

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Videospielekultur in Hannover und der Region fördern“ – Interview mit Regine Silbermann von Pixelpokal

André Eymann am Samstag, dem 20. Januar 2018

Das hier folgende Interview mit Regine Silbermann entstand im Dezember 2017, nachdem Pixelpokal das Capitol in Hannover gekapert hatte.

Liebe Regine, auf der Webseite von **Pixelpokal** kann man die Ziele eures Projektes nachlesen: Ihr möchtet die Videospielekultur fördern und Spieler zusammenbringen. Spaß und die Liebe zu Videospiele sind für eure Events die zentralen Motive. Dabei ist es euch wichtig, die Menschen aus der Anonymität des Internets herauszuholen und sie gemeinsam auf ein Sofa zu setzen.

Am 17. Dezember 2017 war ich zum ersten Mal mit dabei, als ihr im **Capitol Hannover** eine beeindruckende Veranstaltung auf die Beine gestellt habt. Dabei kamen mir ein paar Fragen in den Sinn, mit denen ich ein wenig hinter die Kulissen von **Pixelpokal** blicken möchte.

Lieber André, ich freue mich, dass es dir bei uns gefallen hat. Du bist jederzeit willkommen!

Wie kamst Du zu Pixelpokal und welche Rolle hast Du inne?

Ich kümmerte mich beim Pixelpokal von Anfang an um alles, was die Gestaltung von Digital- und Printmedien anging. Dazu gehören Website, Logos, Spielerkärtchen und halt alles was mit Design zu tun hat; wie zum Beispiel unsere Handy-App vom letzten Mal. Ansonsten kümmere ich mich um Rechtliches, Sponsoren, Abrechnungen und so weiter. Und dann springe ich auch mal spontan während des Events in verschiedene Rollen: Betreuer an den Retrostationen, als Schiri, an der Bar – eben da, wo ich gerade gebraucht werde.



Regine Silbermann. (Foto: Pixelpokal)

Wow, das ist eine Menge Arbeit! Woher kommt all die Expertise? Bist Du auch beruflich mit Aufgaben dieser Art befasst?

Ich bin Mediengestalterin und habe mich 2012 mit meiner Medienagentur selbstständig gemacht. Dort mache ich für meine Kunden unter anderem das, was ich für den Pixelpokal mache – Websites, Drucksachen, Illustrationen, lauter schöne Dinge eben.

Was war der Zündfunke? Wann und unter welchen Umständen wurde die Idee geboren? Und: wie kam der wunderbare Name zustande?

Die ursprüngliche Idee kam Marko und mir in unserem Wohnzimmer. Wir spielten dort schon seit einigen Jahren mit Freunden auf einer Leinwand Spieleklassiker wie Bomberman oder Street Fighter. Die Freunde brachten im Laufe der Zeit dann immer öfters weitere Bekannte mit und irgendwann wurde es einfach zu voll. Vor zwei Jahren haben wir dann die Disco [Chéz Heinz](#) gemietet. Es waren gleich beim ersten Mal, ohne groß Werbung zu machen, über 60 Leute da. Beim letzten Mal waren es unglaubliche 400 Spielerinnen und Spieler!

Der Name Pixelpokal war uns schon einige Jahre vor dem eigentlichen Event eingefallen, als wir wieder mal den besten Spieler im Wohnzimmer krönen wollten. Als wir das Wort bei Google eingaben, gab es damals tatsächlich noch keine Suchergebnisse. Das war für uns natürlich ein Glücksgriff für die Domain-Reservierung und die Namensreservierung in den sozialen Medien.

Euer Team besteht aus Freiwilligen. Bedeutet das auch, dass es regelmäßig personelle Veränderungen bei euch gibt?

Das Orga-Team vom ersten offiziellen Event ist noch immer dabei. Es sind aber noch einige ehrenamtliche Helfer aus der Community dazugekommen. Es ist wirklich toll, dass uns so viele liebe Leute bei diesem Event unterstützen. Neue Menschen mit der Passion für Videospiele sind jederzeit willkommen.

Sag uns doch bitte, auf welchen Wegen man euch unterstützen kann. Vielleicht finden sich unter den Leser*innen dieses Interviews helfende Hände.

Jeder Mensch hat doch irgendwelche Fähigkeiten, kennt sich irgendwo besonders gut aus oder hat sogar noch alte Konsolen und Videospiele im Keller. Sagt uns einfach kurz Bescheid, dass ihr etwas auf unserem Event zum Thema Videospiele zeigen wollt und wir bauen euch mit ein. So entstanden zum Beispiel unsere Art-Show, Cosplay, Konsolen-Casemods und viele tolle Retrostationen.

Wo kommt all die Technik her, die ihr für eure Veranstaltungen braucht?

Der Großteil der Konsolen und Technik stammt aus der privaten Sammlung von Marko. Mittlerweile bringen aber auch einige der Besucher z. B. alte Retrokonsolen und Röhren-TVs mit.

Wenn ich an das letzte Event im Capitol mit ca. 400 Gästen denke, kann ich mir nur schwer vorstellen, dass Marko auch nur annähernd so viele Geräte in seinem privaten Besitz hat. Haben hier auch Besucher noch Geräte mitgebracht? Ist am Ende alles heil geblieben?

Auf dem letzten Event kam tatsächlich einiges Equipment von der Community und wir hatten tolle Freunde zu Gast, wie das [Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt](#) und [Vier Pfeile](#). Am Anfang hatten wir noch Angst, ob irgendwann mal im Affekt ein Controller durch den Raum geworfen wird, aber unsere Spielerinnen und Spieler waren immer sehr sorgsam und vor allem fair.

Beim erwähnten Capitol-Event waren viele ältere Konsolen und Spiele aufgebaut. Das Publikum hingegen war vergleichsweise jung. Das hat mich überrascht. In welchem Alter sind die typischen Besucher*innen?

Das Event ist grundsätzlich ab 18 Jahren, da wir Spiele mit entsprechender Altersfreigabe nicht ausschließen möchten. Außerdem werden alkoholische Getränke ausgeschenkt.

Das Durchschnittsalter liegt laut Facebook-Analyse bei 27 Jahren. Mir fallen aber spontan auch einige Spielerinnen und Spieler Anfang 40 ein und auch welche, die gerade 18 geworden sind und sich freuen, endlich dabei sein zu dürfen.

Wo Du von Facebook sprichst: ist das euer „Hauptkanal“ für Social Media? Nehmen die Besucher*innen auch direkt mit euch Kontakt auf oder geben euch Feedback?

Anfangs hatten wir noch ausschließlich über ein internes Forum unserer Website kommuniziert, dann kam die interne Facebook-Gruppe dazu, dann kamen TeamSpeak, [Twitter](#), eine Steamgruppe und schließlich Discord. Wer Anschluss an nette Spielerinnen und Spieler aus Hannover, ganz Niedersachsen und mittlerweile eigentlich gesamt Norddeutschland sucht, ist bei uns immer willkommen.

Pixelpokal ist eine lokale Veranstaltung im Raum Hannover. Habt ihr geplant auch in andere Städte zu kommen?

Unser Ziel ist es die Videospielekultur in Hannover und Region zu fördern, da wir in dieser Hinsicht vor 2016 nichts richtiges hatten und das hat uns genervt. Eine Deutschland-Tour würde die Nebenkosten deutlich in die Höhe treiben und uns war es immer wichtig, dass der Eintritt schön niedrig bleibt.

Wer kümmert sich um das Sponsoring und die finale Organisation?

Marko und ich.

Wie kommt ihr an die Sponsoren? Geht das über euer privates Netzwerk, oder kommen die Sponsoren mittlerweile direkt auf euch zu?

Wir sind seit den 1980er Jahren videospiegelbegeistert. Auf Messen waren wir sehr oft Besucher, später dann selbst Aussteller im Retrobereich. Im Laufe der Jahre hatten wir einige schöne Gespräche mit netten Menschen aus der Welt der Videospiele. Und ja, mittlerweile stoßen auch ein paar Unterstützer aufgrund von geteilten Videos und Bildern unserer Events oder Presseartikeln auf uns und kontaktieren uns direkt.

Wenn euch unbegrenzte Mittel zur Verfügung ständen: wie würdet ihr euer Projekt weiterentwickeln?

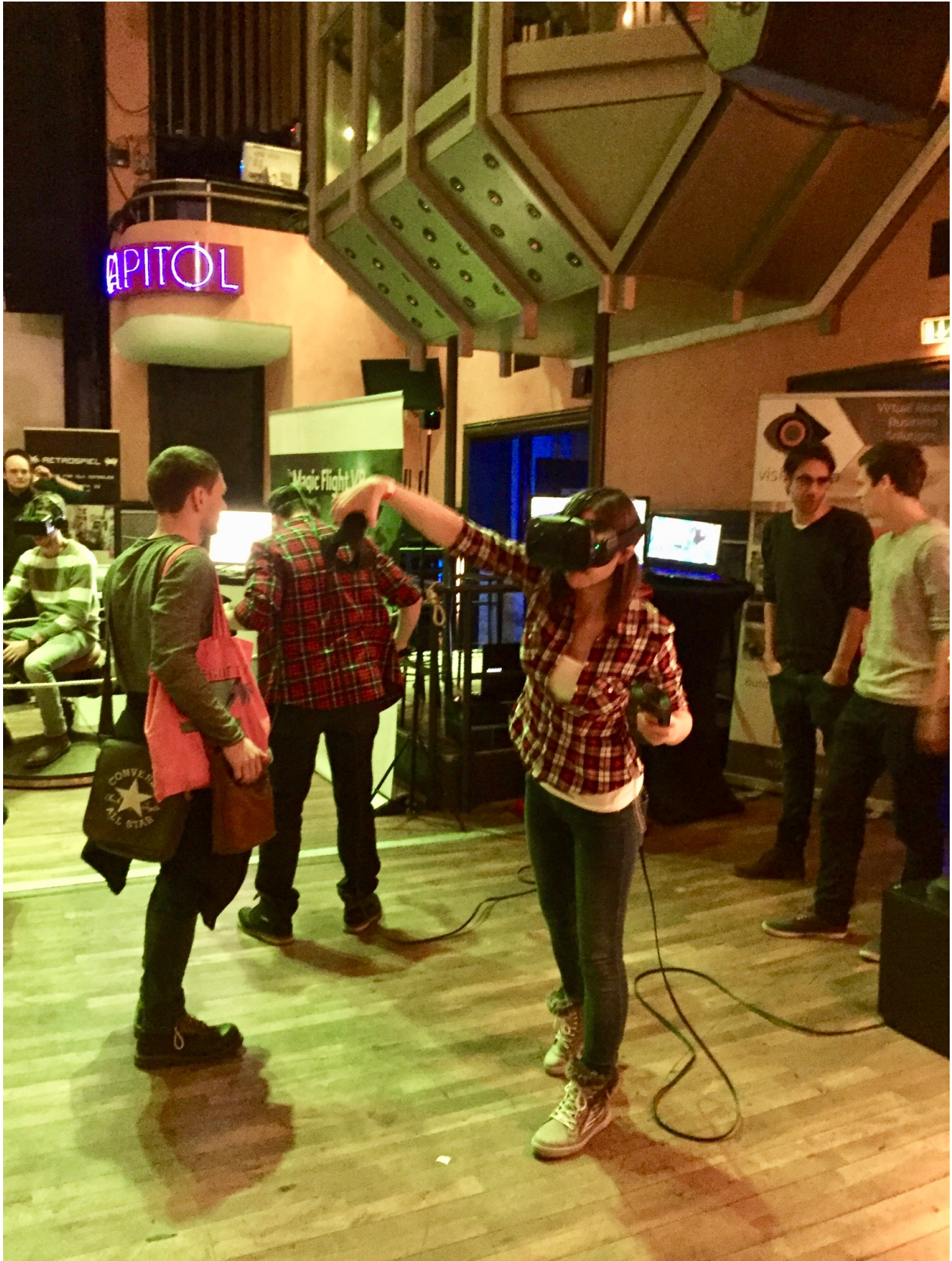
Wir würden zum Beispiel ein cooles Clubhaus mieten, in dem sich unsere Community am Wochenende treffen und in lockerer Atmosphäre gemeinsam zocken kann – sozusagen als Training für die Events. Unter der Woche würden wir dort eine kulturhistorische Ausstellung vom Anfang der Videospiele bis Heute präsentieren, um auch Leute, die mit dieser Welt bisher nicht soviel zu tun hatten, zu begeistern.

Vielen Dank für das Interview Regine!

Fotos vom Pixelpokal am 17. Dezember 2017 im Capitol Hannover



Tanzen für den Score. Gleich im Eingangsbereich konnte gesteept werden. (Bild: Andre Eymann)



Eintauchen in virtuelle Welten bei Pixelpokal. (Bild: André Eymann)



Spielen was das Herz begehrt. (Bild: André Eymann)



Auch Kunst gab es zu bestaunen. (Bild: André Eymann)



Dank des Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt standen eine Auswahl von Videospilautomaten zur Verfügung. (Bild: André Eymann)



Sogar mit einem Vectrex von MB konnte man spielen. (Bild: Andre Eymann)



So viele Röhrenfernseher auf einmal zu sehen ist mittlerweile selten geworden. (Bild: Andre Eymann)



Auch eine Live-Berichterstattung ins Internet gab es. (Bild: Andre Eymann)



Hinter der Bar im Rang des Capitol hatte man eine wunderbare Aussicht. (Bild: Andre Eymann)



Preisverleihung gegen Ende der Veranstaltung. Die Macher von Pixelpokal ehren die

Gewinner. (Bild: Andre Eymann)



Blick vom Rang auf die Leinwand. (Bild: Andre Eymann)



Auch neue Spiele eignen sich perfekt für den Pixelpokal-Wettbewerb. (Bild: Andre Eymann)

Video

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 20. Januar 2018 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). 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>