

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Ich die Gamerin, die multimediale Sekundärliteraturkonsumentin

Claudia Feiner am Mittwoch, dem 14. April 2021

Vor kurzem strömte die letzte Episode des Pixeldiskurs-Podcasts über den Äther. Ein Verdienst dieses Podcast liegt zweifelsohne in großen Teilen darin, den kulturwissenschaftlichen Diskurs über Computerspiele einer breiten Masse zugänglich zu machen, ohne jener weit verbreiteten, exkludierenden akademischen Arroganz. Ich werde ihn vermissen, war er doch Teil meines Alltags und brachte mir im Nebenbei eine herrliche Dosis Computerspielethemen auf die Ohren.

Eine mir geliebte Inspirations- und Informationsquelle hat sich nun also verabschiedet. Das ist insofern tragisch, weil diese Art von Medienkonsum, das Sprechen und Reflektieren über Computerspiele für mich mindestens genauso genussvoll und wichtig geworden ist, wie das Spielen selbst.

Ich genieße es, mich mit Sekundärliteratur wie zum Beispiel narrativen Analysen, behind-the-scenes und Metabetrachtungen zu Videospielen zu beschäftigen. Tatsächlich beläuft sich die Zeit, in der ich spiele auf sehr wenige Stunden pro Woche. Diejenige Zeit, in der ich mich hingegen passiv kognitiv damit beschäftige, umfasst ein Vielfaches. Bin ich damit nun weniger Gamerin?

Computerspiele begleiten mich schon mein ganzes Leben. Ich war Screenager, da war von diesem Begriff noch sehr lange keine Rede. Ab Mitte 20 fürchtete ich aber, das Erwachsenenleben und Gaming würde sich gegenseitig ausschließen und mein Hobby hätte in einem „seriösen“ Lebensentwurf keinen Platz. In meinem Umfeld, obwohl ich in der IT tätig war, gab es kein role model, das, wenn es um das Thema Games ging, nicht eher eine negative Konnotation „Nerd“ trug. Es war die Zeit als die primären Medien zu Computerspielen, die klassischen Printmagazine, ihren Auflagenzenit überschritten und das Internet in einer Himmelsrichtung dämmerte, der sich alle, also auch der klassische Spielejournalismus erst noch zuwenden mussten.

Das Gegenteil meiner Befürchtung ist eingetreten. Nie war es so selbstverständlich über Videospiele zu reden wie heute. In den vergangenen 15 Jahren habe ich beobachtet, wie sich das Sprechen und die Rezeption von Games verändert hat. Das Narrativ der „guilty pleasure“ verblasst und ich höre weniger der – oft mangels selbst erworbener Spielekompetenz – nachgeplapperten Ressentiments und polemischer Rhetorik. In meiner Wahrnehmung (oder Bubble?) werden Computerspiele inzwischen als Kunstwerke verstanden, es gibt mehr und mehr Transparenz in den breiten Alltagsmedien und wir sprechen endlich auch in Feuilletons darüber.

Die Nutzung von multimedialer Sekundärliteratur ist für mich nicht nur ein Mittel um passiv an der Welt der Spiele weiter teilzunehmen und sie zu verfolgen, sondern sie hat mein Spiel selbst verändert. Ich kann Computerspiele anders rezipieren und das verdanke ich genau jenem Sekundärkonsum. Es heißt „nur der Wissende sieht“ und ich habe das Gefühl, ich betrachte sie tatsächlich verschieden, lese und verstehe, erkenne sie anders, wie jemand der sich nicht damit beschäftigt.

Der Vollzug des Spiels, das konkrete „Spiel“ – wie Stephan Schwingeler in seinem Buch „Kunstwerk Computerspiel“ so schön schreibt – ist nur noch ein Teil dieses Hobbies.

Das Computerspiel als Medium strebt nach Transparenz – danach, sich im Prozess der Vermittlung zum Verschwinden zu bringen und seine Bedingtheiten zu verunsichtbaren [...]

Stephan Schwingeler

Was auf den ersten Blick nach einem Schrumpfen, einem „weniger werden“ klingt, ist in Wahrheit aber darin begründet, dass die Welt um Computerspiele herum, die Kontexte und Contents so expandiert sind. In dieser Medienevolution ist ein eigener Kosmos entstanden, aufgeblüht, sichtbarer, zugänglicher für die nicht spielende Welt da draußen und er hat sie dennoch reicher gemacht.

Es fühlt sich an, als hätte die Gesellschaft zu artikulieren gelernt, wie Spiele eben auch gelesen werden können: als Interaktion, Erfahrbarmachen, Ästhetik, Erleben, Simulation, Immersion und – zugegebenermaßen – manchmal auch nackter Eskapismus.

Wir können darüber jetzt aus diesen Dimensionen heraus und mit einem ausdifferenzierten und interdisziplinären Vokabular darüber sprechen. Spielende und Nichtspielende können Games inzwischen miteinander gemeinsam erschließen.

Ich feiere jedes neue Medium, jeden neuen Podcast, jeden Blog und jeden Artikel, der mir erlaubt, mich mit einem meiner Lieblingsthemen sekundär zu befassen, auch wenn ich selbst gerade nicht den „aktiven“ Part übernehmen kann.

Wie ist es bei euch? Konsumiert ihr auch mehr über Videospiele, als ihr tatsächlich spielt? Habt ihr gute Empfehlungen zu Podcasts, Blogs etc.? Darf ich mich trotzdem (noch) Gamerin nennen? Ich freue mich auf eure Antworten.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 14. April 2021 um 10:09 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.videospielgeschichten.de>