

Anfassen erwünscht: Ein Ausflug ins Gameorama

Von ägyptischen Spielsteinen bis zum Retro-Joystick: Ein Ausflug ins Gameorama in Luzern macht klar, dass Spielen keine Frage des Alters ist. Ein Ort, an dem Generationen gemeinsam zocken – und ich am Flipperkasten scheitere
Lara Koch

Blinkende Lichter, klickende Automaten und rollende Würfel. Eine Oma zeigt ihrem Enkel, wie der uralte hölzerne Flipperkasten funktioniert, daneben sitzen zwei Männer über einem Schachbrett mit handgeschnitzten Figuren. Aus einer Ecke sind die Jubelschreie einer Gruppe Jugendlicher zu hören, die gerade den Highscore eines Retro-Videospiels geknackt haben. Im Gameorama, dem interaktiven Spielmuseum in Luzern, treffen die verschiedensten Menschen aufeinander, um Spiele aus unterschiedlichsten Zeiten anzuschauen und selbst zu spielen. Dieser Ansatz fasziniert mich – ein Grund, das Gameorama selbst auszukundschaften.

Kaffee und Spiele

Mit einem Cappuccino in der Hand stöbere ich durch die prall gefüllten Spielregale des Brettspielcafés. Hier können sich Besucher:innen des Gameoramas an den über 900 zur Verfügung stehenden Brett- und Kartenspielen bedienen und diese ausprobieren. Von alten Klassikern wie dem Leierlispel bis hin zu Nischeperlen wie *Der Kartograph* – hier wird bestimmt jede:r fündig. Zum Verweilen lädt auch die Getränkeauswahl ein: Nebst Kaffee gibt es verschiedenste Craftbeer-Sorten und Softgetränke, die man aus Flaschen mit humorvollen Arcade- und spielthematisch bedruckten Etiketten trinken kann.

Marco Röllin, Co-Geschäftsführer und Mitbegründer des Gameoramas,

begrüssst mich freundlich. Er erzählt mir, dass das Museum vor bald fünf Jahren aus einer geteilten Leidenschaft fürs Spielen entstanden ist. Davor hatte nur eine der vier Inhaber:innen eine berufliche Verbindung zur Spielwelt: Angela Vögtli führt den Spieleverlag Kampfhummel und ist für ihre unkonventionellen und oft provokativen Spiele wie *Kampf gegen das Bünzlütli* und *Arschlochkind* bekannt. Die anderen Inhaber, zwei Programmierer und ein Berufsfachschullehrer, brachten ganz andere Perspektiven in die Ausgestaltung des Museums hinein. Heute besteht das Gameorama-Team aus rund dreissig Personen, die sich – von der Restaurierung alter Spielautomaten bis zur Organisation von Veranstaltungen – um alles kümmern.

Auf die Frage, was die Mission des Gameoramas sei, antwortet Marco ohne zu zögern: «Luzern – und vielleicht die ganze Schweiz – verspielter zu machen.» Entsprechend war es dem Team von Beginn an wichtig, ein interaktives Museum zu schaffen. Was bringe ein perfekt erhaltener alter Bagatelle-Automat hinter einer Glasscheibe, oder ein Retro-Computer aus den 70ern, der im Keller verstaubt? Natürlich besteht dadurch das Risiko, dass manche Exponate kaputt gehen. Doch dafür habe das Gameorama Techniker:innen, welche die Spiele und Automaten reparieren und wieder spielbar machen. An diesem interaktiven Konzept möchte das Team unbedingt festhalten: Spiele seien da, um gespielt zu werden.

Spiele im Wandel der Zeit

Im Museum werde ich von einer bunten Mischung aus Geräuschen empfangen. Lachende Menschen, laute Jubelschreie und klackernde Maschinen. Trotz des Tumults fällt mir als Geschichtsstudentin neben den bunten Arcade-Maschinen sofort der Zeitstrahl ins Auge, der über 7000 Jahre hinweg die Entwicklung der Spiele aufzeigt. Der Zeitstrahl beginnt mit den ältesten Spielen wie dem ägyptischen Senet und – überraschenderweise – Bowling und führt über antike Backgammon- und Mühle-Spielbretter bis hin zu den neusten VR-Spielen. Ich erfahre, dass man in türkischen Gräbern bemalte und geschnitzte Spielsteine gefunden hat, die

vermutlich rund 5000 v. Chr. hergestellt wurden. Das älteste im Museum vorhandene Spiel ist ein aus Alabastergips gefertigtes Schachbrett, zu dem handgeschnitzte Elfenbeinfiguren gehören.

Erstaunlicherweise entstanden viele der bis heute erfolgreichsten Spiele lange vor unserer Zeitrechnung. Neben Schach, Backgammon und Mühle zählen dazu auch das Leiterlispel und TicTacToe. Neben diesen Klassikern hat sich die Welt der Spiele ständig weiterentwickelt. Früher war es fast unmöglich, ein Gesellschaftsspiel ohne den «Ritterschlag» eines grossen Verlages zu veröffentlichen. Doch heute ermöglichen Crowdfundings, dass Spiele von kreativen Köpfen direkt zu den Menschen kommen. Dadurch ist die Zahl der Spiele enorm gestiegen, was sowohl positiv als auch herausfordernd für die Kundschaft sein kann. Mehr Vielfalt bedeutet mehr Auswahl – gleichzeitig gibt es aber auch immer mehr Spiele, die laut Marco nicht wirklich durchdacht sind. Zum Beispiel finden sich häufig schon in den Spielregeln Unstimmigkeiten oder Logikfehler, die den Spielfluss stören.

Ein besonders spannender Wandel ist der zunehmende Trend zu kooperativen Spielen. Es geht oft nicht mehr darum, einander zu besiegen; die Spieler:innen wollen heute gemeinsam gewinnen – damit es auch ja keine Verlierer:innen gibt. Gleichzeitig werden immer mehr Spiele bewusst für kürzere Spielzeiten entwickelt. Viele Menschen haben heute nicht mehr die Zeit für mehrstündige Spiele wie *Risiko* oder *Monopoly*. Stattdessen werden einfache, raffinierte Spiele, die in nur 20 oder 30 Minuten gespielt werden, immer beliebter. Diese Entwicklung ist ein Spiegel unserer schnelllebigen Gesellschaft, aber sie ermöglicht es, dass Spiele weiterhin in den Alltag integriert werden. Ein Beispiel hierfür ist das «Spiel des Jahres» 2024 – *Skyteam*, ein kooperatives Zweipersonenspiel mit einer Spielzeit von rund 20 Minuten pro Mission.

Spiele verbindet Generationen

Ein paar Schritte weiter sind zahlreiche Spielkonsolen aufgestellt, welche die Anfänge der digitalen Spielwelt greifbar machen. Die älteste Konsole in der Sammlung



Das Gameorama lädt zum Spielen ein. *Bild: Lara Koch*

ist die Nintendo TV-Game Konsole aus dem Jahr 1972, die mir als Kind der späten 90er-Jahre nur aus Erzählungen bekannt ist. Ich beobachte, wie ein Vater seiner Tochter zeigt, wie man die klobigen Retrokonsolen bedient – eine Szene, die den generationenübergreifenden Austausch zeigt, den das Gameorama fördern möchte. Eltern sollen sich daran erinnern, dass sie damals auch «gegamet» haben; sie sollen sehen, was ihre Kinder heute spielen, und die Kinder sollen erfahren, was die Eltern damals gespielt haben. Spielen sei schon immer ein Grundbedürfnis gewesen, alle hätten einmal gerne gespielt. Deshalb hat es sich das Spielmuseum zum Ziel gemacht, allen Menschen die Möglichkeit zu geben, ihre Freude am Spielen wiederzufinden.

Ein Teil des Museums ist gefüllt mit flimmernden Bildschirmen von Arcade-Automaten und surrenden Flipperkästen. Nebst Klassikern wie *Pac-Man* ist hier auch der legendäre Basketball Champ-Automat zu finden, einer der ältesten Spielautomaten überhaupt. Da packt auch mich die Spiellust: Ich probiere (mässig erfolgreich) einen der alten Flipperkästen aus, dessen metallisches Klackern und blinkende Lichter sofort ein Gefühl von Nostalgie auslösen. Frustriert von meinem Misserfolg verweile ich anschliessend bei der beeindruckenden Sammlung grosser, hölzerner Gesellschaftsspiele.

Neben der Hauptausstellung bietet das Gameorama regelmässig Sonderausstellungen. Das aktuelle Thema ist «Pausenplatzspiele» – Gummitwist und Himmel und Hölle katapultieren mich zurück in meine Schulzeit. Eine vergangene Sonderausstellung thematisierte die Spielsucht. In Zusammenarbeit mit der Suchtpräventionsstelle Akzent sei sie entstanden, weil das Gameorama auch die Risiken des Spielens thematisieren wolle. Aufgrund ihrer hohen Relevanz ergänzen Teile der Sonderausstellung inzwischen die permanente Ausstellung.

Tabu(s) beim Spielen?

Zurück im Brettspielcafé fällt mir ein Spiel ins Auge, das ich in meiner Kindheit liebend gern gespielt habe: *Tabu*. Der Name bringt mich zum Nachdenken: Gibt es Themen, die in der Welt der Spiele tabu sind?

Und hat sich das im Laufe der Zeit verändert? Im Gespräch mit Marco habe ich erfahren, dass das Gameorama auch Spiele in seiner Sammlung hat, die heute kontrovers sind. Spiele sind Zeugen ihrer Zeit: Manche Inhalte erkennen wir heute als politisch inkorrekt, unangemessen oder rassistisch. Dennoch sind sie historisch interessant, da sie Aufschluss über zeitgenössische Denkweisen geben. Ein Beispiel hierfür ist das Kartenspiel *Schwarzer Peter*. Ursprünglich im 19. Jahrhundert populär geworden, zeigt die namensgebende Spielkarte karikierende, rassistische Darstellungen von People of color. Gerade bei solchen Spielen ist es enorm wichtig, dass sie kontextualisiert werden.

Es gibt auch Tabus, die gebrochen werden sollen. Spiele bieten die Möglichkeit, schwierige Themen in einem zugänglichen Raum aufzugreifen und erlebbar zu machen. Ein Beispiel hierfür ist das von Brenda Romero entwickelte Spiel *Train*: Die Spielenden beladen Züge und optimieren deren Fahrt – ohne zunächst zu wissen, dass sie dabei Menschen in Konzentrationslager transportieren. Das Spiel zwingt die Spieler:innen, sich mit Fragen der Verantwortung und mit moralischen Dilemmas auseinanderzusetzen. Es ist ein Denkanstoss, der uns auf provokante Weise an die Grauzonen menschlichen Handels erinnert. Spiele können auch als kulturelle Werkzeuge dienen, um aktuelle Debatten aufzugreifen und erlebbar zu machen.

Viele der gesammelten Eindrücke gehen mir durch den Kopf, als ich durch die Tür trete und das Spielparadies verlasse. Mit den flimmernden Bildschirmen, den klackernden Automaten und den farbigen Spielfiguren zeigt das Gameorama beeindruckend, wie facettenreich das Spielen sein kann. Besonders fasziniert hat mich, dass die Spiele nicht in verschlossenen Vitrinen ausgestellt sind – unerreichbar für Spielfreudige – sondern berührt und bespielt werden sollen.

In Bildstrecke

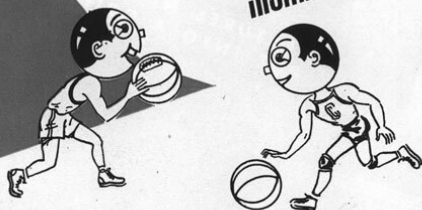
Die Flipperkasten-Sammlung des Gameoramas.

Bild: gameorama.ch



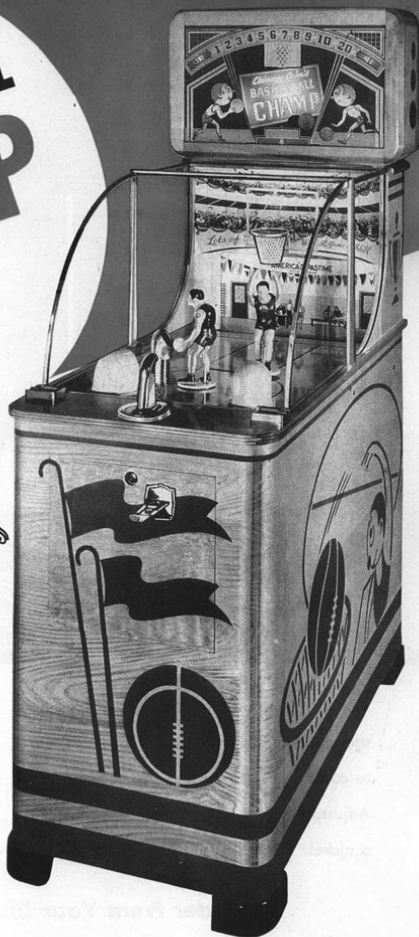
Chicago Coin's BASKETBALL CHAMP

With
Super Floodlite
Illumination!



The most brilliantly lighted—thrill packed action game ever made. Basketball Champ is like a lighted showcase inviting the players to come over and play again and again! Here's basketball—REAL basketball!! It looks SO easy to shoot a basket—it is! But how many can YOU shoot in a row?

C. J. FENDRICK
FACTORY REPRESENTATIVE
2671 EUDORA ST.
DENVER 7, COLO.



PLAYS ACTUAL BASKETBALL

Der Basketball Champ-Automat aus dem Jahr 1942. Bild: gameorama.ch