

Medienmitteilung

Games

17.01. – 13.04.2020

Noch vor einigen Jahrzehnten galten Videospiele als wissenschaftliche Spielerei. Heute hat sich das Gamen zu einer der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen entwickelt. Das Landesmuseum Zürich widmet diesem ausserordentlichen Phänomen eine Ausstellung.

Videospiele haben sich innerhalb weniger Jahrzehnte von einer wissenschaftlichen Spielerei an nordamerikanischen Universitäten zu einem globalen Wirtschaftszweig entwickelt. Der Umsatz dieser noch jungen Branche stieg zwischen 2016 und 2019 um rund 22 Milliarden auf knapp 123 Milliarden US-Dollar und ist damit erfolgreicher als etwa die Filmindustrie von Hollywood.

Heute gamen rund 2,5 Milliarden Menschen. Das ist ein Drittel der Weltbevölkerung. Begonnen hat die Faszination für Videospiele in den 1950er-Jahren in den USA. William Higinbotham ermöglichte allen Sportmuffeln, bequem auf dem Sofa Tennis zu spielen. Das «Tennis for Two» des Physikers war das zweite Videospiele der Welt und der eigentliche Start der Entwicklung. Spätestens ab den 1970er-Jahren wurden Games zu einem ernstzunehmenden Wirtschaftsfaktor. Die elektronischen Spiele hielten im Wohnzimmer Einzug und wurden als Familienaktivität vermarktet. Gleichzeitig setzten sich Videospiele auch im öffentlichen Raum durch. In den Spielhallen wurden sie zur ernststen Konkurrenz für die bis dahin beliebten Flipperkästen. Eine goldene Ära brach an: Die Zeit der Arcade-Spiele. In Restaurants, Einkaufszentren oder an Flughäfen konnte man Games wie «Pac-Man» oder «Space Invaders» spielen und so mancher Zeitgenosse verzockte sein ganzes Sackgeld an den populären Kästen.

Ein Jahrzehnt später gingen die ersten LAN-Partys über die Bühne. Spieler trafen sich und verbanden ihre Computer über ein lokales Netzwerk, um gemeinsam zu gamen. Teilweise füllten diese Gruppen ganze Hallen.

Gleichzeitig entwickelte die Computer-Industrie mobile Geräte und ermöglichte so das Spielen unterwegs und online. Im neuen Jahrtausend wurden Videospiele schliesslich mit virtueller Realität kombiniert. Das vollständige Eintauchen in die Spielwelten war ein völlig neues Erlebnis.

Mit dem Aufstieg von Videospiele zu einem globalen Wirtschaftsfaktor zeigten sich früh auch Schattenseiten. Viele Games funktionieren mit einem Belohnungssystem, das man sich hart erspielen oder für Geld kaufen kann. Das ist vor allem für junge Spieler problematisch und verletzt teilweise das Glücksspielgesetz. Besonders in der Kritik steht aktuell das Survival-Game «Fortnite». Im Herbst 2019 wurde in Kanada gegen die Herstellerfirma Epic Games eine Sammelklage eingereicht. Der Vorwurf: Das Spiel sei gezielt so programmiert worden, dass es Jugendliche stark abhängig macht. Das Urteil steht noch aus.

Aber mit dem Gamen ist es wie bei fast allem im Leben: Auf das richtige Mass kommt es an. Die neue Ausstellung «Games» im Landesmuseum Zürich zeichnet die faszinierende Geschichte der Videospiele nach und lädt die Besucherinnen und Besucher ein, in einer zeittypischen Szenografie selbst zu spielen. In diesem Sinn, let's play!

Für weitere Fragen steht Ihnen zur Verfügung:

Alexander Rechsteiner | Kommunikation | Schweizerisches Nationalmuseum.
T. +41 44 218 65 64 | E-Mail: alexander.rechsteiner@nationalmuseum.ch