

Stadt Nürnberg
Museen der Stadt Nürnberg

Games-Geschichte(n) Vom Gesellschaftsspiel zum Computerspiel (und zurück)

In der Kooperationsausstellung „Games-Geschichte(n). Vom Gesellschaftsspiel zum Computerspiel (und zurück)“ erzählt das Kuratorteam des Instituts für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln zusammen mit dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg gleich mehrere Geschichten des Computerspiels. Sie ist vom 20. Februar bis 13. September 2026 im Spielzeugmuseum Nürnberg zu sehen.

Die Ausstellung ergänzt die bekannte Geschichte technischer Entwicklungen durch die vielfältigen Beziehungen zu anderen Medien und spielkulturellen Traditionen, die das Computerspiel nicht nur beeinflusst haben, sondern damit in ständigem intermedialen Austausch stehen. Digitale Spiele prägen somit nicht nur die Technikgeschichte, sondern sind längst ein wesentlicher Bestandteil einer komplexen analog-digitalen Medien- und Kulturgeschichte, die sich überall im Alltag wiederfindet.

Wissenschaft und museale Sammlung

Die Ausstellung ist ein hervorragendes Beispiel für eine Kooperation von Wissenschaft und Vermittlung im Museum – ein erfolgreiches Wechselspiel zwischen Theorie und Praxis. Von der gemeinsamen Arbeit an diesem Projekt profitieren Archiv, Museum und Universität gleichermaßen: Einerseits kommt es zur Erschließung und Präsentation neuer und alter Sammlungsbestände in neuen Verknüpfungen und Kontexten, andererseits wirkt die Arbeit mit Archivobjekten unmittelbar in die medienhistorische Lehre und Forschung zurück.

Diese Art der Zusammenarbeit mit Hochschulen hat das Deutsche Spielearchiv Nürnberg die letzten Jahre zunehmend intensiviert – insbesondere mit dem Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Gemeinsam verfolgen die Institutionen eine Vorstellung von Game Studies, die die analogen und digitalen Traditionen und Entwicklungen von Spielen verknüpft.

Kontakt:

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Hirschelgasse 9-11
90403 Nürnberg
Telefon: 09 11 / 2 31-54 20
Fax: 09 11 / 2 31-1 49 81
presse-museen@stadt.nuernberg.de

Spielzeugmuseum

Karlstraße 13-15
90403 Nürnberg
Telefon: 09 11 / 2 31-32 60
Fax: 09 11 / 2 31-54 95
spielzeugmuseum@stadt.nuernberg.de

museen.nuernberg.de

museen der stadt nürnberg

Von Köln nach Nürnberg

Die Idee für die Ausstellung entwickelte sich im Herbst 2024 mit einem Besuch der Kuratorinnen und Kuratoren im Deutschen Spielearchiv Nürnberg – ursprünglich, um Brettspiel-Adaptionen von Computerspielen für ein Forschungsprojekt zu sichten. Bei der Recherche stellte sich heraus, dass das größtenteils analoge Archiv auch über einen Bestand von Computerspiel-Hard- und -Software verfügt. Im intensiven Austausch mit dem Stefanie Kuschill und Sebastian Pfaller vom Spielearchiv entstand der Wunsch, aus dieser Objektsammlung ein Ausstellungsprojekt über eben diese Schnittmengen der analogen und digitalen Spielkultur zu kreieren.

Nur wenige Monate und viel Arbeit später war die Ausstellung mit Objekten verschiedenster Leihgeber – wie dem Computerspielmuseum Berlin, dem Deutschen Filminstitut & Filmmuseum Frankfurt oder dem Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe – in den Räumen der Universitäts- und Stadtbibliothek Köln erstmals zu sehen (20. Februar bis 3. Juni 2025). Der Wunsch des Teams war aber von Anfang an die Präsentation in einem musealen Rahmen. Für das Spielzeugmuseum Nürnberg wurden die „Games-Geschichte(n)“ noch einmal thematisch geschärft, zugeschnitten und neu kuratiert.

Spiele erzählen

Die Ausstellung nähert sich dem Computerspiel erstaunlich analog und mit vielen physischen Objekten – in sechs großen und fünf kleineren Geschichten, die alle verschiedene Blickwinkel auf das Spielen zulassen. Dabei steht stets die Beziehung zwischen analoger und digitaler Spielform im Mittelpunkt.

Anschaulich wird dies zum Beispiel in der großen Vitrine mit den kleinen Steinen, die auf der ganzen Welt bekannt sind: Mit „Tetris“ feierte 2024 ein Spiel seinen 40. Geburtstag, dessen Wurzeln weit in die Vergangenheit zurückreichen, über die Pentomino-Steine aus den 1950er Jahren bis hin zum alten chinesischen Tangram – bis das beliebte Computerspiel wiederum als Brettspieladaption auf den Spieltischen landete.

Mit die bekanntesten Figuren aus Videospielen sind die Charaktere aus den Nintendo-Welten rund um Super Mario, Luigi, Yoshi, Princess Peach und Co. Ein ganzes Spieleuniversum wechselt seitdem stets von digital zu analog und wieder zurück. Neben verschiedensten Brettspielvarianten und Spielzeugen sind diese Figuren zu Ikonen der Spielewelt geworden, die in fast jedem Kinder- und Jugendzimmer, aber auch in den Zimmern der inzwischen groß gewordenen Kinder zu finden sind.

Gesellschaftliche Themen betreffen analoge und digitale Spiele gleichermaßen. So widmet sich eine Vitrine dem Thema aus Gender-Perspektive: dem Erzeugen, Reproduzieren, aber manchmal auch Unterwandern von Geschlechterbildern. Ist Lara Croft eine sexualisierte, an Männer adressierte Phantasie und/oder auch eine handlungsmächtige



Identifikationsfigur für weibliche Spielerinnen? Welche Elemente von (Computer-)Spielen – etwa auch die Hardware – können gegendert sein? Welche Stereotype durchziehen die Spielgeschichte und wann und wie kommen Geschlechtersensibilität und Diversität ins Spiel?

Ein weiterer Ausstellungsbereich geht auf das Thema des Forschungsprojekts „Computerspiele(n) im Museum“ ein. Dieses beschäftigt sich auf einer Meta-Ebene mit der Geschichte des Computerspiels in musealen Präsentationen der letzten 25 Jahre. Schon 1989 zeigte das Museum of the Moving Image in New York eine Sammlung sogenannter Arcade Machines. Seitdem haben sich zahlreiche Einrichtungen und Institutionen dem Bewahren, aber auch dem Präsentieren und Ausstellen digitaler Spiele gewidmet.

Kleine Spielbereiche für Jung und Alt sowie eine Lesecke, die zum Schmökern und Vertiefen in Spiel Literatur einlädt, ergänzen die Präsentation.

Das Kuratsteam

Benjamin Beil, Isabelle Hamm und Peter Podrez sind am Institut für Medienkultur der Universität zu Köln tätig. Ein gemeinsamer Schwerpunkt in Forschung und Lehre sind die Kultur- und Mediengeschichten von (Computer-)Spielen und Museen – zwei Themen, die auch in mehreren Ausstellungsprojekten eine Rolle gespielt haben: „Im Spielrausch“ (2017/18, Museum für Angewandte Kunst, Köln), „Playing the City: Nürnberg im Spiel“ (2021, Haus des Spiels, Nürnberg), „WhoAmIWantToBe – Avatare in digitalen Spielen“ (2022/23, Museum für Kommunikation, Nürnberg), „Gender*In Games“ (2023, Haus des Spiels, Nürnberg) und jüngst das gemeinsame Projekt „Games-Geschichte(n)“ (2025, Universitäts- und Stadtbibliothek Köln), der Vorläufer der aktuellen Ausstellung im Spielzeugmuseum Nürnberg.

Benjamin Beil ist Professor für Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Digitalkultur. Neben Games und Museum Studies gehören partizipative Medienkulturen, TV-Serien sowie Inter- und Transmedialität zu seinen Forschungsschwerpunkten.

Isabelle Hamm ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Projekt „Computerspiele(n) im Museum“. Zu ihren Forschungsinteressen gehören Museum Studies, digitale Kunstvermittlung und digitale Kunst. In ihrem Promotionsprojekt beschäftigt sie sich mit der Bedeutung virtueller Ausstellungen für die Museumsarbeit anhand ihrer Geschichte und ihrer gegenwärtigen Erscheinungen sowie mit Schnittstellen zu anderen Kunst- und Medienformen.

Peter Podrez ist Akademischer Rat. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören neben der analog-digitalen Spieleforschung und den Museum Studies auch Filmwissenschaft, Intermedialität, Animal Studies, Gender Studies und Horror Studies.



BEGLEITPROGRAMM

Ausstellungsführung

Rundgang durch die Ausstellung mit den Kuratorinnen und Kuratoren

Sa, 28.02.2026, 15 Uhr

Fr, 17.04.2026, 15 Uhr

Sa, 30.05.2026, 15 Uhr

Fr, 03.07.2026, 15 Uhr

Weitere Führungstermine sind in Planung und werden rechtzeitig online veröffentlicht: hausdesspiels.de

Workshoptage

Bei den Workshoptagen treffen Game Studies und gelebte Spielkultur aufeinander: Expertinnen und Experten präsentieren Fachvorträge in unterschiedlichen Formaten. Bei den anschließenden Spieleabenden kann man ein maßgeschneidertes Spieleangebot ausprobieren.

Sa, 18.04.2026, 14-19 Uhr

Sa, 04.07.2026, 14-19 Uhr

Ort: Haus des Spiels, Großer Spielesaal

Das vollständige Programm wird rechtzeitig online veröffentlicht:
hausdesspiels.de

Schulklassenangebote

Schulklassen können in Kombination mit einem Besuch der Ausstellung im Spielzeugmuseum ein thematisches Brettspielangebot im Haus des Spiels buchen.

Terminvereinbarung per E-Mail an: spielearchiv@stadt.nuernberg.de



INFORMATIONEN KOMPAKT

Laufzeit

20. Februar bis 13. September 2026

Öffnungszeiten

Dienstag bis Freitag 10-17 Uhr

Samstag und Sonntag 10-18 Uhr

Eintritt

Der Eintritt in die Sonderausstellung ist im Museumseintritt von 7,50 Euro, ermäßigt 2,50 Euro, bereits enthalten.

Ort

Spielzeugmuseum

Karlstraße 13-15

90403 Nürnberg

Telefon: 09 11 / 2 31-31 64

E-Mail: spielzeugmuseum@stadt.nuernberg.de

spielzeugmuseum-nuernberg.de

Anfahrt

Tram 4/10: Haltestelle Hallertor

Bus 36: Haltestelle Weintraubengasse

U1: Haltestelle Lorenzkirche, Ausgang in Richtung Hauptmarkt

Kontakt zum Veranstalter

Deutsches Spielarchiv Nürnberg im Haus des Spiels

Pellerhaus

Egidienplatz 23, 2. OG

90403 Nürnberg

Telefon: 09 11 / 2 31-1 52 57

E-Mail: haus-des-spiels@stadt.nuernberg.de

hausdesspiels.de

deutsches-spielarchiv.de

facebook.com/hausdesspiels

Hinweise

Im Pressebereich der Website stehen diese Presseinformation sowie Fotos zum Download bereit: <https://go.nuernberg.de/QiNCdNEj>

Weitere Informationen erhalten Sie direkt im Haus des Spiels unter Telefon 09 11 / 2 31-1 52 57 sowie bei der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Museen der Stadt Nürnberg unter Telefon 09 11 / 2 31-54 20.

