



Der Untergang des Abendlandes liegt in Berlin vier Kilometer von der legendären Museumsinsel entfernt, wo das Antlitz der Nofretete in erhabener Schönheit über die Besuchermassen hinweg blickt. „Komm, ich zeige dir ein Exponat aus dem 20. Jahrhundert“, lockt Tim eine junge Besucherin. Tim ist 15 Jahre alt und macht gerade ein Berufspraktikum im Computerspiel-museum: Berlins jüngster Schau-sammlung, die zu Jahresbeginn 2011 eröffnet wurde.

Tim ist für dieses Museum als Ex-perte genau so gut geeignet wie die promovierte Kunsthistorikerin, die im Pergamon-Museum tief in den griechi-schen Mythen watend ihrer Gästeschar die faszinierenden Details des in Mar-mor gehauenen Kampfes von Zeus mit dem Giganten Porphyriion erläu-tert. Tim wiederum kennt viele seiner Exponate aus eigener Erfahrung, hat praktisch alle schon einmal erprobt und kann sie gut erklären: Mehr als

300 Schaustücke, darunter rare Ori-ginale, spielbare Klassiker und Kunst-werke, ermöglichen es den Besuchern, sich ein Bild von der Entwicklung der Computerspiele seit der Mitte des 20. Jahrhunderts zu machen.

Ein Vergleich mit dem Pergamon-Museum macht deutlich, vor welchem Grundproblem eine moderne Me-diensammlung steht. Zentrales Kri-terium für die Zurschaustellung eines Objekts in einem klassischen Muse-

um ist dessen Alter, was impliziert, dass das Objekt eine lange Zeitspan-ne überdauert hat. Die künstlerischen oder handwerklichen Qualitäten die-ses Objekts werden immer vor diesem Hintergrund bewertet. Alter aber ist in modernen Medienarchiven, deren Ob-jekte vor maximal einem halben Jahr-hundert erzeugt wurden, kein einheit-lich zuschreibbares Kriterium: Zum einen weil einzig der Markt über den Erfolg und in weiterer Folge den Wert

DAS LEBEN,

EIN BESUCH VON OLIVER LEHMANN

IKONEN DER DIGITALEN ZEITALTERS ■

Miese Optik, nervige Geräusche, öde Spiele – und doch erwiesen sich die ersten Konsolen als sagenhaft populär.

Computerspiele einen wesentlichen Anteil an der Weiterentwicklung der Computer, weil sie zu den leistungshungrigsten und populärsten Anwendungen zählen und Triebkräfte der Fortschreibung von Computertechnik sind. Oder wie es Apple Co-Gründer Steve Wozniak 1977 formulierte: „A lot of these features that really made the Apple II stand out in its days came from a game.“

Und so findet sich die „Brown Box“ von 1968 – die Mutter aller Spielkonsolen – ebenso auf dieser Schauwand wie die Xbox von 2001. Bemerkenswert bei der didaktischen Aufschlüsselung ist, dass die Entwicklungen keineswegs in Form von simplen Erfolgsgeschichten erzählt werden, sondern als Prozess technischer Innovationen, zu dem Rückschläge und Irrwege genauso ge-

EIN COMPUTERSPIEL

Ein neues Museum in Berlin würdigt Supermario, die Sims und Doodle Jump als Akteure der Kulturgeschichte und Triebkräfte von Computerinnovationen

eines Spiels (beziehungsweise einer Konsole) entscheidet – und damit die Produktzyklen die Haltbarkeit definieren. Zum anderen aber, weil nichts so vergänglich ist wie ein Spiel, das in großen Lettern verkündet: „Game over“.

Das Computerspielmuseum weiß souverän mit diesem Problem umzugehen, in dem es die Spiele, die entsprechenden Konsolen und die sie

umwende Subkultur didaktisch klug und museologisch intelligent kontextualisiert. So sind auf der „Wall of Hardware“ an die fünfzig Spielmaschinen ausgestellt, die Computerspielgeschichte geschrieben haben. Doch viele Spiele beziehungsweise Genres erschließen sich erst in Kenntnis der technischen Möglichkeiten der dafür nötigen Hardware. Umgekehrt haben

hören wie Durchbrüche und revolutionäre Adaptionen.

Diesem zentralen Modul zur Erfindung des digitalen Spiels ist ein Abschnitt zum spielenden Menschen an sich vorangestellt. Ausgehend von der Beschreibung des niederländischen Anthropologen F.J.J. Buytendijk – „Brot und Spiel braucht der Mensch. Brot, um zu wachsen und zu existieren,

DIE 10 LEGENDÄRSTEN SPIELE Ausgewählt und erprobt von Joseph Stoits



Spiel: Pong

Jahr: 1972 | Entwickler: Arcade

Das erste Videospiel der Geschichte. Simpler als Pong geht es gar nicht. Man nehme zwei Striche und und einen Punkt. Fertig.



Spiel: Pac-Man

Jahr: 1980 | Entwickler: Namco

Endlich hat das Elektronik-Spiel ein Gesicht: Pac-Man. Ohne diese Vorarbeit, gebe es heute keinen Mario, keinen Sonic, keinen Masterchief.



Spiel: Supermario

Jahr: 1985 | Entwickler: Nintendo

Das erste Side-scrolling-jump-`n'-run Spiel mit dem aufgedrehten Installateur verkauft sich fast 300 Millionen Mal.



Spiel: Day of the Tentacle

Jahr: 1993 | Entwickler: Lucas Arts

Eines der ersten Spiele, das das SCUMM-System benutzte: Die Aktionen der Spielfiguren können damit leichter manipuliert werden.



Spiel: Simcity

Jahr: 1989 | Entwickler: Maxis

Das erste Strategiespiel, mit dem die Entwicklung von Städten (und später Menschen) simuliert werden kann.



Spiel: Tetris

Jahr: 1990 | Entwickler: Nintendo

Basierend auf der Entwicklung russischer Programmierer entwickelt Nintendo das erste Handheld-Spiel für den Game Boy.



Spiel: GTA

Jahr: 2001 | Entwickler: Rockstar

Die Abkürzung steht für Grand Theft Auto und ist das erste Sandboxgame: Der Spieler kann sich frei in der Simulation bewegen.



Spiel: Halo

Jahr: 2002 | Entwickler: Bungie

Mit dem Egoshooter - die Menschheit bekämpft Aliens - wird der Konsolenshooter als Hauptelement der Spielkonsole Xbox etabliert.



Spiel: Wii Sports

Jahr: 2007 | Entwickler: Nintendo

Aus den Kinder- in die Wohnzimmer: Mit Wii werden Computerspiele zum Familienvergnügen. Wii Sports verkauft sich 50 Millionen Mal.



Spiel: Doodle Jump

Jahr: 2009 | Entwickler: Lima Sky

Die Spiele werden mobil: Die Apps für das iPhone revolutionieren den Markt. Doodle Jump erringt binnen kürzester Zeit Kultstatus.

Mehr Infos: <http://timeline.computerspielmuseum.de/>

Spiel, um diese Existenz zu erleben.“ – wird hier das Spiel als Kernelement menschlicher Ausdrucksformen vermittelt. Den Abschluss bildet die Beschreibung des Homo ludens digitalis, des spielenden Menschen im 21. Jahrhundert. Henry Jenkins, der Leiter des legendären Media Lab am M.I.T., gibt die Richtung vor: „Let’s face it – media culture is our culture and, as such, has become an important public resource, the reservoir out of which all future creativity will arise.“

Es sind gewichtige Fragen, die in diesem Abschnitt thematisiert werden: Was genau verändert die Digitalisierung – gesellschaftlich wie im Blick auf den Einzelnen? Welche Eigenschaften,



FOTOS: Computerspielmuseum (2), Apollonia Stoits (1) ILLUS.: P. Pöhlbauer



- **PONG** Joseph Stoitsits und Oliver Lehmann testen Pong. Hinter der realsozialistischen Fassade (oben) verbirgt sich die Wall of Hardware (unten).

welche Kenntnisse sind in Zukunft gefragt? Welche Chancen und Risiken gehen mit der Etablierung der virtuellen Welten einher? Welche Entwicklungen sind nun zu erwarten? Fragen,

die auch in dem Video-Interview mit dem Schirmherren der Schau auf der Homepage des Museums angeschnitten werden: Ralph H. Baer gilt als Vater der Heimvideospiele. Der emigrierte 1938 mit seiner jüdischen Familie aus Deutschland. Als Ingenieur war er in den USA für 47 Patente verantwortlich. 2006 wurde er vom US-Präsidenten mit der „National Medal of Technology“ ausgezeichnet.

Das hört sich alles so an, als ob die Ausstellung arg mit Theorie überfrachtet ist. Doch Tim und seine Kollegen sorgen schon dafür, dass der Charme der Computergame-Arcade, also der Spielhölle, wie sie zuletzt im Sequel von „Tron“ wieder aufleben durfte, nicht verloren geht. Dafür tragen auch die Räumlichkeiten bei. Bis zum Ende der DDR residierte hier auf der auf der ebenso prächtigen wie wuchtigen Karl-Marx-Allee das „Tanzcafe Warschau“. Portal und Wanddekorationen künden

ALLE INFOS FÜR DEN BESUCH

Computerspielemuseum
Karl-Marx-Allee 93a, 10243 Berlin
Telefon: +49/30/609 88 577
Täglich 10-20 Uhr (außer Dienstags)
www.computerspielemuseum.de

noch von realsozialistischer Prunksucht. In der Schau selber finden sich Nachweise dafür, dass der Klassenkampf – zumindest in seiner Spätphase – selbst auf Computerbildschirmen ausgetragen wurde: Exponate aus der DDR belegen, dass auch ostdeutsche Jugendliche sich dem Reiz der Pixel-Avatare nicht entziehen konnten. Und so erweist sich das Computerspielmuseum letztlich als ein Haus der klassischen Geschichtsschreibung. Für das Abendland heißt es also doch noch nicht „Game Over“.



DERTOUREisetipp – Berlin

Deutschland | Berlin

Sorat Hotel Ambassador Berlin ♦♦♦

3 Nächte im Doppelzimmer mit Frühstück, inkl. Spree-Brückenfahrt, Anreise z.B. täglich vom 26.06. bis 29.08.2011

Preis pro Person, ohne Flug € 110

Flugpreise & Buchung in Ihrem Reisebüro oder unter www.dertour.at