

ANDREAS HOCK

Vom  
**SPIEGEL-**  
BESTSELLER-  
Autor



**Günther hat sein  
Käsebrot fotografiert.  
342 Freunden gefällt das**



Mit einem  
Vorwort der  
Kabarettistin  
Monika  
Gruber

Über den sozialen Niedergang  
durch Smartphones und  
die Digitalkultur

**riva**

Kaum standen die Teile flächendeckend herum und wurden um harmlose Spielereien wie »Pac-Man«, »Donkey Kong« oder »Scramble« erweitert, kündigte sich nämlich schon die nächste bahnbrechende Entwicklung an: die Konsole für zu Hause. Auf der konnte man ebenfalls »Pong« spielen, aber auch »Super-Pong« oder gar »Quadrapong« und natürlich einiges mehr. Bald eroberten »Atari 2600«, »Coleco Gemini« oder MBs »Vectrex« erst unsere Wunschzettel und dann unsere Kinderzimmer. Und spätestens nachdem wir sie das erste Mal an den heimischen Fernseher angeschlossen hatten, war jedem klar, dass endgültig eine neue Ära begonnen hatte. Dass es innerhalb weniger Jahre möglich war, eine sogar noch ausgefeiltere Technik von einem mannshohen Konstrukt in ein gerade mal schuhschachtelgroßes Gerät zu übertragen, schien aus damaliger Sicht zwar kaum nachvollziehbar, war aber unglaublich faszinierend.

Dabei sah es für einen kurzen Moment so aus, als sei das Genre der Videospiele nur eine kurze Episode des aufkommenden Digitalzeitalters. Man schrieb das Jahr 1983, als sich Seltsames ereignete: Noch kurz zuvor hatte die durch stete Weiterentwicklung in Sachen Speicher und Grafik ziemlich euphorisierte Branche einen neuen Umsatzrekord aufgestellt und sagenhafte drei Milliarden Dollar erlöst. Doch beinahe von einem Tag auf den anderen ging so gut wie gar nichts mehr: Die Einnahmen sanken innerhalb eines einzigen Jahres um unglaubliche 97 Prozent auf gerade noch 100 Millionen US-Dollar.

Dutzende Unternehmen gingen im Sog dieses berüchtigten »Video Game Crash« pleite. Die betroffenen Firmen hatten schlichtweg übersehen, dass mittlerweile ebenfalls immer mehr bezahlbare Heimcomputer auf den Markt drängten. Die waren zwar nicht unbedingt zum Vergnügen gedacht, aber die Spiele, die es dafür gab, waren deutlich günstiger. Vor allem aber ließen sie sich im Gegensatz zu den für alle Konsolen notwendigen Steckmodulen problemlos kopieren.

Womöglich wäre die gesamte weitere Entwicklung auf dem Spielmarkt anders verlaufen, hätte nicht der Hersteller Commodore blitzartig auf

den Niedergang der Konkurrenz reagiert und seine Marketingstrategie radikal geändert. Anstatt nämlich – wie eigentlich angedacht – das gerade zur Serienreife gebrachte Modell »Commodore 64« als praktische Lern- und Rechenhilfe zu bewerben, stellte man nun die Vorzüge des Pioniers aller »Personal Computer« als Spielgerät heraus und verkaufte ihn folgerichtig in Spielzeuggläden und entsprechenden Kaufhaus-Abteilungen. Binnen weniger Jahre löste dank dieser Vorarbeit des Commodore 64 der PC die Konsole als Spaßmaschine ab.

Auch für mich, der sich bis dahin nahezu täglich in der Natur aufgehalten hatte, begann damit abermals eine neue Zeitrechnung: Mit zwölf bekam ich von meinen Eltern tatsächlich jenen C64, dessen Vorläufer noch gigantische Rechenmaschinen waren, für die in den Bürogebäuden eigene Etagen vorgesehen waren und von denen kein normaler Angestellter wirklich wusste, was sie eigentlich genau zu leisten vermochten. Die Anfänge dieser Erfindung lagen erstaunlicherweise bereits in den frühen Fünfzigerjahren, aber erst ab Mitte der Siebziger rückten die PCs mehr und mehr ins Bewusstsein der Menschen.

Auch die Firma, für die mein Vater arbeitete, setzte immer mehr dieser geheimnisvollen Geräte ein, sie sollten wohl die Buchhaltung entlasten und eine Menge Abrechnungen übernehmen. Aber so oft, wie mein Papa darüber schimpfte, konnte das ganze Zeug noch nicht ausgereift sein.

Jedenfalls kam besagter C64 schon 1982 auf den Markt, kostete seinerzeit aber noch aberwitzige 1200 Mark – was zu dieser Zeit in etwa dem Gegenwert einer fabrikneuen Vespa entsprach. Trotzdem wurde er schnell zum Bestseller, und als irgendwann der Preis in für meine Eltern einigermaßen akzeptable Regionen irgendwo unterhalb der 500-DM-Schwelle sank, war er ohne Zweifel das tollste Geburtstagsgeschenk, das ich bis dahin erhalten hatte. Dabei konnte ich bei Lichte besehen mit dem beigen Brotkasten kaum etwas anfangen – und zwar nicht etwa weil er im Vergleich zu den heutigen Potenzialen eines jeden handelsüblichen Billig-PCs allenfalls den Speicherplatz eines Bierde-

ckels besaß, sondern weil ich keinerlei Talent für etwaige Programmierkenntnisse in mir trug, die man für eine sinnvolle Nutzung des Apparats, der sich bis zu seiner Ausmusterung 17 Millionen Mal verkaufen sollte, durchaus brauchte. Stattdessen daddelte ich ausschließlich auf dem Ding herum.

Doch die Spiele, die ich nach und nach und ohne einen Pfennig Geld ausgeben zu müssen für meinen Commodore auf dem Pausenhof tauschte, nahmen schnell eine Menge Zeit in Anspruch. Ich saß nun nach der Schule immer öfter mit meinen Freunden auf dem Zimmer. Wir steuerten, vom sportlichen Ehrgeiz hinsichtlich eines neuen Highscores und vom Zauber des Neuen getrieben, einen blinkenden gelben Kreis durch ein Labyrinth, schossen unaufhörlich auf rote und blaue Kugeln oder versuchten, ein kleines Raumschiff durch eine ferne Galaxie zu steuern.

Es waren die Jahre, in denen unser guter, alter Bolzplatz immer öfter verwaist war – auch weil einige Gleichaltrige eine gewisse Passion für die Materie entfalteten, die Programmiersprache »Basic« erlernten, sie perfektionierten und schnell zu einer Art Pionieren auf diesem Gebiet wurden. Diese Jungs waren immer etwas blasser als wir, trugen schlecht sitzende Sweatshirts, dicke Brillen und vorwiegend Cordhosen. Wir nannten sie etwas abschätzig »Computerfreaks«, aber es waren wohl weniger die Vorfahren der späteren Nerds, sondern eher diejenigen, die für all die folgenden, bahnbrechenden Entwicklungen ernsthaft verantwortlich zeichnen sollten: Wer damals sein Faible für den Umgang mit Computern entdeckte, der konnte ganz Großes erreichen.

Auch ich verlor einen meiner Kumpels gewissermaßen an die Maschinen: Während ich mich darüber ärgerte, dass man während der Ladezeit von »Olympic Games« problemlos um den gesamten Block hätte spazieren gehen können, brachte sich Christian bei, wie man Programme schrieb, die aus den lahmen Kisten und ihrem Zubehör das Maximum herausholten. Bereits seine Datasette bewegte sich deutlich schneller als alle anderen, und kurz darauf standen zwei Diskettenlauf-

## Weil unser soziales Netzwerk früher draußen war

---

werke nebeneinander auf seinem Schreibtisch, die sich gegenseitig zu beschleunigen schienen. Irgendwann genügte ihm dieses Privileg nicht mehr. Also entwickelte er nachts, wenn seine Eltern schliefen, professionelle Software, mit deren Hilfe richtige Unternehmen ihre Produktionsabläufe optimieren konnten.

Er war so alt wie ich und seit jeher schlechter in der Schule, aber wenn ich mich nun mit ihm unterhielt, verstand ich nur noch Bahnhof: Ich kapierte ja nicht einmal die einfachen Codes, die man aus den damals schwer angesagten Computer-Zeitschriften abtippen konnte. Christian war auch der einzige Mitschüler, den ich kannte, der sich einen sündteuren Computer mit dem lustigen Namen »Apple Macintosh« kaufte, weil sich damit angeblich leichter arbeiten ließ. Und nicht einmal zwei Jahre vor dem Abi meldete er sich von heute auf morgen von der Schule ab. Ich sah ihn nie wieder, las aber viel später von ihm, nachdem ihm Microsoft für seine kleine Software-Firma zehn Millionen Euro überwiesen hatte. Ich war nicht einmal sonderlich überrascht über diese Meldung, doch Christian war die absolute Ausnahme in meinem Freundeskreis.

Glücklicherweise bestimmte der C64 und später sein deutlich schneller und technisch anspruchsvollerer Nachfolger »Amiga«, den ich mir mühsam binnen mehrerer Jahre zusammensparte, mein Leben nicht vollends. Ich besaß keine zwei Diskettenlaufwerke und verbrachte auch die Nächte nicht vor dem Monitor. Schon meine Eltern hätten dies niemals zugelassen: Von meinem Vater gab es bereits nach einer gut einstündigen Spielerunde eine ordentliche Standpauke, dass sich das wahre Leben sicherlich nicht in einem neumodischen Plastikkasten abspiele, sondern draußen vor der Tür. Und meine Kumpels sorgten dafür, dass dieser Satz stimmte. Zwar besaßen die inzwischen auch alle einen PC, aber wir waren uns einig darin, dass es noch etwas ganz anderes gab neben der Elektronik.

Mit der Pubertät nämlich rückte der gerade erst in unserer Gegenwart aufgepoppte technische Fortschritt schon wieder in den Hintergrund.

Wir trafen uns nun lieber beinahe allabendlich am stillgelegten Straßenbahn-Haltestellenhäuschen, vor dem wir uns gegenseitig voller Stolz unsere frisierten Roller oder die getunten Mofas vorführten, um die wenigen anwesenden Mädchen zu beeindrucken. An den Wochenenden lernten wir in der Tanzschule die richtigen Schritte für einen langsamen Walzer oder gingen anderweitig aus. Dank unserer ausgeklügelten Telefonlawine musste jeder nur einen einzigen Anruf tätigen, um am Ende bis zu 20 Leute zusammenzutrommeln, die stets zuverlässig und ohne große Verspätungen am vereinbarten Treffpunkt auftauchten. Gelegentlich kickten wir nun sogar wieder auf unserem alten Bolzplatz; die überschüssige Energie und das ganze Testosteron, die wir als Teenager unvermittelt in uns spürten, mussten ja irgendwie heraus – und nach zweimal 30 Minuten am Kleinfeld war das auch der Fall. Bei allem, was wir so anstellten, war wichtig, dass wir es nicht alleine taten. Wir waren uns dessen wahrscheinlich nicht bewusst, aber selbst die Zeit am Computer verbrachten wir niemals ohne einen Mitspieler. Wir konnten uns nicht vorstellen, dass diese Art von Spiel alleine Spaß machte, also bildeten wir Teams, die sich in regelrechten Wettbewerben in den jeweiligen Programmen maßen, wir schrieben unsere Ergebnisse fein säuberlich in endlose Tabellen, die wir über Monate hinweg verglichen, und wir redeten die ganze Zeit miteinander, selbst mit dem Joystick in der Hand. Und wenn auf dem Bildschirm einmal zu oft die nervige Nachricht »Game over« erschien, dann schalteten wir eben aus und unternahmen etwas anderes. Ich habe nie so viel mit Gleichaltrigen unternommen wie in jenen Jahren, nicht zuvor und auch nicht hinterher. Es waren vielleicht die letzten Jahre einer Jugend, wie sie – bei allen Problemen und Sorgen, die man auch damals selbstverständlich hatte – unbeschwerter nicht sein konnte. Und wie sie es nie mehr werden würde.

So verklärt das klingen mag: Die diesbezüglichen Erinnerungen meiner Eltern sind sogar weitaus romantischer, obwohl die wirtschaftlichen und sozialen Rahmenbedingungen zu deren Kindheit sehr viel