

Besuch auf der Gamescom – Teil 3

Die Spielefirmen haben einen wahnsinnigen „Hype“ um ihre Spiele kreiert. Es ist ein Trend... jedes Jahr kommt ein neues Spiel raus, die Serien werden fortgesetzt. Die Jugendlichen stürzen sich darauf, es ist ihre Jugendkultur. Die Firmen profitieren davon, dass ihre Produkte mittlerweile rein digital sind... die Vertriebswege sind digital, das Produkt ist digital, selbst CDs fehlen mittlerweile in den Packungen (z.B. bei Mass Effect Andromeda, das man ohne schnelles Internet gar nicht mehr „besitzen“ kann). Um mit den Spielen also viel Geld zu verdienen, muss das Produkt begeistern. Es muss die Leute mitnehmen, es müssen Gefühle „produziert“ und vermittelt werden, es muss irgendwie ankommen und cool sein. Je mehr Leute sich darauf stürzen, desto mehr Geld wird damit gemacht, ganz einfach. Also ist die Messe eine einzige Verkaufsshow für neue Titel. Logisch, oder?

Ich bin mir sicher, jede Generation jeder Kultur hat so ihre Trends... es ist halt so. Die Jugend ist neu, unverbraucht, frisch. Sie geht völlig neue Wege. Sie erschafft Dinge, die noch nie jemand gesehen oder gehört hat. Computerspiele sind Digitalkultur und somit extrem innovativ. Das ist das, was mich an ihnen reizt.

Aber es fehlen die Verbindungen. Auf der Gamescom hat die Verbindung „nach oben“ gefehlt. Die Spiele werden von einer bestimmten Altersgruppe konsumiert... aber auf der Messe war keine Möglichkeit für ein älteres Publikum, dort irgendwie einen Einstieg zu finden. Es wird nichts erklärt, es gab im Grunde fast keine Broschüren... auch keine Möglichkeiten, die Materie mal zu vertiefen oder was darüber zu lernen. Dazu kommt die hoffnungslose Überfüllung der Stände und die permanente Reiz-Überflutung. Der einzige Stand, der mir in Erinnerung geblieben ist, war der Stand mit den Grafiktablets

von der Firma Wacom. Dort gab es live-Vorführungen einer Künstlerin, die live mit dem XXL-Tablett gezeichnet hat und man konnte dann das Entstehen ihres Werkes auf dem Monitor betrachten. Das war sehr schön und da haben wir auch mal länger zugeschaut. (Das Video zeigt die dort ebenfalls ausgestellten 3D-Drucker).

Es gab einen „Campus“, also eine Möglichkeit für junge Leute etwas über Berufe in der Spieleindustrie zu lernen.

Und was für ein Stand fällt uns als erstes auf? Jemand hat ein Gerät entwickelt, mit der die Telekommunikationsfirmen alles über den Internet-Traffic und das „Routing“ von Handys ermitteln können (das geht so ein bisschen in Richtung „ausspionieren“). Welchen Zweck hat das Gerät? Wozu wird es eigentlich verwendet? Trotz mehrmaligen Nachfragen von unserer Seite haben wir keine plausible Antwort bekommen. Die einzige Aussage war, dass die ausstellende Firma „dringend Nachwuchs“ braucht, z.B. aus dem Bereich Informatik oder Elektrotechnik.

Es gab einen großen Stand, wo der Jugendschutz erklärt wurde und der Spieleratgeber NRW.

Ok. Aber wo waren die deutschen Unis, wo waren die Studiengänge, wo war die Wirtschaft, die ihre Verantwortung erkennt und übernimmt? Es wurde letztendlich nur gedaddelt und verkauft. Und da wundert man sich noch, dass es an Nachwuchs fehlt. Gäh.

Thema Inklusion. Die Gamescom macht keinen Sinn, wenn man blind oder taub ist. Solche Spiele für bestimmte Zielgruppen hab ich dort nicht finden können. Es gab allerdings mehrere Leute, die in Rollstühlen herumgefahren sind und sich den Kampf durch die Menge auch zugetraut haben. Einmal hab ich wie gebannt vor dem Bildschirm gestanden und mein Kopf war tief in den Nacken gelegt... plötzlich tippt mich jemand leicht auf die Schulter an. Eine junge Frau im Rollstuhl, recht klein, sie hat mich gerade so erreichen können, wollte sich einen Weg durch die Menge bahnen. Alle haben Platz gemacht, sie hatte einen Weg... geht doch. In der S-Bahn hatte ich ein anderes

Erlebnis. Da kam plötzlich eine Frau im Rollstuhl (selbstfahrend) mit brachialem Schwung in die sowieso schon überfüllte S-Bahn gestürzt. Sie hätte mich fast umgefahren. Da war nix mit antippen oder Bescheid geben. Andere haben sich nach ihr zu richten. Ich gehe ein Stück zur Seite und will höflich Platz machen. Urplötzlich dreht sie ihr Gefährt ganz schnell um, die Griffe vom Rollstuhl berühren mich fast am Bauch. Im letzten Moment kann ich ausweichen. Sie dreht sich nicht um, entschuldigt sich nicht, guckt einfach stur geradeaus. Hätte ich da was sagen sollen?

Geschlechter. Der Männeranteil lag bei ca. 80 Prozent. Das hatte den interessanten Effekt, dass die Damentoiletten frei waren und es Schlangen vor den Herren-Toiletten gab. Hahaha!