

Mit Videogames Geschichte schreiben

Schwyz, 13.11.2021 - Rede zur Eröffnung der Ausstellung
“Games” im Forum Schweizer Geschichte Schwyz, Schweizer-
isches Nationalmuseum von Matthias Sala, Präsident SGDA.
Es gilt das gesprochene Wort.

--

Sehr geehrte Damen und Herren

Danke für die Einladung. Als Gameentwickler freue mich besonders, diese schöne Ausstellung zu Games eröffnen zu dürfen.

Neulich war ich mit meiner Familie in den Ferien. Es war schönes Wetter, wir konnten jeden Tag baden und fein essen. Als wir unseren 4-Jährigen Sohn auf der Heimfahrt fragten, was ihm besonders gefallen hatte, erklärte er uns, dass ihn der Computergame-Töff in der Eingangshalle besonders fasziniert hat. Meine Frau und ich mussten schmunzeln.

Videogames haben eine derart starke Ausstrahlung, dass sie zum heutigen Mittel geworden sind, unsere Geschichten zu erzählen. Es ist deshalb wichtig, dass wir unsere eigenen Videogames erstellen, unsere eigenen Geschichten erzählen und auch unsere eigenen Videogames im Museum zeigen.

-

Wie bei Allem gibt es auch bei Videogames Schattenseiten. Gerade weil Games so stark sind, ist es wichtig, dass man sich mit Missbrauch, Sucht und dem Umgang mit Zeit und Geld auseinandersetzt. In meiner Tätigkeit beim Verband der Spieleentwickler:innen, dem SGDA, lege ich grossen Wert auf Jugendschutz, Altersempfehlungen und den verantwortungsvollen Umgang mit Games beim Erstellen, aber auch beim Konsum. So diskutieren mein Sohn und ich am Mittagstisch den Umgang mit dem digitalen Medium ähnlich oft wie den Konsum von Schokolade.

-

Videogames bieten unglaubliche Chancen und Möglichkeiten:

- Videogames lassen uns in fantastische Welten eintauchen und diese erkunden. Das ist insofern schön, weil es Menschen, die sonst körperlich eingeschränkt sind, Zugang zu Reisen ermöglicht. Mittels Virtual Reality oder kurz VR, welches auch in der Ausstellung zu sehen ist, können Rollstuhlgänger:innen beispielsweise auf Berge klettern.
- Videogames mit Multiplayer-Funktion fördern den sozialen und interkulturellen Austausch: Spieler:innen tauschen sich mit Mitspieler:innen auf der ganzen Welt aus und kommen schon als Teenager mit Fremdsprachen in Kontakt und bauen Freundschaften auf ähnlich wie früher die Brieffreundschaften.
- Wenn Sie gleich anschliessend an den vielen Videogamestationen stehen und selbst spielen, werden Sie merken, dass Videogames all unsere Sinne fordern, wie in einer Kombination aus Fussball, Orientierungslauf und Schach. Spieler:innen sind so konzentriert, dass sich die Körperfunktionen ähnlich wie beim Musizieren oder beim Sport anpassen. Spieler:innen trainieren beim Spielen ihre Fähigkeiten, ihre Koordination, ihre Agilität, ihre Ausdauer und ihre mentalen Fähigkeiten wie Konzentration und strategische Lösungsfindung. Es gibt deshalb auch eSports, also Sportligen von Athlet:innen, die Videogames spielen.. Mit allem drum und dran, vom Training über die Fans bis hin zu den Emotionen. Um zu sehen, wie emotionsgeladen einzelne Videogame-Partie werden können, empfehle ich ihnen, sich in der Ausstellung mit einer Person neben ihnen in einem Spiel zu duellieren. Über die Aufschreie freu ich mich bereits.

-

Videogames erzählen Geschichten. Sie definieren Werte, sie verändern die Sprache, bringen kulturelle Rituale hervor; sprich Videogames definieren unsere Identität und unser Zusammenleben.

So haben Videogames einen komplett neuen Stellenwert. Videogames sind Soft Power. Soft Power, also die Machtausübung auf Grundlage von Kultur, Ideologie und Institutionen. Die grossen Nationen haben das bereits erkannt und stärken inländische Videogames und fördern deren Export.

Das kürzlich veröffentlichte Regierungsprogramm Frankreich 2030 von Präsident Macron zählt Videogames zu den Topprioritäten. Frankreich ist nicht alleine, auch Deutschland, die nordischen Staaten, aber vor allem auch die USA und China erzählen ihre Geschichten in Videogames.

Die Schweiz hat starke und schützenswerte kulturelle, gemeinschaftliche und demokratische Werte. Diese damit verknüpften Geschichten gilt es zu erzählen. Mit Games aus der Schweiz. Mit Schweizer Games für eine bessere Welt.

-

Es stimmt, es gibt auch Schattenseiten. Wir haben vorher darüber gesprochen.

Aber doch überwiegen die positiven Aspekte. Vor allem bieten Videogames eine riesige Chance für die Schweiz. Die Kultur. Die Wirtschaft. Die Bevölkerung. Kurz, für uns alle!

Als Vertreter der Spieleentwickler bin ich hoch erfreut diese gelungene Ausstellung eröffnen zu dürfen. Sie hilft einer breiten Öffentlichkeit Einblick zu geben in eine noch nicht so bekannte Geschichte.

Herzliche Gratulation den Ausstellungsmacher:innen.

Und ihnen allen viel Spass beim Spielen! Achten Sie sich doch auch noch ganz bewusst auf die darin vorkommenden Geschichten.

--

Zur Ausstellung

<https://www.forumschwyz.ch/games>

--

Adresse für Rückfragen

Swiss Game Developers Association (SGDA)
Militärstrasse 90
8004 Zürich

media@sgda.ch

--

Herausgeber

Swiss Game Developers Association (SGDA)
+41 32 511 14 77