

7. Epilog

Nach gut 50 Jahren Computerspielgeschichte bleibt zu sagen: Computerspiele sind gekommen, um zu bleiben. Sie sind Teil unserer (Medien-)Welt geworden. Sie werden weiterhin die angenehmste Art sein, sich mit komplizierter Technik auseinanderzusetzen: spielerisch. Sie werden manchen Trends folgen, manche gar selbst setzen. Sie werden weiterhin Gegenstand der Forschung bleiben. Man wird versuchen, sie zu verstehen, zu ermitteln, welcher Aspekt zu welcher Wirkung führt. Es wird hervorragende neue Spiele geben, aber auch solche, die man eher als geschmacklos bezeichnen muss. Computerspiele können vielleicht in Analogie zu einem jungen Menschen beschrieben werden, der gerade dabei ist, der Pubertät zu entwachsen. Manches an ihm ist noch pubertär verklärt, manches unvernünftig und peinlich, manches aber schon reif und erwachsen, und die Kreativität erlebt immer noch einen Höhenflug. Die Erwachsenen schimpfen noch mit ihm, aber schon lange nicht mehr so schlimm wie früher. Und in einigen Jahren oder Jahrzehnten wird der junge Erwachsene dann als Senior auf eine lange Geschichte zurückblicken und sich fragen, warum man damals so viel über sein Leben schreiben musste.