

Friedberger Allgemeine

NEWTICKER

Corona-Lockerungen kritisch +++ Umfrage: 56 Prozent der Bürger sehen weitere Corona-

[Startseite](#) > [Digital](#) > [Videospiel-Boom: "Eine Möglichkeit zur Flucht aus dem Alltag"](#)[INTERVIEW](#)

14.05.2020

Videospiel-Boom: "Eine Möglichkeit zur Flucht aus dem Alltag"



Das Spiel "Animal Crossing: New Horizons" für die Nintendo Switch bricht momentan Verkaufsrekorde. Laut Gamedesign-Professor haben die Entwickler den Nerv der Zeit getroffen.

Bild: Nintendo/dpa-tmn

PLUS + In Zeiten von Corona boomen Videospiele. Gamedesign-Professor Gerald Farca nennt die Gründe und erklärt den Hype um das Nintendo-Spiel "Animal Crossing".



VON DOMINIK STENZEL

Herr Farca, die Corona-Krise sorgt für einen Boom in der Videospiele-Branche. Wieso greifen viele Menschen gerade jetzt zum Controller?

Gerald Farca: Die Leute sollen momentan möglichst viel zu Hause bleiben und sind auf der Suche nach Beschäftigung. Videospiele bieten Ablenkung und eine Möglichkeit zur Flucht aus dem Alltag. Das ist übrigens auch ein genereller Grund, wieso sie derzeit so beliebt sind: Schließlich leben wir auch abgesehen von [Corona](#) in komplizierten Zeiten.

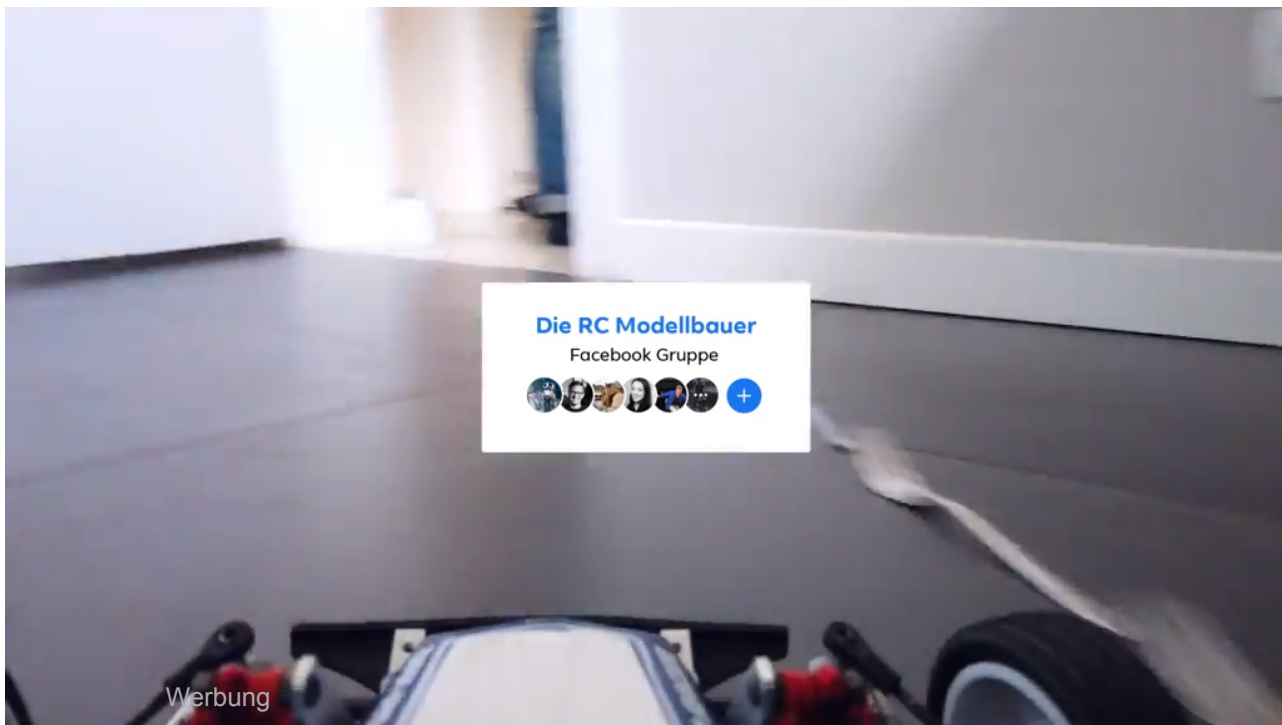
Werden nun auch Menschen, die zuvor kaum mit Videospiele in Berührung gekommen sind, zu Zockern?

Farca: Es gibt durchaus Leute, die nun mehr Freizeit haben und das jetzt ausprobieren wollen. Insgesamt ist die Zielgruppe deutlich größer als früher: Es spielen längst nicht mehr nur Kinder und junge Leute, das Durchschnittsalter liegt mittlerweile bei 35 Jahren. Und auch bei Frauen werden Videospiele beliebter. Unseren Game-Design-Studiengang an der Macromedia-Hochschule in [Leipzig](#) belegen viele junge Frauen.

Welche Art von Spielen ist während der Corona-Pandemie besonders gefragt?

Farca: Den Menschen ist es gerade wichtig, mit anderen Personen zumindest virtuell in Kontakt treten zu können, also mit ihnen zu chatten und zu reden. Online-Games sind deshalb besonders begehrt. Doch auch die Nachfrage nach Spielen, die zum Sport zu Hause anregen sowie Browser- oder Handygames ist hoch.

Mal abgesehen von Corona: Was sind denn die generellen Videospiele-Trends?



Farca: Die gehen in ganz verschiedene Richtungen und sind gar nicht so sehr auf einen Nenner zu bringen. Retro-Games, die in den 90er Jahren herauskommen sind, werden derzeit gerne neu umgesetzt. Ein Beispiel ist die Neuauflage von "Final Fantasy VII" oder die "Tony Hawk Pro Skater"-Reihe, welche im Herbst wiederbelebt wird. Aber auch sogenannte Casual Games sind stark im Kommen. Als solche werden Spiele bezeichnet, die leicht zugänglich sind und sich damit an eine große Zielgruppe richten. Die "Sims"-Reihe oder das sehr erfolgreiche "Animal Crossing" zählen etwa zu den Casual Games.



Nintendo DE ✓

@NintendoDE



Welchem Ort auf eurer Insel habt ihr schon am meisten Aufmerksamkeit geschenkt? 🤔 #ACNH

#AnimalCrossingNewHorizons #NintendoSwitch



♡ 348 13:00 - 9. Mai 2020



💬 28 Nutzer sprechen darüber



"Animal Crossing": "Entwickler haben den Nerv der Zeit getroffen"

Das Spiel "Animal Crossing: New Horizons" für die Nintendo Switch bricht gerade sämtliche Rekorde. Was macht das Spiel derart erfolgreich?

Farca: Die Reihe hatte schon zuvor eine große Fangemeinde und "New Horizons" ist genau zur richtigen Zeit erschienen (*am 20. März, Anmerkung der Redaktion*). Außerdem ist das Spiel einsteigerfreundlich und spricht eine große Zielgruppe an. Man kann seine eigene Trauminsel errichten und sie seinen Freunden zeigen, Häuser bauen und in Geschäften einkaufen. Die Spielwelt ist durchaus kapitalistisch, allerdings auch weitaus weniger hektisch als die reale Welt. Damit haben die Entwickler den Nerv der Zeit getroffen.

Wenn momentan besonders viel Zeit für Videospiele bleibt: Besteht die Gefahr, dass sich Menschen in Videospiele "verlieren"?

Farca: Wenn man zu viel Zeit vor dem Bildschirm verbringt, kann das durchaus zu einer Sucht werden. Wirklich problematisch wird es dann, wenn die Menschen von der Fiktion zu sehr abgelenkt sind und beispielsweise Familie, Freunde und den Job vernachlässigen.

Wird der Videospiele-Boom in dieser Form auch nach der Corona-Pandemie anhalten?

Farca: Die Nachfrage ist aktuell natürlich extrem hoch. Ich kann mir schon vorstellen, dass sie nach der Krise etwas abflacht. Generell hält der Gaming-Boom in Deutschland nun allerdings schon lange an.

Zur Person: [Gerald Farca](#) (36) kommt aus Augsburg und ist Professor für Gamedesign mit Schwerpunkt Game Studies und Narrative Design an der

Macromedia-Hochschule in Leipzig. In seinem [Blog](#) beschäftigt er sich unter anderem mit dem Phänomen des Videospiele-Tourismus.

Das könnte Sie auch interessieren:

- [Spiele-Highlights 2020: Games für PC, PlayStation 4, Xbox One, Switch - Was im Mai erscheint](#)
- [An der Playstation: Kerber und Zverev starten in Madrid](#)
- [Virtuelle Wettkämpfe: Die Corona-Spiele](#)

Wir wollen wissen, was Sie denken: Die Augsburger Allgemeine arbeitet daher mit dem Meinungsforschungsinstitut Civey zusammen. Was es mit den repräsentativen Umfragen auf sich hat und warum Sie sich registrieren sollten, [lesen Sie hier](#).

Wie häufig surfen Sie mit Ihrem Smartphone im Internet? ⋮

Täglich

Mehrmals in der Woche

Einmal in der Woche

Mehrmals im Monat

Einmal im Monat

Seltener

Nie

Weiß nicht

Ich habe kein Smartphone

[Nächste Umfrage](#)

Augsburger Allgemeine &  CIVEY

THEMEN FOLGEN

DIGITAL



DOMINIK STENZEL



CORONAVIRUS



LEIPZIG



