

Vorwort

Computerspiele sind ein bedeutender Teil unserer Kultur. Diese Einsicht bildete den Grundstein des ersten Computerspielmuseums der Welt. Sein Name war Programm und generische Beschreibung zugleich. Er vereint zwei Begriffe, die bis dahin noch niemand zusammen gedacht hatte. Computerspiele im Museum? Aber sicher!

Geteilt haben diese Überzeugung zwei Menschen, die sich zufällig im Berlin der Nachwendezeit begegnet sind. Vieles war damals in Bewegung, auch die deutsche Computerspieleindustrie. Sie schloss sich in dem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) zusammen und etablierte als eines ihrer ersten Vorhaben eine Alterskontrolle für Computerspiele. Dieser Vorgang führte die beiden Autoren zusammen und beeinflusste in vielfältiger Weise auch die Gründung und weitere Entwicklung des Computerspielmuseums.

Die Autoren des Buchs sind die Gründer des Computerspielmuseums: Klaus Spieler, Geschäftsführer des fjs e. V. (Förderverein für Jugend und Sozialarbeit) und der im fjs gegründeten USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle), und Andreas Lange, damals als USK-Gutachter beauftragt. Dabei war die Wahrscheinlichkeit eines Zusammentreffens nicht sehr hoch, denn beide gehören verschiedenen Generationen an

und sind zudem im jeweils anderen Teil Deutschlands sozialisiert.

Hier erzählen sie ihre jeweilige, sehr persönliche Geschichte. Wie sie dazu gekommen sind, ein Museum für Computerspiele zu eröffnen und wie es zu dem geworden ist, was es heute ist. Somit nimmt das Buch keine neutrale, dokumentarische Perspektive mit Anspruch auf Vollständigkeit ein. Vielmehr vereint es zwei subjektive Blickwinkel, aus denen dieselben Geschehnisse durchaus unterschiedlich wahrgenommen wurden. Während der Ideengeber Klaus Spieler als Vorsitzender und Geschäftsführer des Trägervereins und der Betreibergesellschaft vor allem die Prozesse im Hintergrund verantwortete, erlebte der Gründungsdirektor und Kurator Andreas Lange die Museumsentwicklung wesentlich aus der Perspektive des Maschinenraums und des Sonnendecks einer musealen Kultureinrichtung.

Dass im Laufe der Jahre ein erfolgreiches Museum entstand, lag am gemeinsamen Kompass: einen Ort zu schaffen, an dem Menschen die Bedeutung von Computerspielen als künstlerische Ausdrucksform, als soziales Phänomen und als Technologie erfahren können. Es sollte ein Ort der Begegnung werden und des Austauschs für Gaming-Enthusiasten, Entwickler und Entwicklerinnen und Forschende, an dem die

Arcade

WALL OF HARDWARE

1975

1976

OPEN

STAR

AMUSE

CEN



Interaktion und der Dialog rund um das Thema Computerspiele gefördert werden, und eine Institution, die zur Bewahrung und Dokumentation des populärsten Teils unseres digitalen Kulturerbes beiträgt.

Dass aus dieser Vision eines der erfolgreichsten deutschen privaten Museen mit jährlich 150.000 Besuchern und Besucherinnen geworden ist, das den Stil der musealen Darstellung des neuen interaktiven Mediums geprägt hat und sich zu einem Kompetenzzentrum der Bewahrung, Instandhaltung und Restaurierung digitaler Kulturgüter entwickelt hat, war alles andere als absehbar – verfügten doch beide Gründer über keine Erfahrungen im Museumskontext und nur über wenig im Umgang mit digitaler Technologie. Ermöglicht wurde das Projekt wesentlich durch die Unterstützung und das Engagement vieler Einzelpersonen, durch Spenden und aktive Mitwirkung und Förderung unter anderem vom damaligen Wirtschaftsverband VUD und einzelne seiner Mitglieder, durch das Medienboard Berlin-Brandenburg, die Leipziger Messe, die Kulturstiftung des Bundes, die Stiftung Deutsche Klassenlotterie Berlin, den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) und aus Mitteln des 7. EU-Forschungsrahmenprogramms.

Unser besonderer Dank gilt dem Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V., der das Museum und das Archiv für Unterhaltungssoftware in den letzten drei Jahrzehnten unterstützt und uns ermutigt hat. Stellvertretend für alle Beteiligten möchten wir unseren Dank an den verstorbenen Vorstandsvorsitzenden Wolf Tuchel, an Thomas Schmidt, Daniel Schötz und Professor Dave Kramer richten. Danke an Martin Görlich, Nicole Hanisch, Matthias Oborski und an alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die dem Geschäftsführer geholfen haben, das Computerspielmuseum durch die Corona-Krise zu bringen.

Durch die Schilderung unserer unterschiedlichen Blickwinkel wollen wir tiefe Einblicke in einen spannenden und wechselvollen Gründungsprozess einer zeitgenössischen Kulturinstitution möglich machen. Neben der Vermittlung der Geschichte erhoffen wir uns, Sie anzuregen, den Werdegang des gar nicht mehr so neuen Mediums Computerspiele besser zu verstehen, und wir wollen dazu motivieren, zukünftige Entwicklungen der digitalen Spielekultur zu verfolgen.

Berlin, im Oktober 2024
Andreas Lange, Klaus Spieler