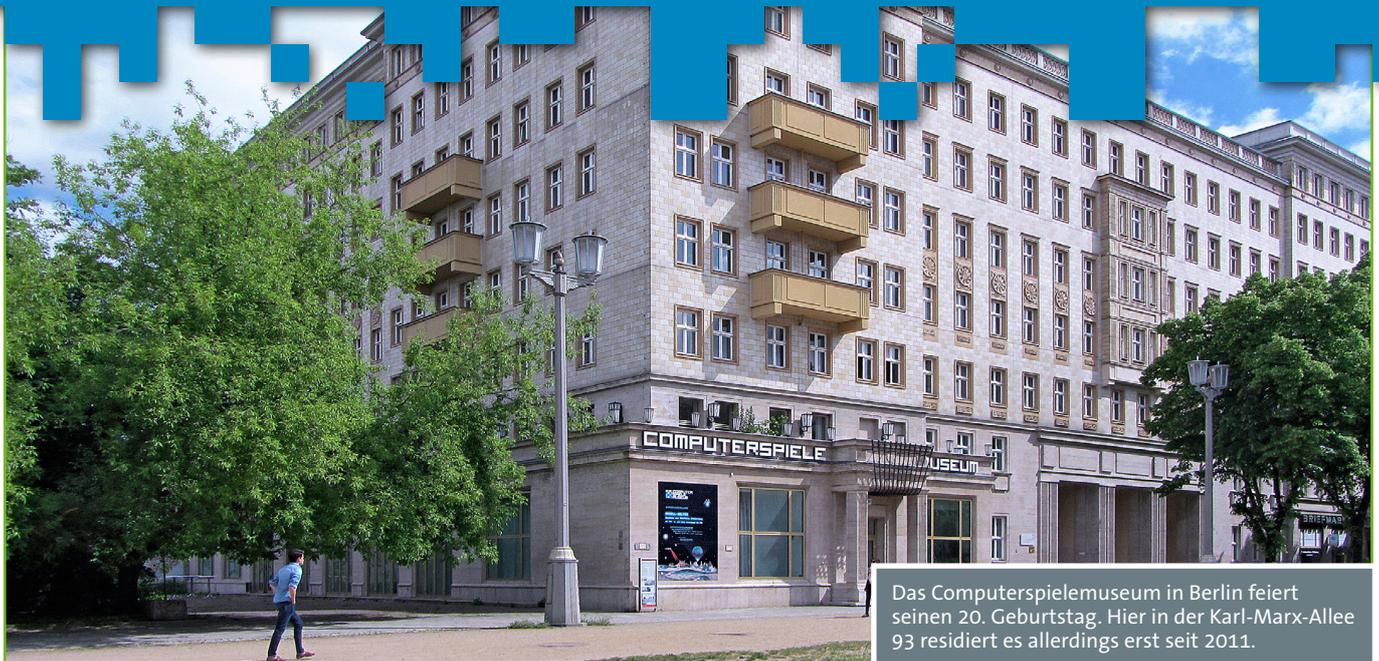


20 Jahre Computerspielmuseum

BALANCIEREN ZWISCHEN KULT UND KULTUR

Nicht nur GameStar feiert dieses Jahr den 20. Geburtstag, auch das weltweit erste Computerspielmuseum in Berlin öffnete 1997 zum ersten Mal seine Pforten. Und trommelt bis heute mit viel Mühe und Erfolg für die Anerkennung von Games als Kulturgut. *Von Stephan Freundorfer*



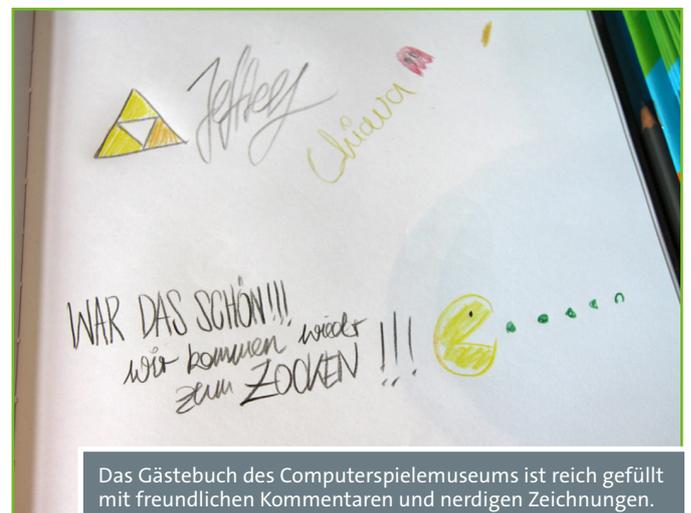
Das Computerspielmuseum in Berlin feiert seinen 20. Geburtstag. Hier in der Karl-Marx-Allee 93 residiert es allerdings erst seit 2011.

Ein Montag im Juni, kurz vor 10 Uhr, Karl-Marx-Allee 93a in Berlin. Die letzten Mitarbeiter trudeln im Computerspielmuseum ein und bereiten sich auf seine Öffnung vor. 670 Quadratmeter Spielegeschichte und -kultur warten auf den Anbruch eines weiteren Zehn-Stunden-Tags, an dem sie – so ist es eben Museumsschicksal – mal interessiert, mal gelangweilt in Augenschein genommen werden. Wie beinahe jeden Tag unter der Woche und außerhalb der Ferien fluten erst einmal die Schulklassen das Computerspielmuseum. Drei Teenie-Gruppen sind es heute, die schnatternd einem der Museumsführer folgen, die hier freiberuflich Anekdoten erzählen, Wissen vermitteln und Neugier provozieren. Was gar nicht so einfach ist bei einer Horde Smartphone-sozialisierter Zwölfjähriger, die emotionslos an Heimcomputern, Modulkonsolen und Spielhallenautomaten vorbeischlurfen, und die hier einiges an Text und Theorie erwartet. Denn auch wenn sich vieles ausprobieren und bespielen lässt, machen kulturhistorische und wissenschaftliche Betrachtungen zum Thema Digitales Spiel doch den Kern des Museums aus. »Wichtig für uns ist, dass auch die Lehrer mit einem guten Gefühl hier rausgehen«, sagt Andreas Lange, Mitgründer und Direktor des Museums. »Dass die sagen, das ist nicht nur eine Spielbude, sondern da kann man auch was lernen.«

Vom Flohmarkt in die Vitrine

Lange und seine Kollegen warten aber nicht nur darauf, dass Schüler auf Klassenfahrt sich das (ihrer bescheidenen Meinung nach) am wenigsten öde Museum der Hauptstadt herauspicken

oder Lehrer aus und um Berlin bei Exkursionen und Wandertagen den Weg des geringsten Widerstands ihrer Schützlinge gehen. Man entwickelt auch spezielle Schulangebote, die Klassen ins Museum locken sollen. Zwei Führungen mit anschließendem museumspädagogischem Workshop gibt es aktuell – einen, der sich mit Programmierung und der Entwicklung von Games beschäftigt, sowie einen, der sich ums Thema Grafik dreht. Wirtschaftlich sinnvoll seien diese Mühen nicht. »Wir bieten ver-



Das Gästebuch des Computerspielmuseums ist reich gefüllt mit freundlichen Kommentaren und nerdigen Zeichnungen.

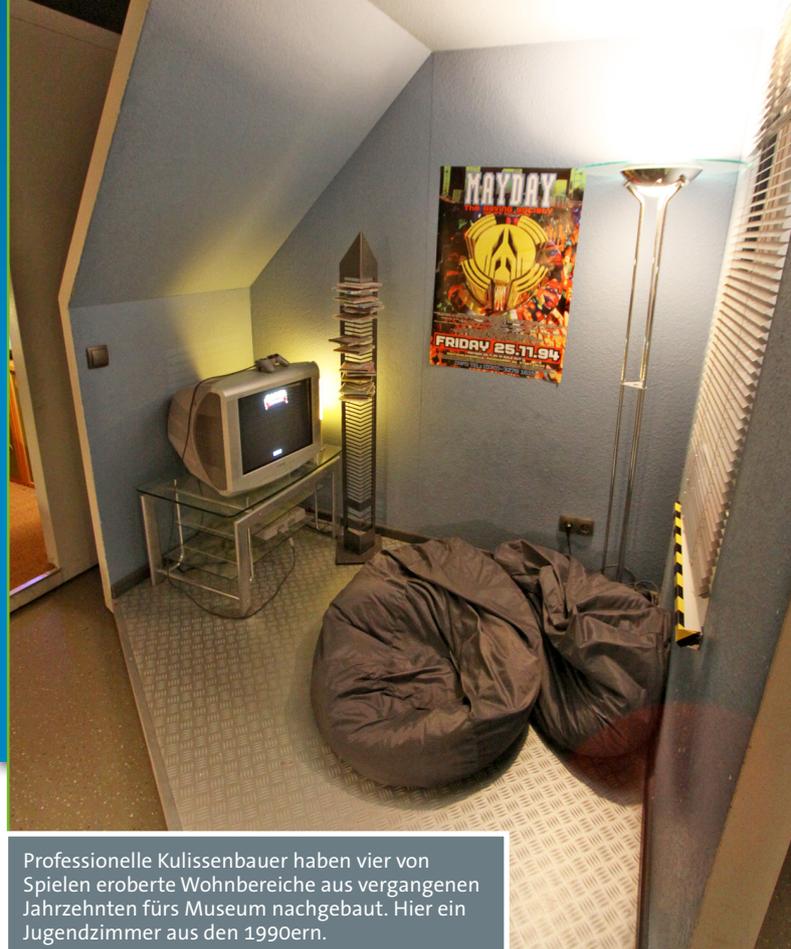


Andreas Lange ist einer der Gründer des Computerspielmuseums. Ihn hat eine Magisterarbeit in Religionswissenschaften zum Spieleforscher gemacht.

günstigste Schulklassenpreise an, die unsere Kosten gerade mal decken. Das sind eigentlich Preise, die wir uns als privates, nicht öffentlich gefördertes Museum nicht leisten können«, sagt Lange, der sich seit den frühen 1990er-Jahren und einer Magisterarbeit in Religionswissenschaften («Die Geschichten in Computerspielen, betrachtet unter mythentheoretischen Gesichtspunkten») intellektuell mit dem Thema auseinandersetzt. Nach dem Studium arbeitet er zwei Jahre als Gutachter der noch jungen Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle (USK). Bei deren Träger – dem Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V. – beziehungsweise dessen Geschäftsführer Klaus Spieler kommt in dieser Zeit die Idee eines Museums auf. Man will den kulturellen Wert von Spielen zeigen, was in dieser Form erfahrungsgemäß am besten geht. »Wenn was im Museum gezeigt wird, dann muss es ja irgendwie relevant sein«, formuliert Lange den damaligen Gedankengang. Mit schmalem Budget ausgestattet fischt er – noch befindet sich die familiäre Spielesammlerwelt in der Prä-ebay-Ära – auf Flohmärkten nach alter Hard- und Software und durchforstet Kleinanzeigen. »Und als ich genug zusammen hatte, haben wir aufgemacht.«

Games im Gewürzregal

Die Anfänge des »Computer- und Videospielemuseums« (der Name wird rasch eingedampft und »Computerspiele« als großes Ganzes definiert) sind aber nicht nur in puncto Exponate bescheiden. Seine erste Heimat hat es in einer alten Parterrewohnung in Berlin Mitte, 70 Quadratmeter Ausstellungsfläche wer-



Professionelle Kulissenbauer haben vier von Spielen eroberte Wohnbereiche aus vergangenen Jahrzehnten fürs Museum nachgebaut. Hier ein Jugendzimmer aus den 1990ern.

den einmal die Woche fürs Publikum geöffnet. Das Interesse ist von Beginn an groß, auch international und seitens der Presse, sodass aus dem einen bald schon fünf Tage werden. Von Beginn an können die Besucher Sachspenden abgeben, die sich in der Küche türmen, bis ein eigener Raum für sie angemietet und eine Datenbank angelegt wird – der Grundstein der Museumssammlung ist gelegt. Heute umfasst sie hunderte Kartons mit Hardware, über 10.000 Zeitschriften und um die 30.000 Spiele, rund 95 Prozent davon stammen aus privaten oder Firmenspenden.

Um das frühe Computerspielmuseum und -archiv mit neuen Objekten zu bestücken, nehmen die Berliner selten Geld in die Hand. Eingekauft wird nur, wenn gesonderte Budgets für Projekte ausgewiesen werden («Es war klar, dass wir hier keine Dauerausstellung neu aufmachen ohne einen »Computer-Space-Automaten.«) oder sich besondere Gelegenheiten ergeben. So wie die Möglichkeit, 500 Seiten Stasi-Unterlagen zum DDR-Spielautomaten Poly-Play zu erstehen – für schlappe 130 Euro. 2001 kommt aber bereits das vorläufige Aus für die Dauerausstellung. Der Platz wird zu klein, man will die Kulturpolitik stärker mit ins Boot holen, was aufgrund von Regierungswechsel und



Die kleine Spielhalle gehört zu den Highlights des Museums. Die Automaten sind teils original, teils Nachbauten mit PCs und Emulatoren.



An einer großen Wand sind Spiele-Meilensteine der vergangenen Jahrzehnte versammelt.



Keine Spielhistorie ohne Pong: Im Computerspielmuseum lässt sich ein Atari-Originalautomat aus dem Jahr 1972 bewundern.

desinteressiertem Kultursenator lange Zeit nicht gelingt. Untätig sind Lange und seine Kollegen jedoch nicht, man konzeptioniert und veranstaltet zeitweilige Ausstellungen wie die von der Bundeskulturstiftung geförderte »Pong.Mythos« und arbeitet an der Rückkehr des Museums in die Öffentlichkeit. Was schließlich nach über drei Jahren Vorlaufzeit Anfang 2011 an der Ostberliner Prachtstraße Karl-Marx-Allee geschieht.

Von Pong bis PainStation

Ralph Baer, der als »Vater der Videospiele« gefeierte Erfinder der Urkonsole Magnavox Odyssey, wird zur feierlichen Eröffnung des Computerspielmuseums live zugeschaltet. Andreas Lange pflegt mit Baer bis zu dessen Tod 2014 ein herzliches Verhältnis, und der bahnbrechenden Arbeit Baers wird natürlich reichlich Platz im Museum eingeräumt. So lässt sich ein Nachbau seines Pong-Konsolen-Prototyps Brown Box und die daraus entstandene erste Konsole der Geschichte bewundern, eben die Magnavox Odyssey von 1972. Derlei Hardware-Artefakte, darunter der angesprochene Computer-Space- sowie ein Pong-Automat aus der Atari-Frühzeit oder ein von Steve Wozniak signierter Apple-2-Rechner, sind ein zentraler Teil der Dauerausstellung, die »Computerspiele. Evolution eines Mediums« betitelt ist und sich in die Bereiche »Der spielende Mensch«, »Die Erfindung



Nur für wagemutige Gamer: Die PainStation bestraft ungeschickte Spieler mit Hitze, Hieben und Stromschlägen.



»Computerspiele. Evolution eines Mediums« ist das Motto der Dauerausstellung, die sich in drei große Themenbereiche gliedert. Diese beackern wiederum kleinteilig bestimmte Gaming-Facetten.

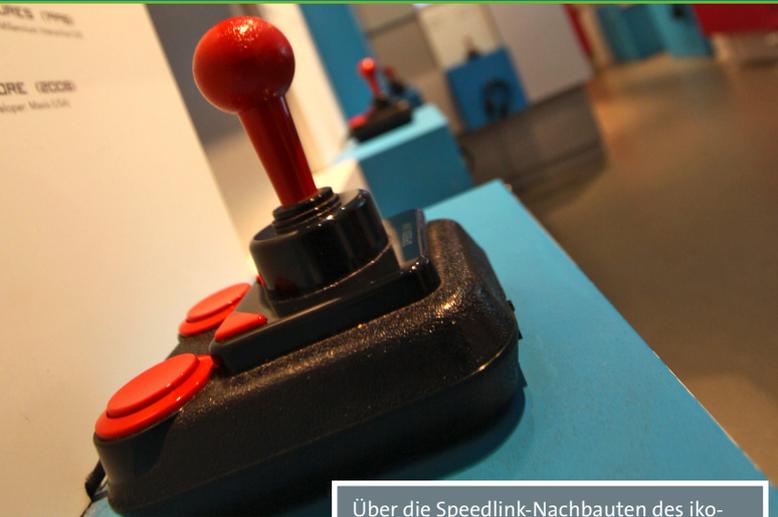
und Entwicklung des digitalen Spiels« sowie »Die Welt des Homo Ludens Digitalis« aufteilt. Das klingt verkopft und ist es auch, ringt dem Thema Computer- und Videospiele aber auf überschaubarem Raum eine enorme Bandbreite von Facetten ab. Lässt den Besucher gucken, lesen, staunen und begreifen, in welcher Rasanz da aus ein paar glimmenden Punkten auf dem Leuchtschirm einer Kathodenstrahlröhre ein buntes, vielfältiges und nicht mehr aus der Gesellschaft wegzudenkendes Universum digitaler Interaktivität entstanden ist.

Eine »Wall of Hardware« weckt mit antiken Heimcomputern, Konsolen und Handhelds nostalgische Gefühle, eine weitere Wand widmet sich Software-Meilensteinen von Elite bis Super Mario. Dazwischen wird das Museum thematisch kleinteilig, man beschäftigt sich mit Indie-Games, Spezialcontrollern, Zeitschriften, user-generierten Inhalten oder dem Spielen in der DDR. Dazwischen stößt man immer wieder auf die Möglichkeit, selbst zu zocken – zum Beispiel an einem originalen, vom ostdeutschen Staat produzierten Poly-Play-Automaten oder in einer kleinen, stimmungsvoll inszenierten 1980er-Spielhalle. Oder man bedient mit vollem Körpereinsatz einen riesigen Joystick, der dem klassischen VCS-Controller nachempfunden ist. Oder man überwindet seine Angst und versucht sich an der PainStation – einem Zweispieler-Pong-Automaten, der die linke Spielerhand bei Ballverlust mit Hitze, Stromschlägen oder Hieben einer kleinen Gummipeitsche malträtiert.

Auch der Spielcontroller-Vielfalt sind Texte und Exponate gewidmet.



So spielte man in der DDR: Der Poly-Play-Automat ist original und lauffähig. Auch ohne Einwurf von Ostmark.



Über die Speedlink-Nachbauten des ikonischen Competition Pro-Joysticks lassen sich Videos und Exponate bedienen.



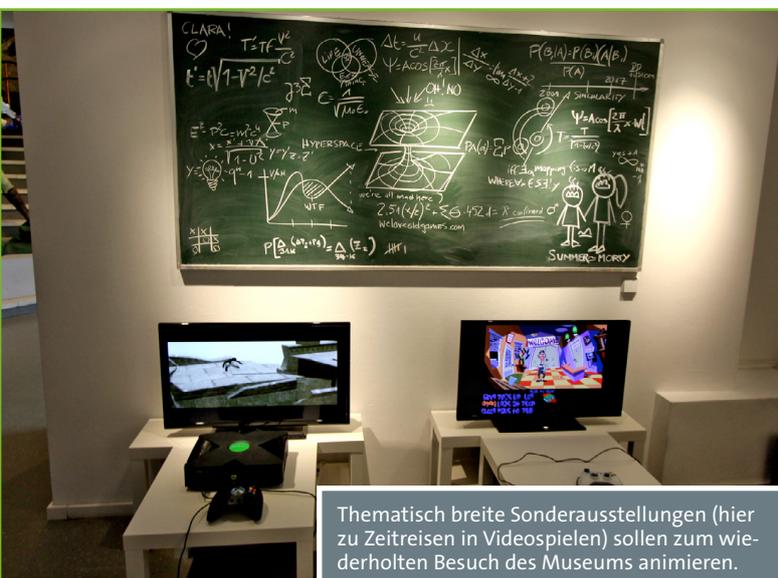
Auf diesen riesigen Joystick dürfen Besucher steigen, um mit vollem Körpereinsatz Pac-Man zu zocken.

Geld und Spiele

Im Vergleich zu den Anfangsjahren kann man heute erheblich mehr selbst ausprobieren im Computerspielmuseum. Vor Kurzem sind auch noch eine Virtual-Reality-Ecke (die aber nur unter Aufsicht genutzt werden kann) sowie ein »Heimbereich« hinzugekommen, in dem Jugend-, Hobby- und Wohnzimmer der letzten Jahrzehnte von Filmkulissen-Profis nachgebaut wurden und zur Zeitreise einladen. »Wir hatten erst nicht so viele Hands-On-Exponate«, erinnert sich Lange, »machten dann aber drei Befragungen in schneller Abfolge, weil wir unsere Besucher erstmal kennenlernen mussten.« Und ein immer wiederkehrendes Feedback sei gewesen: »Wir wollen mehr spielen.« Lange und seine Kollegen reagierten und rückten das Selberspielen stärker in den Fokus, zur Freude der Besucher zwar, allerdings »haben wir auch schmerzlich merken müssen, was das an zusätzlichem Aufwand in puncto Reparaturen bedeutet.« Trotzdem gibt's für den museumseigenen Techniker gerade mal eine halbe Stelle, zumindest unterstützen ihn zwei freie Mitarbeiter beim Reparieren und Restaurieren antiker Unterhaltungselektronik. Hin und wieder ist dabei auch Kreativität gefragt: Bei unserem ersten Museumsbesuch schraubt der Techniker gerade am Computer-Space-Automaten: Mithilfe eines Neuro-Scanners will die österreichische Künstlerin Margarete Jahrman auf dessen Schwarz-Weiß-Röhrenmonitor Gedankenmuster sichtbar machen – aber wie bekommt man die aufs Gerät? HDMI war 1971, im Produkti-

onsjahr des ersten serienmäßig hergestellten Spieleautomaten, noch Science-Fiction. Also werden die Innereien neu verkabelt, sodass Jahrman ihre Technik ans Display anschließen kann.

Erheblich mehr Personal als die Technik benötigt der Betrieb des Museums selbst: Aus drei Leuten besteht das Leitungsteam, und gleich neun Mitarbeiter arbeiten im Service. Schließlich hat das Computerspielmuseum sieben Tage die Woche insgesamt 72 Stunden geöffnet, es gibt einen kleinen Museumsshop zu betreiben, und ab und zu stehen abendliche Veranstaltungen an. Satte monatliche Kosten, die hier für Personal, Miete und Strom (allein schon 2.000 Euro im Monat) anfallen und aus dem Kerngeschäft – der Dauerausstellung – bestritten werden wollen. Denn im Gegensatz zu einzelnen Projekten, die von Europäischer Union, der Lotto-Stiftung Berlin, den Film- und Game-Förderern des Medienboards Berlin-Brandenburg oder der Bundeszentrale für Politische Bildung finanziell unterstützt werden, muss sich der Regelbetrieb aus eigener Kraft finanzieren. Aus den Gästen also, die für das normale Ticket neun Euro hinlegen. Mit über 100.000 Besuchern pro Jahr gelingt die Refinanzierung immerhin ganz gut, und ein dickes Plus muss man auch nicht zwingend erwirtschaften – der vom Förderverein ausgegründete Betreiber Gameshouse ist eine gemeinnützige GmbH, steuerlich begünstigt und nicht gewinnorientiert.



Thematisch breite Sonderausstellungen (hier zu Zeitreisen in Videospiele) sollen zum wiederholten Besuch des Museums animieren.



Neu im Computerspielmuseum ist dieser Virtual-Reality-Bereich. Neben der antiken CyberBase 2 darf hier auch Oculus Rift ausprobiert werden. Allerdings nur unter Aufsicht und Anleitung.

Das Museum der Zukunft

Das Computerspielmuseum widmet sich hauptsächlich der Vergangenheit der Spiele, das ebenfalls in Berlin ansässige Game Science Center hingegen der Zukunft. Oder zumindest dem futuristischen Teil der Gegenwart. Hier kann man Virtual-Reality-Filme oder -Spiele ausprobieren und im Augmented-Reality-Sandkasten buddeln, man kann Musikspiele mit Gesten steuern und andere kreative Bedienkonzepte kennenlernen. »Wir wollen drei Dinge zeigen«, erklärt der Mitgründer und Kurator Cyrill Etter: »Neue Technologien, Software, die alten Technologien neues Leben einhaucht – etwa der ersten Kinect-Generation – sowie Do-it-Yourself-Technologien wie Lasercutter und 3D-Drucker, die in Zukunft sehr wichtig werden.« Mit 26 Exponaten ist die Ausstellung derzeit zwar noch überschaubar, kostet (für Erwachsene) aber beachtliche 14 Euro Eintritt. Cyrill Etter begründet: »Das müssen wir leider verlangen, weil der Betrieb der Hardware Geld kostet und wir als Privatunternehmen die volle Mehrwertsteuer berechnen müssen.« Dafür kann man im Game Science Center ausgefallene Ausstellungstücke wie das »Choostron« bestaunen: einen Automaten, der eine interaktive Geschichte erzählt und ausdrückt, damit man sie mitnehmen kann. Bei »Pong Invaders« wiederum schlägt man mit einem Tischtennisschläger echte Bälle auf einen Monitor, um Aliens zu zerschießen. In Zukunft soll das Museum weiterwachsen, auf Indie-Messen wie der A Maze sowie Facebook, YouTube & Co. halten Cyrill Etter und seine Kollegen Ausschau nach frischen Exponaten: »Wir haben noch viel Platz für Neues.« Wer weniger spieleaffinen Freunden die Wunder der digitalen Unterhaltung demonstrieren oder kreative Games-Experimente erleben möchte, für den lohnt sich der Besuch aber schon jetzt.



Für Bewusstsein und Selbstbewusstsein

Dennoch verbringt Andreas Lange viel Zeit mit dem Schreiben von Anträgen und der Planung von Projekten, versucht, aus den eingeschränkten finanziellen und räumlichen Voraussetzungen das Maximum herauszuholen. Für die neue Virtual-Reality-Ecke hat er beispielsweise Crytek ins Partnerboot geholt, die den Bereich mit VR-Hardware und ihrer Oculus-Rift-Klettertour The Climb unterstützen. Und Lange denkt natürlich weiterhin über die Erweiterung des Museums nach, über mehr Platz für Exponate, Erlebnisse und die vielen Besucher, die das Erdgeschoss der Karl-Marx-Allee 93a immer wieder an seine Kapazitätsgrenzen führen. Denn 670 Quadratmeter sind zwar nicht winzig, in zwei bis drei Stunden hat man aber alles gesehen.

Doch wozu das alles, was bringt das Computerspielmuseum eigentlich dem Medium, und was kann es dem passionierten Spieler bieten? »Es gibt hier Kult, die PlayStation, den Computer-Space-Automaten, die Spielhalle. Und natürlich unsere Sonderausstellungen.« Zum Zeitpunkt unseres Besuchs drehen sich die Spezialexponate um das Thema Zeitreise in Videospielen – auf Original-Hardware und Röhrenfernseher werden Zelda, Teenage Mutant Ninja Turtles oder Chrono Trigger gezoomt, hinter Glas lassen sich wie aus dem Ei gepellte Originalverpackungen von Computerspieleklassikern wie Future Wars, Chrono Quest oder The Chaos Engine bewundern. Aber auch fürs Spieler-Selbstverständnis sei das Computerspielmuseum wichtig,

meint Lange. »Jeder Gamer freut sich, hier ausgearbeitet zu sehen, was er immer schon wusste. Nämlich, dass Games wichtig sind. Der von uns betriebene Aufwand zeigt die Überzeugung, dass Spiele kulturell anspruchsvoll und relevant sind.« Aber auch dem Außenbild des Mediums tue das Museum gut: »Wir sind auch eine Vorlage für jeden willigen Journalisten«, sagt Lange. »Darüber wird Bewusstsein geprägt.« Das kulturelle Element werde zunehmend verstanden, und das wiederum habe in den letzten Jahren die Jugendschutzdiskussion versachlicht. Die Normalisierung der Diskussion werde (»da wage ich die These«) in den nächsten fünf Jahren sogar so weit gehen, dass die Unterscheidung zwischen Filmen und Spielen bei der Darstellung von Hakenkreuzen fallengelassen werde, weil dann auch den Spielen ein dokumentarischer Charakter zugebilligt würde. »Da kommt die Arbeit, die wir hier machen, letztlich an einen Punkt, von dem der Spieler direkt etwas hat«, sagt Lange augenzwinkernd.



Fast das gesamte Archiv des Museums speist sich aus privaten und Firmenspenden.



Im Keller des Museums lagern etwa 30.000 Spiele.

Die Künstlerin Margarete Jahrmann möchte auf dem Computer-Space-Automaten Gedankenmuster sichtbar machen – ein Fall für die Museumstechniker.



Das Erbe bewahren

Es gibt noch ein zweites großes Thema, mit dem sich Lange und seine Kollegen beschäftigen, und von dem nicht nur die Spieler, sondern die ganze Branche, das ganze Medium profitieren. Hinter den Büroräumen steigen wir eine enge Treppe hinab in die verschlungenen Kellerräume des Museums, deren Räume mit Regalen zugestellt sind, über denen dicke, milchige Plastikfolien als Staubschutz hängen. Zieht man sie beiseite, geht einem als altgedienter Spieler (und erst recht als Sammler) unverzüglich das Herz auf. Dicht an dicht stehen hier Games für die Konsolen und Computer der letzten 40 Jahre, auf Modul, CD-ROM, Kassette oder Diskette, der Großteil noch in Originalverpackung. Zwei Jahrzehnte Spielespenden stehen hier – wohlgeordnet und katalogisiert, aber vor der Öffentlichkeit verborgen. Ein Raum weiter quillt dagegen über von Kartons mit gespendeter Hard- und Software, die noch gesichtet werden müssen. Man merkt, dass es hier an Zeit und Manpower fehlt, der Grund dafür ist simpel: Die Sammlung bringt kein Geld, ihre Pflege lässt sich nicht refinanzieren. Das Museum sitzt buchstäblich auf einem Schatz, der in den prallvollen Ausstellungsräumen jedoch ohnehin keinen Platz mehr fände. Das Museum muss wachsen, doch die Suche nach einer neuen Immobilie zieht sich. Schließlich brauchen Andreas Lange und sein Team keine Schimmelbude für einen Tante-Emma-Laden, sondern eine große, geräumige Fläche, die zudem möglichst zentral liegt. Selbst Neubauten können das oft nicht bieten – welcher private Bauunternehmer kalkuliert schon ein Museum als späteren Mieter ein?

Zumindest gelang Andreas Lange zusammen mit führenden Berliner Spiele-Aktivisten Ende 2016 ein regelrechter Coup, der das Thema Sammeln und Archivieren auf die politische Agenda brachte. Sie überzeugten den Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestags davon, in den kommenden zwei Jahren knapp 400.000 Euro zum Aufbau der weltweit größten Computerspielesammlung zur Verfügung zu stellen. Ja, denselben Haushaltsausschuss, der zuletzt die Preisgelder für den Deutschen Computerspielepreis einfror – immerhin ein Fingerzeig, dass aus der deutschen Politik auch noch positive Signale kommen. Im Rahmen des Archivprojekts will man die Sammlungen des Computerspielmuseums, der USK und des Zentrums für Computerspielforschung der Uni Potsdam zusammenlegen und in einer einheitlichen Datenbank katalogisieren – über 50.000 digitale Spiele werden so »als wichtiges Kulturgut« bewahrt und der Wissenschaft und Forschung zugänglich gemacht. Eine Aufgabe, die in Ländern wie Dänemark oder Schweden bereits Nationalbibliotheken übernommen haben, die auf Grundlage ihres nationalen Sammelauftrags Spiele akquirieren und bewahren müssen. Doch während das Ausland in diesem Punkt noch immer weiter ist als Deutschland, freut sich Andreas Lange, vor 20 Jahren als weltweit Erster den Games ein eigenes Museum gewidmet zu haben. Und er freut sich über die wachsende Zahl seiner Kollegen in Finnland, Frankreich, England oder Italien: »Es ist nett, der Erste gewesen zu sein. Aber es wäre blöd, der Einzige zu bleiben«, sagt er. »Das zeigt, dass die Idee mit dem Computerspielmuseum doch nicht so verrückt war.« ★



In 400 bis 500 Kartons liegt Spielehardware der letzten viereinhalb Jahrzehnte.



Beim Deutschen Computerspielepreis 2017 gewann das Museum den Sonderpreis der Jury, es freuen sich die Mitarbeiter Marcus Drahheim, Peter Gerstenberger, Nicole Popp und Andreas Lange (v.l.).