

Interaktiv – International – Interessen

Auf einen Espresso mit dem Gründer des Computerspielemuseums Klaus Spieler zur »Atmosphäre von Bibliotheken«

Das Berliner Computerspielemuseum feierte in diesem Jahr sein 20-jähriges Bestehen und war Gewinner des »Deutschen Computerspielpreises 2017«. Als das Museum 1997 gegründet wurde, war es das weltweit erste Computerspielemuseum mit einer eigenen ständigen Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Der Kulturwissenschaftler Klaus Spieler ist Gründer und Geschäftsführer dieses Museums. Durch die physischen Exponate und durch sein Online-Archiv bietet es dem »Homo Ludens Digitalis« Zugang zur Historie der Computerspiele.



Auf einen Espresso mit Klaus Spieler.

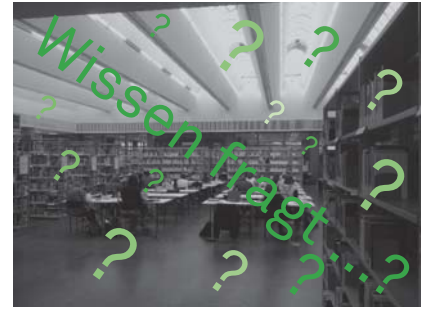
Dirk Wissen: Herr Spieler, wie kam es zur Gründung des Computerspielemuseums?

Klaus Spieler: Ich habe in den Jahren 1994 und 1995 die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK aufgebaut, mit den beiden Interessen Jugendschutz und Aufbewahrung. Als wir mit einem Partnerverband aus der Wirtschaft die USK gegründet hatten, haben wir ein Statut vereinbart, nach dem von einem Spiel, das von uns eine Altersempfehlung erhalten hat, auch ein Belegexemplar vorgelegt werden musste. Daran lag mir viel. Und daraus ist in relativ kurzer Zeit ein relativ großer Bestand angewachsen. Es wurde schnell deutlich, dass ein Archiv von Computerspielen

allein wenig sinnvoll ist. Das ist nicht wie bei Büchern, bei denen man ans Regal gehen und blättern kann. Spiele muss man spielen und für Computerspiele braucht man technische Geräte, um diese zugänglich zu machen. Und man benötigt Zeit, um ein Spiel auf einem Gerät zu installieren. Das ist also eine ganz andere Kultur der Einsichtnahme als bei einem Buch.

Und die USK hat ein eigenes Archiv mit Computerspielen?

Ja, genau. Aus diesem Grund hatte ich mich entschlossen, das USK-Archiv, das durch die Belegexemplare ja existierte und auch beachtlich gewachsen war, durch ein Computerspielemuseum zu ergänzen. Das Museum war damals eigentlich gedacht, als die erlebbare Seite des Archivs. Wir fingen an, alles rund um die Computerspiele herum zu sammeln. Es ist schon erstaunlich, dass nach einer so kurzen Zeit so gewaltige Bestände dabei herauskommen. Die USK ist dann 2008 durch zwei neue Wirtschaftsverbände, dem »Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware« und dem »Bundesverband der Entwickler von Computerspielen« übernommen worden. Die führen auch das Archiv glücklicherweise weiter. Es hat inzwischen eine Größenordnung von etwa 35 000 bis 38 000 Computerspielen. Für Computerspiele ist das schon sehr viel. Wir haben hier im Computerspielemuseum noch ein eigenes Archiv, das im Wesentlichen durch Spenden entstanden ist. Das hat nicht ganz diese Größenordnung aber auch etwa 25 000 Titel. Während die USK nur in Deutschland herausgegebene Spiele sammelt, haben wir im Archiv auch Spiele, die aus ganz unterschiedlichen Gründen den deutschen Markt nie erreicht haben. Man kann zum



Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Beispiel, wenn man etwas über die ersten Mangaspiele wissen möchte, im Archiv der USK nichts finden, weil diese anfangs in Deutschland nicht besonders populär gewesen sind. Hier im Archiv des Computerspielemuseums wird man einiges dazu finden. Vergangenes Jahr haben wir die »Internationale Computerspielesammlung Berlin Brandenburg« (ICBB) gegründet. Mitglieder sind die USK, das Computerspielemuseum, die Berliner Zentral- und Landesbibliothek und das Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam. Es soll eine Sammlung von circa 65 000 Computer- und Videospiele entstehen.

Wie stehen Sie dazu, dass Bibliotheken Computerspiele ausleihen?

Da war ich früher noch voller Euphorie. Ende der 1990er-Jahre hatte die Berliner Zentral- und Landesbibliothek mit Claudia Lux eine sehr engagierte Generaldirektorin. Mit ihr zusammen wollten wir in der Bibliothek am Marstall einen »Software-Lesesaal« einrichten. Die Idee war damals verrückt. Das Projekt ist leider nie aus den Ebenen der Ideen herausgekommen, obwohl es mal eine zeitweilige Gründung gab. Es gab eine Ecke in der Bibliothek, in der man Software installieren konnte. Aber das Problem für mich war seit dem immer: Computerspiele haben ein spezielles »handling«. In die Umgebung einer Bibliothek passen sie nicht gut hinein. Es ist ein Medium für andere Orte, zum Beispiel für zu Hause. Dass man extra in eine Bibliothek geht, um ein Spiel zu spielen, glaube ich eher nicht. Man spielt heutzutage lieber auf dem Handy. Ich glaube auch nicht, dass die heutigen Bibliotheken es mit ihrer Logistik erreichen werden, Spiele für das allgemeine Publikum ausleihbar zu machen.



Das Computerspielemuseum in Berlin wurde 2017 mit dem Deutschen Computerspielepreis ausgezeichnet. Im Bestand des Museums befinden sich mehr als 25 000 Datenträger und etwa 120 Konsolen und Computersysteme.

Im E-Book-Bereich gibt es das ja durchaus, warum sollte das nicht mit Computerspielen gehen?

Weil es da andere rechtliche Regelungen gibt. Bei Computerspielen sind die Copyrights eine Mischung aus Musik und Software. Ich glaube, die rechtliche Hürde wäre ziemlich hoch, wenn man dies auf legale Weise als Bibliothek anbieten wollte. Das Bibliotheksprivileg gilt nicht bei Computerspielen. Man darf auch die Möglichkeiten des Kopierens nicht unterschätzen. Bibliotheken müssten darauf achten, dass sie bei den Spielen eine Lizenz haben, die man auch teilen darf. Das läuft dann zum Beispiel so, dass bei der Bibliothek die Versicherung abgelegt werden müsste, dass der Download nach Nutzung beim Ausleihenden gelöscht ist.

Benötigen Bibliotheken Vorführrechte für Computerspiele wie beim Film?

In der Regel sind die Bibliotheken auf einem sicheren Weg, wenn sie darauf achten, dass sie eigene Spiellizenzen haben. Die hat man in der Regel privat, wenn man ein Spiel gekauft hat. Und sie

sollten darauf achten, dass sie von dieser Spiellizenz eine Sicherheitskopie ablegen dürfen. Sie können aber schon Probleme kriegen, wenn sie das Original und die Kopie gleichzeitig spielen lassen.

Wenn sie eine Ausleihe nicht befürworten, dann vielleicht die Bibliothek als Ort zum Spielen?

Ein Spiel spielt man zu Hause. Oder man spielt es unterwegs mit Gleichaltrigen zusammen. Das ist eine ganz andere Form von Gemeinschaft als die Nutzer-schaft einer Bibliothek.

Einen »Spiele-Raum« für Bibliotheken würden Sie also eher nicht empfehlen?

Ich könnte mir schon vorstellen, dass das möglich ist. Bei Bibliotheken benötigt man aber doch ein paar kleine Tricks, um die Hemmschwelle zu senken, die Bibliothek überhaupt aufzusuchen. In der Regel spielen Jugendliche heutzutage eh nur Spiele, die sie auf ihre Handys laden können. Die meisten Spiele haben auch schon eine ziemlich gute Kommunikationsstruktur. Dort kann man nicht nur alleine spielen,

sondern auch mit anderen. Da stelle ich es mir relativ schwierig vor, diese Personen zum Spielen in die Bibliothek zu locken. Es müsste daher um Spiele gehen, die relativ aufwendig zu besorgen und nicht unbedingt überall zu haben sind. Doch dann kommt das nächste Problem: Der Besucher kommt am Nachmittag in die Bibliothek und sie müssen ihn pünktlich um 18 Uhr rausschmeißen, wenn die Bibliothek schließt.

Gibt es »Spielzeiten« in denen am meisten gespielt wird?

Ich würde eher die Trennung nach gebundener und ungebundener Zeit vornehmen. Schüler spielen zum Beispiel nicht während der Schulzeit, sondern eher direkt davor und danach in der Freizeit. In der Regel ist es nach wie vor so, dass ein Spiel keine definierten Zeiten mag. Das war früher bei der USK durchaus eine Frage: »Wie bringe ich das Kind dazu, dass es höchstens zwei Stunden spielt?« Das halte ich heute für unmöglich. Sagen Sie das mal einem Spieler nach genau zwei Stunden: »Du musst jetzt aufhören.« Da kommen wir wieder zu dem Unterschied zwischen Büchern

und Videospiele. Bücher sind ein lineares Medium. Wer ein Buch liest, wird in einen Vorgang gezwungen, der auch der Zeit folgt. Erst die eine Geschichte, dann die nächste Geschichte. Ich kann als Autor nicht gleichzeitig mehrere Geschichten erzählen. Das ist bei Videospiele ganz anders, in denen ich mich als Spieler in Welten befinde und frei bewege.

Sie meinen damit Welten in Virtual-Reality-Games. Gibt es eine reale Bibliothek, die in einem solchen Spiel eine Rolle spielt?

Da ist mir nichts bekannt. Die virtuelle Spielwelt »Second Life« ist nun bereits 15 Jahre alt. Dort gab es von 2009 bis 2011 eine 3D-Kopie des Dresdner Zwingers. Das war damals ein riesiges



Etwa 120 Spielekonsolen sind im Berliner Computerspielmuseum zu bestaunen.

Projekt und hat viel Geld gekostet. Als ich mir das anschaute, war ich in einer täuschend echt aussehenden Kopie der »Dresdner Gemäldegalerie«, mit ihren Gemälden und mit ihren Holzvertäfelungen. Ich war mehrmals dort, weil ich einfach mal herausfinden wollte, wie das läuft. Ich war jedes Mal der einzige Besucher. Das mit der »Dresdner Staatsgalerie« in »Second Life« war ein sehr aufwendiges Projekt, das den wohl erhofften Erfolg nicht hatte. Vor circa acht Jahren gab es noch die ganz großen Diskussionen, dass man alles in die »Virtuellen Welten« packen muss – Autohäuser, Schuhgeschäfte und natürlich mussten auch große Institutionen vertreten sein.

Ihre Meinung: Gehören Computerspiele zum erhaltenswerten Kulturgut? Schreiben Sie an: bub@bib-info.de

Wenn man in die »Virtuellen Welten« viel reinpackt, ist es dann möglich, sich einen riesigen Haufen unnützen Wissens anzueignen?

Man lernt relativ viel. Man erfährt Dinge, die man sonst nicht zur Kenntnis nehmen würde, auch über die Welt lernt man etwas und über sich selber. Man lernt beispielsweise mit digitalen Medien umzugehen. Das ist heute ganz wichtig.

Mit diesen Medien umzugehen, fällt in den Bereich »Schulung von Medienkompetenz«. Das ist doch eine der Aufgaben von Bibliotheken?

Ich habe ja auch nicht gesagt, dass die Bibliotheken dieses Medium meiden sollen. Ich habe nur gesagt, dass die Art und Weise, wie Bibliotheken ansonsten mit Medien umgehen, zum Beispiel in der Erfassung und Ausleihe, nicht so auf Computerspiele zu übertragen sein wird. Ich kann mir durchaus vorstellen, dass auch hier eine Lösung gefunden wird. Durch Computerspiele lernt man zum Beispiel Disziplin, Durchhaltevermögen, Offenheit, Neugierde. Ich habe oft mit Lehrern gesprochen und denen gesagt, wenn ihr sehen würdet, dass Schüler bei Computerspielen bereit sind, ausdauernd hart zu »arbeiten« und sich dabei zu konzentrieren, muss dich das als Lehrer doch neidisch machen, oder? Wäre das nicht toll, wenn ihr das auch erreichen könntet, diese totale Hingabe und Konzentration. Das sind vielleicht Sekundärtugenden, aber es ist etwas, das man durch Computerspiele lernen kann.

Computerspiele können also für unsere heutige Zeit wichtige Tugenden wie »Offenheit« und »Neugierde« fördern?

Da rede ich jetzt mal von den Mehr-Personen-Spielen. Diese sind oft international. Das bedeutet, die Spieler kommen von überall her. Wenn ich ein solches Spiel spiele, merke ich immer wie wichtig die Kommunikation ist, wie interkulturell wir leben und dass die Welt in Zeitzonen gespalten ist. Wenn ich beim Onlinespielen auf Bekannte der Westküste Amerikas treffe, dann müssen die entweder früher aufstehen oder ich muss später ins Bett. Ich hatte schon eine ganze Menge solcher Begegnungen

und ich mache immer wieder die Erfahrung, in solchen großen Spielen, dass ich mich auf die Wertvorstellungen anderer Leute einlassen muss. Da rede ich nicht unbedingt von den großen Werten, sondern vielleicht von Pünktlichkeit und Zuverlässigkeit. Die zweite Sache, die hinter Ihrer Frage steckt, ob man Spiele so gestalten kann, dass diese dazu beitragen, dass man sozusagen die erspielten Eigenschaften auch durch das Spielen bei sich entwickeln kann, offen zu sein für Andere, für andere Kulturen, sehe ich mit Zweifeln. Das Computerspielen verträgt sich nicht mit pädagogischen Neigungen.

Wie schätzen Sie den pädagogischen Aspekt von Computerspielen ein?

Die meisten Spiele, die aus pädagogischen Gründen gefördert worden sind, waren auf dem Markt große Flops. Man kann offenbar gerade beim Spielen, nicht erreichen, dass Menschen sich in irgendeiner Form pädagogisch belehren lassen oder sich auf pädagogische Regeln und pädagogische Ziele einlassen.

Warum ist es wichtig, Computerspiele zu bewahren?

Hier wird ein bestimmtes Kulturgut erhalten. Ähnlich der Bibliotheken, die auch gewissermaßen das Kulturgut erhalten, indem man dort Bücher aufbewahrt, nicht nur die auf der letzten Buchmesse groß präsentiert wurden, sondern auch ältere Bücher. Claudia Lux hat mal gesagt: »Wir denken nicht ans nächste Jahr wir denken an die nächsten 100 Jahre!« Und das finde ich ganz wichtig.

Herr Spieler, ich Danke Ihnen.



Mehr dazu in der nächsten Folge von »Wissen fragt ...?«. Selfies: Dirk Wissen