

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Über den Wandel der Spielkultur

André Eymann am Samstag, dem 11. Januar 2020

Die Digitalisierung verändert auch unsere Spielkultur nachhaltig. Für mich als Spieler, der die frühen 1980er Jahre miterlebt hat, gibt es dabei Licht und Schatten. Ein paar Gedanken über den fortschreitenden Wandel der Spielkultur.

Im Sommer 2019 war ich wieder einmal in Eutin. Der Familienausflug an die Ostsee wurde auch für einen Bummel in der Kreisstadt genutzt, weil ich mich daran erinnerte, dass es dort einen kleinen Spielladen gab.

Tatsächlich gab es den Laden mit dem passenden Namen „Funtasia“ noch, aber schon vor dem Eintreten musste ich mit Bedauern die „Alles muss raus!!!“-Aufkleber an den Fensterscheiben zur Kenntnis nehmen.

Nun gut, dass ein Ladengeschäft schließt ist sicher nichts Ungewöhnliches. Dass aber genau dieser Laden bald verschwinden sollte, berührte mich im übertragenen Sinne.

Abschied von der Laufkundschaft

In einem Gespräch mit dem Besitzer wurden die Gründe für die Geschäftsaufgabe erörtert. Schon seit Jahren würden die Besucherzahlen und Einnahmen sinken. Die

Fläche wäre deshalb wirtschaftlich nicht mehr zu halten und obwohl das (zweifelloso leidenschaftliche) Engagement vorhanden war, müsste nun bald ein neuer Weg gefunden werden.

Zwar hat der direkte Kontakt mit den Besuchern vor Ort immer „das Salz in der Suppe“ ausgemacht, aber „satt wird man davon nicht“. Funtasia würde deshalb ins Internet verlagert und fortan dort seine Angebote feilbieten.

Nachdenklich verließ ich das Geschäft und erinnerte mich an so manchen Spieleladen-Besuch der Vergangenheit, bei dem ich neue Spiele kennenlernte und sogar manchen Freund fand.

Schließlich kaufte man damals nicht nur ein Spiel und ging dann wieder. Begeistert tauschte man sich über das neue Abenteuer aus oder gab sich wechselseitig Tipps für andere Spiele. Spieleläden waren eine soziale Begegnungsstätte, die oft genug auch Anlaufpunkt und Rückzugsort für die gemeinsame Spiel- und Jugendkultur waren.

Zusammen allein

Vor Jahren bereits mussten sich die Spieler meiner Generation (ich bin Baujahr 1971) weitgehend von den Freuden der Coop- und LAN-Spieleabende verabschieden. Das, was in den 1980ern als gemeinsames soziales Erlebnis begann, wurde mittlerweile fast vollständig durch Online-Gaming ersetzt.

Für mich ist dabei ein Verlust entstanden, weil das Spielerlebnis nicht mehr zusammen vor Ort, direkt und unmittelbar geteilt werden kann. Zwar teilt man beim Online-Gaming die Spielwelt, ist aber dennoch allein mit seinem Spiel.

Über diese Einbuße schrieb ich bereits etwas ausführlicher in meinem Beitrag „Zusammen spielt man weniger allein – Über die Magie von Coop- und LAN-Spielen“.

Helden auf Papier

In der goldenen Ära der papiernen Spielmagazine konnte ich neue Heftausgaben kaum erwarten. Einen Monat lang wurden alle Spieletests und Berichte immer wieder gelesen und die Vorfreude auf das kommende Lieblingsspiel war fast nicht auszuhalten. Zur Linderung wurden so manches Listings („Programme zum Abtippen“) ausprobiert.

War der Tag der Veröffentlichung der neuen Ausgabe dann endlich gekommen, radelte ich zum Kiosk und legte eilig die 5 DM auf die Ladentheke, um das „heilige Heft“ schnell und ohne Eselsohren nach Hause zu bringen.

Die Spiele-Redakteure wuchsen uns in diesen Jahren ans Herz. Sie waren eine Art Vorbild, weil ihre Meinung und Urteil wichtig für uns waren. Wir vertrauten ihnen und fanden über diesen Zugang auch oft unser Lieblingsmagazin. Für mich war das beispielsweise die „Happy Computer“ mit Heinrich Lenhardt und Boris Schneider.

Als ich neulich den Blogbeitrag „Der Tod der Gralshüter“ von Jochen Gebauer las, wurde ich zu diesem Beitrag inspiriert. Jochen schrieb über den Zustand und die Zukunft des Spiele-Journalismus und erinnerte an die glorreichen Zeiten, in denen die Redakteure wie

Popstars betrachtet wurden. Am Ende stellte er die Frage, wozu man den Fachjournalismus über Spiele heute noch braucht, nachdem sich vieles (oder fast alles?) der damaligen Magazine ins Internet verlagert hat.

Was macht die Digitalisierung mit unserer Spielkultur?

Nun könnte man resümieren, dass das Internet weite Teile unserer Spielkultur zerstört hat. Es hat uns liebgewonnene Ladengeschäfte weggenommen, das LAN-Spielen fast vernichtet und auch die Spielermagazine in die Bedeutungslosigkeit verdammt.

Ja, es stimmt. Vieles davon hat sich verändert. Auf der anderen Seite hat sich aber auch vieles einfach nur verlagert und neue Formen angenommen.

Heute können wir auf GOG (Good Old Games) mehr Spieleklassiker zu uns nach Hause holen, als ein Ladengeschäft jemals vorhalten könnte. Und wir können diese Spiele zuhause mit unseren Freunden teilen, um so Sternstunden der Videospiele neu oder erneut zu erleben. Wenn wir wollen. Auch gibt es auf Online-Marktplätzen ein enormes Spieleangebot kleinerer Titel („Indie-Games“), die damals vermutlich niemals einen Verleih gefunden hätten.

Zweifellos haben die Produzenten heute mehr Interesse an kommerzieller Optimierung von Online-Spielen als beispielsweise daran, einen lokalen LAN-Modus anzubieten. Spielende von heute aber kennen vermutlich nur noch neuen Weg über das Internet und ergänzen ihr soziales Erlebnis mit Streaming oder Social Media.

Der Spiele-Journalismus befindet sich derweil noch immer im Umbruch. Neue Formate, die weit essayhafter oder spezialisierter daherkommen (Beispiele: WASD oder GAIN Magazin), rangieren in der Nische des Gedruckten. Der Großteil des Informationsbedarfs der Spielenden wird sicher über YouTube, Twitch, Online-Magazine oder auch Gaming-Blogs abgedeckt.

Wie empfindest Du das? Beklagst Du Verluste oder erkennst Du eher Zugewinne durch die Digitalisierung der Spielkultur? Was ärgert Dich, worüber freust Du Dich? Schreibe es mir in die Kommentare!

Verweise

- [Über die Magie von Coop- und LAN-Spielen](#) (hier im Blog)
- [Der Tod der Gralshüter](#) (Beitrag von Jochen Gebauer auf Grimme Game)
- [WASD: Bookazine für Gameskultur](#)
- [GAIN – Das unabhängige Magazin für Spielkultur](#)
- [Funtasia Gaming Shop](#) (bei Facebook)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 11. Januar 2020 um 08:52 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Podcasts](#). 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>