

GAMES

21.03.–10.10.21

Wer kennt *Fortnite*, *Super Mario* und *Minecraft* nicht, wenigstens vom Hörensagen? Mit weltweit mehr als 2,7 Milliarden Spielerinnen und Spielern und einem Umsatz von fast 160 Milliarden Dollar stellt die Computerspielindustrie Hollywood mittlerweile in den Schatten. Mit der Wechsellausstellung GAMES präsentiert das Château de Prangins – Schweizerisches Nationalmuseum die Geschichte des Videospiele von den Anfängen in den 70er-Jahren bis heute. GAMES zeichnet diese Entwicklungen aus einer historischen wie technischen Warte nach und gibt den Besucherinnen und Besuchern Gelegenheit, auf originalen Arcade-Automaten *Asteroids* und *Space Invaders* zu spielen sowie in der Schweiz entwickelte Spiele zu entdecken. Sie können auch RTS-Archive erkunden und Sendungen zum Thema der Ausstellung ansehen.

Innert weniger Jahrzehnte haben sich Videospiele von der blossen Wissenschaftsspielerei in amerikanischen Universitäten zum globalen Wirtschaftsfaktor gemausert. Weltweit spielt jede dritte Person regelmässig Computergames. Mit einem weltweiten Umsatz von rund 160 Milliarden Dollar ist die vergleichsweise junge Branche erfolgreicher als die Traumfabrik Hollywood. Für 2020 spricht man aufgrund der im Vorjahresvergleich um fast 40 % gestiegenen Gaming-Ausgaben von einem «Corona-Boom».

Die Faszination Computerspiel kam in den 1950er-Jahren in den Vereinigten Staaten auf. Dank William Higinbotham konnten nun Sportmuffel ganz bequem vom Sofa aus Tennis spielen. In den 70er-Jahren wurden elektronische Spiele zu einem nicht mehr vernachlässigbaren Wirtschaftszweig: Während kommerzielle Anbieter damit ganze Spielhallen betrieben, wurden sie für den Privatbereich als Familienaktivität beworben und fanden so auch den Weg in die Wohnzimmer. Das Aufkommen von Automaten mit Spielen wie *Pac-Man* und *Space Invaders* war der Auftakt zu einem sagenhaften Boom. Im Folgejahrzehnt wurden die ersten LAN-Parties organisiert, jene Gaming-Zusammenkünfte, an denen die Teilnehmenden ihre Computer zu einem lokalen Netzwerk zusammenschliessen. Zeitgleich entwickelte die Computerindustrie portable Geräte, mit denen auch online gespielt werden konnte. Zu Beginn des neuen Jahrtausends hielt die virtuelle Realität Einzug in die Welt der Videospiele, was völlig neue Erfahrungen ermöglicht, da man damit auf nie dagewesene Weise in Spielwelten eintauchen kann.

Der Aufstieg der Computerspielindustrie zum mächtigen globalen Wirtschaftszweig sorgte schon früh auch für negative Erscheinungen, etwa sexistische und rassistische Inhalte oder ein gewisses Suchtpotenzial vor allem bei jüngeren Spielern. Letzteres kommt an der Konferenz mit Niels Weber vom 30. September zur Sprache, einer von sieben Veranstaltungen aus der Reihe «Soirée au musée», die das Château de Prangins im Frühling anbietet.

Die Ausstellung GAMES zeichnet die Geschichte des Videospiele bis in die Gegenwart nach, und zwar nicht ausschliesslich auf der Anschauungsebene: Die Besucherinnen und Besucher erhalten die Gelegenheit, sich eigenhändig auf den guten alten Computern, Konsolen und Spielautomaten zu verausgaben.

Ein Rahmenprogramm mit Familienbrunchs und anschliessendem Ausstellungsbesuch und Gaming-Momenten, Gaming-Nachmittagen sowie Begegnungen mit PsychologInnen, NeurologInnen, SpielentwicklerInnen und weiteren AkteurInnen der Schweizer Computerspielindustrie ermöglichen den Besucherinnen und Besuchern vertiefte Einblicke auch in Themen wie Spielsucht bei Jugendlichen, Kompetenzentwicklung durch Gaming oder Gewaltdarstellungen in Videospiele. Die Details findet man unter www.chateaudeprangins.ch.

Für weitere Informationen

Tatiana Oberson, Verantwortliche Kommunikation und Marketing
+41 (0)22 994 88 68 | tatiana.oberson@museenational.ch
www.chateaudeprangins.ch