

Medienmitteilung | 11.11.2021

«Games»

13.11.2021 – 13.03.2022

Die Geschichte und Faszination von Videospiele

Videospiele haben sich innerhalb weniger Jahrzehnte von einer Spielerei zu einer der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen entwickelt – und zu einem globalen, profitablen Wirtschaftszweig. Nach dem Grosse Erfolg im Landesmuseum Zürich und im Château de Prangins beleuchtet das Forum Schweizer Geschichte Schwyz mit der Ausstellung «Games» vom 13. November 2021 bis 13. März 2022 die Geschichte von digitalen Spielen.

Fortnite, Super Mario oder *Minecraft* sind in aller Munde. Kein Wunder: Rund 2,5 Milliarden Menschen gamen heutzutage, und damit ein Drittel der Weltbevölkerung. Den Grundstein für die Faszination von Videospiele legte ein US-amerikanischer Physiker in den 1950er-Jahren. Mit *Tennis for Two* ermöglichte William Higinbotham ein Game, das der reinen Unterhaltung diene.

Von Familienaktivität zu virtueller Realität

In den 1970er-Jahren wurden Games kommerzialisiert und einer breiten Öffentlichkeit zugänglich. Die elektronischen Spiele hielten im Wohnzimmer Einzug und wurden als Familienaktivität vermarktet. Gleichzeitig setzten sich Videospiele im öffentlichen Raum durch. Die sogenannten «Arcade-Spiele», die gegen Gebühr in Restaurants, Einkaufszentren oder an Flughäfen gespielt werden konnten, wurden für die beliebten Flipperkästen zur ernsthaften Konkurrenz.

In den 90er-Jahren trafen sich Spieler zu LAN-Partys: Sie verbanden ihre Computer über ein lokales Netzwerk, um gemeinsam zu gamen. Die Entwicklung des Internets machte Online-Games möglich, und die immer stärker werdende Serverleistung bedeutete gleichzeitig komplexere Spiele.

Im neuen Jahrtausend schliesslich wurden VR-Heimkonsolen entwickelt: Das tiefere Eintauchen in interaktive Spielwelten stellte ein völlig neues und faszinierendes Erlebnis dar.

Forum Schweizer Geschichte Schwyz.

Faszination und Bildung zugleich

Mit der Ausstellung «Games» zeigt das Forum Schweizer Geschichte Schwyz vom 13. November 2021 bis 13. März 2022 die Geschichte der Videospiele bis in die Gegenwart. Dabei werden aktuelle gesellschaftliche Aspekte und Debatten beleuchtet: Was macht die Faszination von Video-Games aus? Inwiefern können Games der schulischen Bildung oder betagten Menschen dienen? Welche Geschichten werden in Videospielen erzählt?

Die Wechselausstellung lädt die Besucherinnen und Besucher dazu ein, in einer zeittypischen Szenografie selbst zu spielen und sich auf den guten alten Computern, Konsolen und Spielautomaten zu verausgaben, während sich die Kinder im «Mario-Land» verkleiden und analog spielen können. Und wer weiss, vielleicht schauen Lara Croft, Dark Elf und Co. als lebensgrosse Figuren beim Gamen zu.

Ein breites Rahmenprogramm – darunter die Workshops «Mario Maker» für Familien und Kinder, «Level-Up»-Workshops für Eltern sowie Expertenführungen mit Akteurinnen und Akteuren der Schweizer Computerspielindustrie – gibt vertiefte Einblicke ins Spielverhalten von Jugendlichen sowie in die Kompetenzentwicklung durch Gaming oder Game-Design.

Bei Fragen stehen Ihnen zur Verfügung:

Rebecca Sanders | Ausstellungskuratorin | Schweizerisches Nationalmuseum.
T. +41 44 218 65 40 | E-Mail: rebecca.sanders@nationalmuseum.ch

Karin Freitag | Kommunikation | Forum Schweizer Geschichte Schwyz.
T. +41 41 819 60 18 | karin.freitag@nationalmuseum.ch

Alle Medientexte sowie eine Auswahl an Bildern können unter www.forumschwyz.ch/medien heruntergeladen werden.