

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Spielende Eltern. Ist das jetzt ein Thema?

Matthias am Samstag, dem 9. April 2022

Holy Moly! Es geht auf die nächsten Feiertage zu. An- oder Entspannung im Job. Und am Ende löst sich diese oft im Feiertagsurlaub auf. Urlaub, zu Hause. Ruhige Tage, lange Abende. Videospielezeit zum Abwinken. *Super Metroid*, *Shenmue 3*, *Zelda: Breath of the Wild*, endlich spiele ich sie alle oder wenigstens eines davon zu Ende. Moment? Jetzt erst? Warum nicht früher, warum beispielsweise nicht schon letztes Weihnachten oder das davor?

Zwei Gründe, die mit Vehemenz Einfluss auf mein liebstes Hobby nehmen, die ich so vorher nicht geahnt habe: meine beiden Kinder. Die beiden sind angekommen und haben mein Leben umgekrempelt. Das liest sich wie eine Floskel, bei der ich früher, selbst noch unbetroffen von dem Thema, immer frei nach Werner gedacht habe: "Ja ja ..."

Ich weiß noch, dass ich zur Zeit der Schwangerschaft einige Abende auf Pandora in *Borderlands 2* verbracht habe. Zusammen mit einem Freund bin ich unzähligen Banditen und Monstern zu Leibe gerückt. Das Ganze nicht mal, weil ich Shooter besonders mag, *Portal 2* hätte ich gern noch viel länger gespielt, aber der Ausflug in die Borderlands war für mich der nächstbeste Koop-Ersatz. Es waren der Austausch und die Aktivität.

Videospiele bieten Vielfalt, um die vielen Abende virtuell interessant zu gestalten,

manchmal mit Freund*innen als After Work, oder meist noch viel lieber in der Singleplayer-Erfahrung (?? Mass Effect). Was habe ich für großartige Geschichten erlebt, an Abenden, die ich "nur" mit Freund*innen und meiner Partnerin abgestimmt habe und in denen ich viele Stunden konzentriert war, gefordert und unterhalten wurde.

Sind die alle verschwunden? Wird das hier eine Warnung für alle, die vom Gamerleben in ein anderes, das Elternleben übertreten? Das zum Glück nicht. Aber die Effekte sind doch vielfältig und bringen mich immer wieder zum Nachdenken darüber, was Videospiele und Elternschaft bedeuten.

Videospiele sind seit Langem in meinem Leben. Sie haben einen großen Anteil in der Schulzeit (NES und aufwärts) und in meinem Studium (PC) ausgemacht und dort nicht nur als Hobby, sondern wenige Male auch als Studienobjekt gedient. Später dann habe ich neben der Vollzeitarbeit zwar etwas weniger, aber durchaus immer mal lange Abende gespielt. Es gab auch irgendwann zwischen Schule und Studium eine Zeit, da habe ich überhaupt nicht aktiv gespielt und dachte, ich wäre dem entwachsen. Blöd, ich weiß, denn da gibt es nichts zu entwachsen.

Videospiele haben jetzt sogar neue Anknüpfungspunkte an mein Leben. Selbst die Branche wird erwachsen und in die Lebenswelten der Entwickler*innen fließen auch deren Elternschaft mit ein. Wieso sonst gibt es *Heavy Rain* oder das *God of War* von 2018. Sogar ein *Limbo* gewinnt mit dieser Perspektive eine weitere Dimension.

Ist es Zeit?

Phasenweise komme ich durchaus dazu zu spielen. Aber selten mehr als zwei Stunden. Vaterschaft bringt mehr Verantwortung mit sich, der sich in meinem Fall das Videospiele-Hobby am stärksten unterordnet. Ich nehme mir Zeit fürs Joggen, für Klemmbausteine, wo ich aktiv baue, ohne Zeitdruck und ohne mich körperlich oder mental anzustrengen, für Serien, die ich passiv verfolge und während der ich meinen Körper entspanne. Aber das aktive Hobby im Virtuellen hat sich am meisten gewandelt. Lange Abende sind (aktuell) passé.

Ist es nur Zeit?

Kürzere Sessions, andere Spiele. Statt tiefen Story-Monstern sind es verdichtete Indies, auch mal reine Gameplay-Perlen oder ein paar Songs in *Beat Saber*.

Ich liebe jetzt solche Spiele, die gut ausbalanciert sind, was Narrativität und Gameplay betrifft. Und solche, die Lernkurven haben, aus denen man auch mal aussteigen und später wieder einsteigen kann. So habe ich meine Zeit mit *Horizon Zero Dawn* als ganz erfüllt erlebt. Eine sehr gute Story, aber nicht so verworren, dass man den Anschluss verliert. Gameplay, das früh einen Flow entwickelt und sich dadurch gut einprägt.

Besonders diese Spiele, die es schaffen, so zu faszinieren, dass ich weitermachen will und mir die Chancen dazu bieten, dass ich auch mal an kurzen Spieleabenden Anschluss halten kann und will, durch gutes Quest-Design, anspornende Achievements. Die Hatz nach Power-Monden in *Super Mario Odyssey* ist gerade dadurch zuletzt ein gutes Spiel für mich gewesen.

Es sind nicht mehr Spiele, die mir klar machen, dass ich unter zwei Stunden Zeit- und Stressinvest an mehreren Folgeabenden gleich wieder ausmachen kann. Rogue-likes, Souls-likes, Zeitfresser, die lange Abende brauchen, wo instinkthafte Reagieren hart trainiert werden muss. Die passen nicht mehr in mein Leben. Auch Spiele, die reines Wiederholungs-Gameplay liefern und in denen man seine Zeit mit den immer gleichen Aufgaben verdaddelt, wie in meinen Augen Autorennen und Sportspiele. Die Zeit ist vorbei und ich habe zeitweise *Need for Speed: Underground* und *Dirt 2* geliebt.

Jetzt schaue ich dafür zwischendurch mal Game Two oder ein paar Kanäle auf YouTube. Und abends, wenn wirklich alle Lieblingsserien in der Season-Pause sind, auch Let's Plays von Spielen, die nicht mehr in mein Leben passen.

Über die Zeit ist klar, dass mir das Hobby immer noch etwas gibt, was in meinem Leben einen Platz hat. Ich glaube, es ist am meisten der Eskapismus, meine Möglichkeit, in anderen Welten zu agieren, als nur die zahlreichen vielfältigen Herausforderungen im Alltag zu erledigen.

Der Stein rollt

Meine Kinder sind jetzt sechs Jahre alt, beide. Nicht mehr lange und das Videospiel- und Elternschafts-Thema wird für mich noch um viele Facetten reicher werden.

Ich freue mich auf die nahe Zukunft, weil schöne Spiele auf mich warten: *Horizon Forbidden West* und ein *God of War*-Sequel. Ich werde sie nicht ab Start kaufen, denn dafür fehlt mir die Zeit (ich schiele auf *Last of Us 2* und *Cyberpunk 2077*, jetzt ganz oben auf dem *pile of shame*).

Noch mehr freue ich mich auf die ersten Stunden, in denen meine Kinder die Joy-Cons quälen und wir zusammen anfangen zu spielen und all die Fragen auf mich zurollen, die ich mir als Videospiele-Enthusiast und Vater stellen werde:

Wann erlaube ich meinen Kindern zu spielen?

Drücke ich ihnen ein aufwendig kuratiertes Curriculum mit den Must-Plays der letzten 30 Jahre in die Hände? Oder kaufe ich nur neue Spiele, die ich allein mit Kennerblick erwählt habe?

Ich bin gespannt, denn mein Hobby wird mich auch als Vater weiter begleiten und da ich mit Videospiele aufgewachsen bin, kann ich, anders als meine Eltern, die eigenen Erfahrungen teilen.

Also sind spielende Eltern jetzt ein Thema oder heißt es nur "Spiel Ende"? Scherz.

Na klar, für mich ganz groß und mein Hobby gewinnt dadurch Gewicht, ich gehe mit mehr Fokus an meine Spieleauswahl heran und ich freue mich auf alle Facetten, durch die es mit der Zeit noch bereichert wird. Und glaubt mir, wenn es so weit ist, wird das für euch auch ein Thema.

Was habe ich denn nun im letzten großen Feiertagsurlaub (Weihnachten 2021) "geschafft"? In der Hand hatte ich meine Switch, diverse Einkäufe unwiderstehlicher

Angebote toller Spiele aus dem eShop, eine Stunde *Zelda Link's Awakening*, eine Stunde *Lumines Remastered*. Zwei Stunden Videospieldzeit und viel mehr Lebenszeit mit Familie mit zwei Kindern.

Habe ich das Spielen vermisst? Ja schon, die Erwartungen waren groß, aber auch Spiele sowie andere Medien haben Geduld und können warten, anders als die Augenblicke mit Kindern. Der Drang am neuesten Hype dran zu sein, der ist definitiv schwächer geworden oder wenn es doch mal passiert (? *Cyberpunk 2077*), wurde ich ohnehin von der elterlichen Realität eingeholt.

Achso und Frohe Ostern! Und ein gesegnetes Ramadan-Fest!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 9. April 2022 um 08:30 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). 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.videospielgeschichten.de>