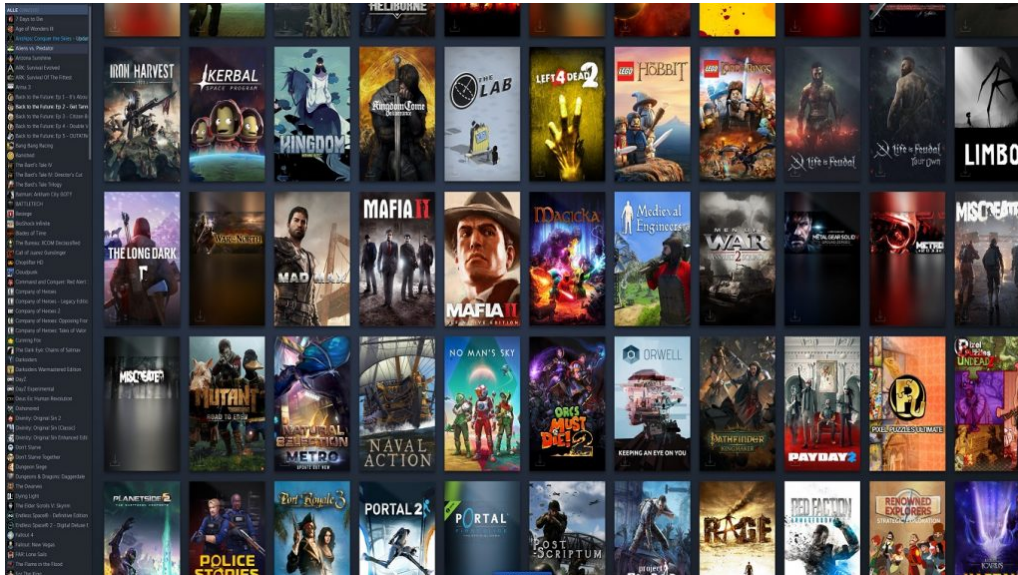


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Wie ich den „Pile of Shame“ besiegte ...

Tim Bartz am Samstag, dem 20. März 2021

Anfang dieses Monats stolperte ich in meiner Twitter-Bubble das erste Mal über den Begriff „PoS“. Neugierig geworden, suchte ich im Internet nach dieser Abkürzung und wurde auch schnell fündig.

Es handelt sich um hierbei um die Abkürzung (die Überschrift lässt es bereits erahnen) für den sogenannten „Pile of Shame“.

Wikipedia beschreibt den „Pile of Shame“ folgendermaßen: „Der Begriff Pile of Shame (engl. für „Stapel der Schande“), gelegentlich auch als Stack of Shame, bezeichnet in der Popkultur, vor allem in der Netzkultur, die Menge an gekauften, aber noch nicht oder nur ansatzweise konsumierten Medien, insbesondere Videospiele, aber auch Brettspiele, Filme, Musik und Bücher.“

Nachdem ich diese Definition gelesen hatte, machte ich mir Gedanken über meinen eigenen PoS und fragte mich, wie er so groß werden konnte. Warum habe ich im Laufe der letzten Jahre so viele Spiele gekauft, aber kaum eins davon gespielt? Warum habe ich von Spielen, auf deren Veröffentlichung ich jahrelang gewartet habe, nur das Tutorial gespielt?

Das Ende einer Ära ...

Ich glaube begonnen hat alles mit dem Ende der Ära der „Bigboxen“. Eine Bigbox ist eine (teilweise sehr edle) Verpackung eines Computerspiels. Diese enthielt häufig neben dem eigentlichen Spiel und dessen Anleitung eine Vielzahl von anderen Dingen (heute nennt man sie „Goodies“, früher hießen sie „Feelies“). Dies konnten Landkarten aus Stoff, Spielminiaturen, Tastaturschablonen, Aufkleber, Aufnäher und vieles andere sein. Die goldene Zeit der Bigboxen begann Anfang der 80er Jahre und endete Anfang der 2000er. Ab diesem Zeitpunkt wurden sie mehr und mehr von lieblosen DVD-Hüllen verdrängt, die zwar deutlich weniger Platz benötigten, dafür aber auch deutlich weniger Inhalt hatten. Der endgültigen Todesstoß erhielten sie mit dem Aufkommen von Onlineplattformen wie Steam, auf denen man Spiele ausschließlich in digitaler Form kaufen kann.

Wie auch viele andere Gamer ließ ich mich von der schnellen Verfügbarkeit der Computerspiele verführen. Ein Spiel kaufen, runterladen und dann direkt loszocken? Ein Traum wurde wahr ...

... der sich für mich im Laufe der Jahre aber immer mehr zum Alptraum entwickelte. Beflügelt durch den Erfolg von Steam entstanden immer mehr Onlineshops, in denen man die die Keys für Computerspiele kaufen konnte. Als Folge dessen kamen dann die Sales, Black Fridays, Cyber Mondays und anderen Verkaufsaktionen. Meine Onlinebibliothek explodierte. Ich konnte mir nun schnell viele neue Spiele kaufen, die ich aber genauso schnell wieder vergaß, da sie durch andere, schnell gekaufte Spiele ersetzt wurden. Blockbuster und Triple-A-Titel wurden nur kurz angespielt, da ja bereits andere darauf warteten gespielt zu werden, die dann aber auch in meiner Onlinebibliothek auf Nimmerwiedersehen verschwanden.

Highlights wie „The Witcher 3“, „No Mans Sky“ oder genredefinierende Titel wie „DayZ“ waren die Ausnahmen.

Das wunderbare Erlebnis, ein neues Spiel zu kaufen (inkl. der Vorfreude darauf), wurde durch eine rastlose Suche nach dem nächsten Spiel und der Angst, einen Sale zu verpassen, ersetzt. Der Kauf eines Spiels entwickelte sich vom Vorgang zum Selbstzweck.

Back to the roots ...

Erst meine Begeisterung für Retrogaming, und alles was damit zusammenhängt, ließ mich im letzten Jahr aus diesem Teufelskreis ausbrechen.

Das beruhigende Rattern eines Commodore-Floppylaufwerks, das Vorspulen einer Kassette zum richtigen Punkt, das Anpassen der Autoexec.bat, das Zusammenschrauben eines alten PCs, das Reinigen eines C64, das Durchlesen einer alten Bedienungsanleitung, der Austausch mit Gleichgesinnten in den sozialen Medien ... all das sind Dinge, die mich kurierten und entschleunigten.

Auch das Kaufen von Spielen hat wieder einen anderen Stellenwert bekommen. Es beinhaltet wieder die Suche nach einem bestimmten (alten) Spiel, die Freude, wenn man es endlich findet und kaufen kann, wenn der alte Datenträger funktioniert, der Inhalt der Verpackung vollständig ist und ...

... die Bigbox noch wie neu aussieht.

Früher belächelte ich einen meiner Freunde, der auf seinem alten PC seit Jahrzehnten immer wieder die gleichen alten Spiele zockt (Civilisation, Diablo und Masters of Orion). Heute bin ich etwas neidisch auf ihn und versuche, wieder den Spielspaß zu finden, der ihm scheinbar nie verloren gegangen ist ...

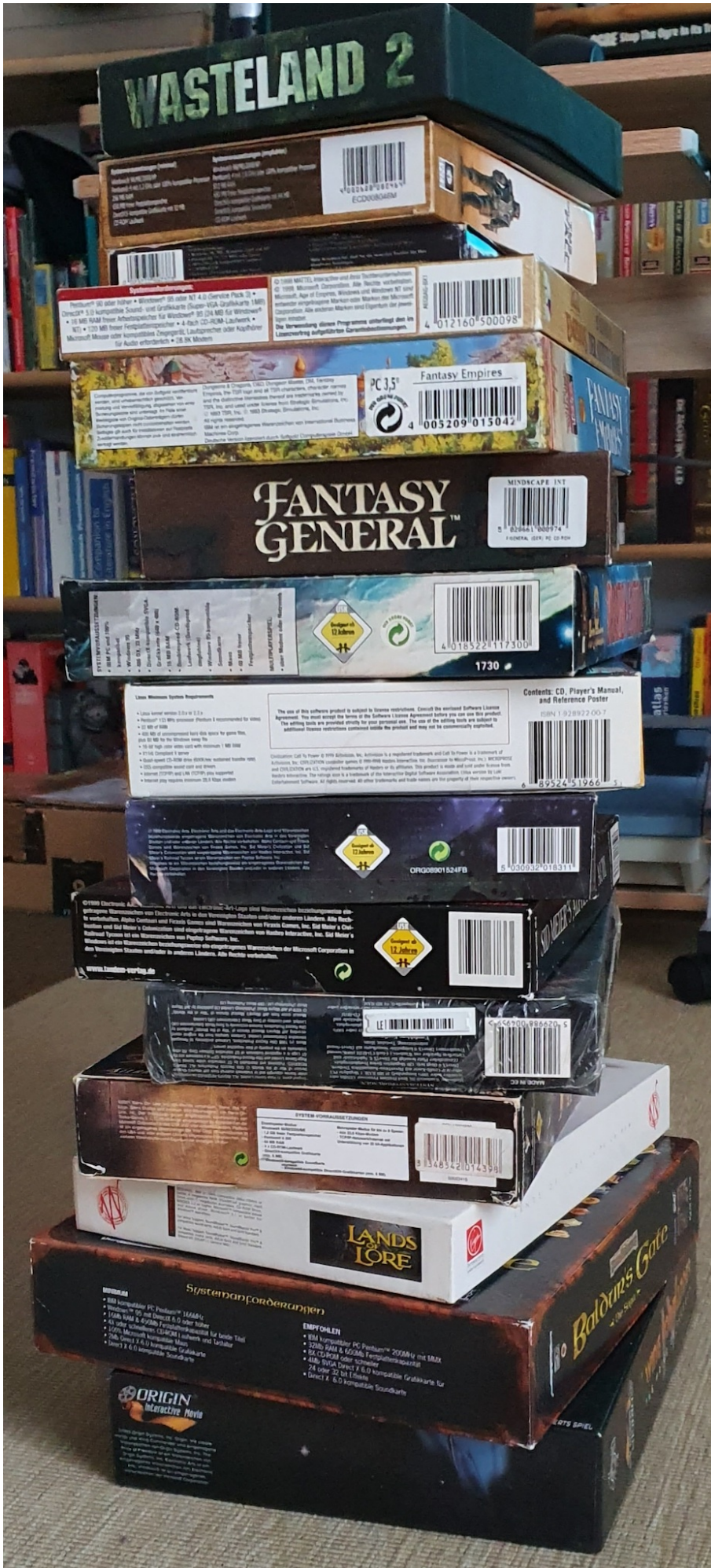
... und das obwohl sich hinter meinem Rücken mittlerweile ein bedrohlich großer Stapel von Bigboxen auftürmt.

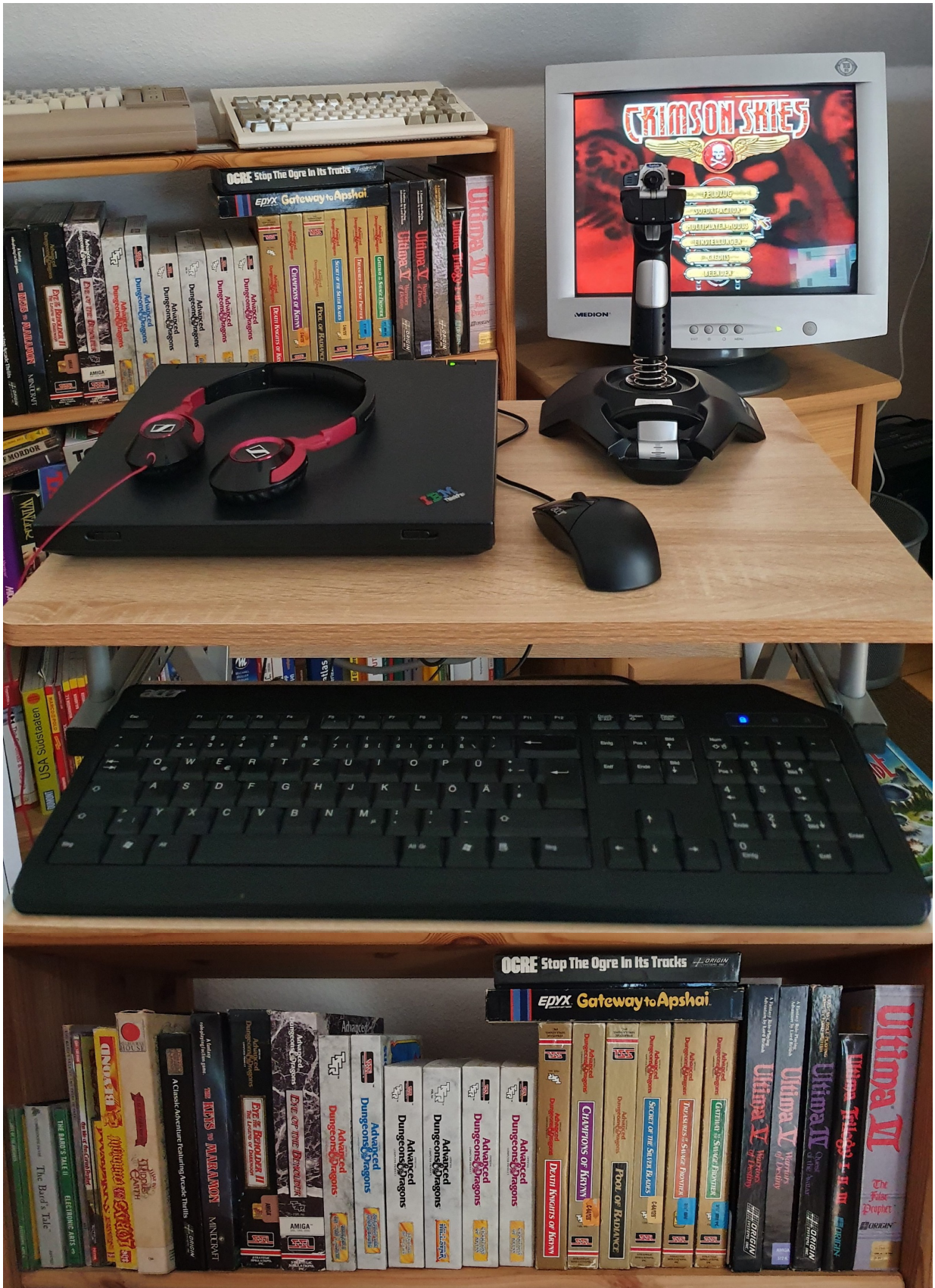
Es würde mich sehr interessieren, ob du vergleichbare Erfahrungen gemacht hast und wie du mit deinem PoS umgehst ... wie wir weiter oben gelernt haben, muss es sich ja nicht zwingend um Videospiele handeln.

Bildergalerie











Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 20. März 2021 um 09:45 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.videospiegelgeschichten.de>