



Pressemitteilung vom 29.8.2006

Pong – ein Mythos für alle Generationen

Über 180.000 Besucher und Journalisten aus 38 Ländern sahen die Ausstellung

Mit einem Besucherrekord schloss im Rahmen der Games Convention in Leipzig am Sonntag auch die Wanderausstellung pong.mythos. Vom 23.8. bis 27.8.2006 wurde die Ausstellung des Computerspielmuseums beim Förderverein für Jugend und Sozialarbeit (fjs e.V.) mit Unterstützung zahlreicher Partner auf 1000 Quadratmetern der Games Convention präsentiert. Die Ausstellung macht die historischen Ursprünge des Computerspiels durch überwiegend interaktive Exponate genauso erlebbar wie die Aufnahme des Pong-Klassikers in die Welt der Kunst, der Pop Kultur und als Spielfeld heutiger "Cutting Edge" Forschung. Schirmherr der pong.mythos ist der in Amerika lebende, in Deutschland geborene, Erfinder der ersten Heimvideospielekonsole, Ralph H. Baer.

Nach der Premiere im Württembergischen Kunstverein in Stuttgart, erwies sich pong.mythos auch in Leipzig als „MoMa der digitalen Kultur“. Nach Angaben der Messe sahen über 180.000 Besucher die Ausstellung. Sie wurde von Gamern, Fachbesuchern und Journalisten gleichermaßen begeistert aufgenommen und gestaltete sich generationenübergreifend zum großen Familienevent.

Dr. Klaus Spieler, geschäftsführendes Vorstandsmitglied des fjs e. V., sieht sich angesichts des riesigen Erfolgs der pong.mythos bestätigt: „Weil wir das Computerspielmuseum und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) beim fjs unter einem Dach betreiben, ist es uns gelungen alle Generationen mit der Idee anzusprechen, dass Jugendschutz, Bildung und interaktive Unterhaltung Themen für die ganze Gesellschaft sind. Pong.Mythos hat generationenübergreifend für mehr Sensibilität im Blick auf moderne Kulturtechniken nicht nur der Kinder- und Jugendkultur gesorgt.“

Die Erfolgsausstellung zieht nun weiter nach Frankfurt am Main (Museum für Kommunikation vom 15.11.06 bis 21.01.07) und nach Bern (Kornhausforum vom 17.08.07 bis 16.09.07). Anfragen aus weiteren Ausstellungsorten gingen während der GC beim Projektteam um Andreas Lange, Kurator von pong.mythos und Direktor des Computerspiele Museums, ein.

Das Computerspiele Museum beim fjs eröffnete 1997 in Berlin die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Bis heute war es für 26 nationale und internationale Ausstellungsprojekte selbst oder als Kooperationspartner verantwortlich. Das Museum ist Träger des Deutschen Kinderkulturpreises 2002 (Sonderpreis des Bundesministeriums für Familie) und verfügt über Europas größte Sammlung von Entertainmentsoft- und -hardware.



Die Förderung von pong.mythos durch die Kulturstiftung des Bundes ist ein weiterer Meilenstein hin zur Anerkennung der digitalen interaktiven Unterhaltung als eine der interessantesten medialen Entwicklungen unserer jüngeren Geschichte und Zukunft.

Das Computerspiele Museum möchte mit seinen Ausstellungen diese Entwicklung fundiert, kritisch, unterhaltsam und inspirierend begleiten und zu einem vertieften Verständnis der sich aufgrund der Digitalisierung nach wie vor rasant entwickelnden Medienlandschaft beitragen.

Partner @ GC Art 2006

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.
Entertainment Media Verlag GmbH & Co. oHG
Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V.
Games Academy GmbH
media control GfK International GmbH
Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e. V.
Helliwood:media im fjs e.V.
Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Sachsen e. V.
Leipziger Messe (GC 2006)
Microsoft Deutschland GmbH
Nokia GmbH
Take 2 Interactive GmbH
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

pong.mythos ist ein Kooperationsprojekt: des Computerspiele Museums Berlin beim fjs e V., dem Württembergischen Kunstverein, Games Convention (GC), Museum für Kommunikation Bern, Museum für Kommunikation Frankfurt a. M., Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), DiGA e.V., Fraunhofer-Institut für Rechnerarchitektur und Softwaretechnik (FIRST)/ Klinik für Neurologie am Campus Benjamin Franklin der Charité, Migros-Kulturprozent; :digital brainstorming; Kulturserver.de; Jahr der Informatik

gefördert von: Kulturstiftung des Bundes, Botschaft der Niederlanden, Leipziger Messe, Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU)

Pressekontakt

Andreas Lange: lange@computerspielemuseum.de
Tel: +49- (0)30 – 29049215

www.computerspielemuseum.de
www.pong-mythos.net
www.gc-germany.de/
www.bits21.de
www.usk.de
www.zavatar.de
www.helliwood.com