

Minecraft: Vom Indie-Hit zum Milliardenphänomen – Ein Rückblick!

Erfahren Sie alles über die Geschichte von „Minecraft“, dem meistverkauften Spiel weltweit, und seinen kulturellen Einfluss.



Berlin, Deutschland - „Minecraft“ feiert in diesem Jahr einen bedeutenden Meilenstein: Das Spiel wurde ursprünglich im Mai 2009 veröffentlicht und hat sich seitdem zu einem der größten Erfolge in der Geschichte der Computerspiele entwickelt. Laut **Krone** wurde der Titel von Markus „Notch“ Persson entwickelt, der auch die Firma Mojang in Stockholm gründete. Das Spiel startete als Early-Access-Titel für den PC und erreichte im Dezember 2010 den Beta-Status. Die finale Version folgte im November 2011.

Seit seiner Einführung wurden über 300 Millionen Exemplare von „Minecraft“ weltweit verkauft, was es zum meistverkauften Computerspiel aller Zeiten macht. Aktuell erfreut sich das Spiel

mehr als 140 Millionen aktiven Spielern pro Monat. Die Mischung aus Kreativität und Abenteuer hat dazu beigetragen, dass „Minecraft“ als pädagogisch wertvoll gilt. Dennoch gibt es auch Diskussionen über potenzielle Risiken im Zusammenhang mit dem Spiel, insbesondere in Bezug auf den Einfluss von Gewalt und Internetabhängigkeit.

Ein neues Kapitel in der Spielegeschichte

Spiele wie „Minecraft“ sind Teil einer langen Tradition, die bis in die Anfänge der Computerspielentwicklung zurückreicht. Bereits in den 1950er- und 1960er-Jahren wurden Computerspiele an Universitäten entwickelt. Laut **bpb** wurde 1951 auf der Deutschen Industrie-Ausstellung der Nimrod vorgestellt, ein Gerät, das das Spiel „Nim“ gegen den Computer ermöglichte. Diese frühen Entwicklungen trugen zur weiteren technischen Evolution bei, wobei die Grafik und Rechenleistung kontinuierlich verbessert wurden.

In den 1970er-Jahren erlebten Computerspiele einen kulturellen Aufschwung. Die Veröffentlichung von „Pong“ durch Atari im Jahr 1972 markierte den Beginn einer neuen Ära, als Videospiele populär wurden und in Gaststätten sowie Arcade-Hallen gespielt wurden. Dieser Trend setzte sich in den 1980er-Jahren fort, als Heimkonsolen sowie Klassiker wie „Super Mario Brothers“ und „Tetris“ weiter zur Verbreitung des Mediums beitrugen.

Die Gaming-Kultur heute

Heutzutage spielen Videospiele eine zentrale Rolle in der Populärkultur. Sie reflektieren gesellschaftliche Strömungen und beschäftigen sich mit ernstesten Themen. Laut der JIM-Studie 2021 nutzen 72 Prozent der deutschen Jugendlichen digitale Spiele mindestens mehrmals wöchentlich. Die Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut, die 2008 durch den Deutschen Kulturrat erfolgte, hat dieser Entwicklung Auftrieb gegeben.

Als Teil dieser Evolution und im Kontext des wachsenden

Interesses an digitalen Spielen bleibt „Minecraft“ ein prägendes Beispiel. Es zeigt, wie das Medium nicht nur zur Unterhaltung dient, sondern auch zur Bildung und zur Förderung kreativer Fähigkeiten beiträgt. Gleichzeitig ist es ein Beispiel dafür, wie sich dank technischer Innovationskraft die Spielelandschaft im digitalen Zeitalter entwickelt hat.

Details	
Vorfall	Sonstiges
Ort	Berlin, Deutschland
Quellen	• www.krone.at • www.bpb.de

Besuchen Sie uns auf: die-nachrichten.at