jedenfalls habe ich meinen Retro-Sammelwahn überlebt und mir meine Leidenschaft für Videospiele dennoch bewahrt.

Der „spitzen Feder“ sei Dank.

**Wie geht es euch? Kennt ihr diese Problematik auch? Welche Wege habt ihr gefunden damit umzugehen? Ich bin auf eure Antworten gespannt.**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 26. September 2020 um 10:52 Uhr in der Kategorie: [Kolumne](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>