

Montag, 19. Januar 2026

Zürich

Hier schlagen Gamer-Herzen höher

Im kürzlich eröffneten Gameplaza in Zürich Altstetten lässt sich die Videospiegelgeschichte interaktiv entdecken.

Sven Hoti

«Ich bekomme heute noch Hühnerhaut», sagt Rogier Keemink und zeigt auf zwei Automaten, an denen die Spiele Donkey Kong und Popeye gespielt werden können. 30 Jahre seien sie in Boston in einem Keller gestanden, unberührt. «Sie sind wie neu.» Jetzt stehen sie da, spielbar für alle.

Wir stehen im Gameplaza, dem ersten Videospiele-Museum in der Schweiz. In einem grossen Raum mit blauem Boden an der Badenerstrasse 569 in Zürich Altstetten hat sich der 47-jährige Niederländer mit seiner Familie – Frau, Kinder und Grosseltern – Anfang Oktober einen Traum verwirklicht.

Zahlreiche Konsolen und Automaten reihen sich hier aneinander, geordnet nach Baujahr. Ein Atari 2600 aus dem Jahr 1977, eine Dreamcast von 1998, aber auch eine neue PlayStation 5 mit Virtual-Reality-Brille. Ein Teil davon sind Demogeräte aus Geschäften. Es ist eine Zeitreise durch die Videospiegelgeschichte.

Die Interaktivität wieder aufleben lassen

Der Geschäftsführer nimmt die Gitarre des Guitar-Hero-Automaten in die Hand und spielt die am Bildschirm angegebene Melodie, indem er verschiedene Tasten drückt. Es ist eines seiner Lieblingsspiele. «Mir gefällt, wie interaktiv es ist», sagt Keemink, der früher Schlagzeug gespielt hat. Diese Art des Spielens mit dem ganzen Körper sei in der heutigen Spielwelt etwas verloren gegangen. «Ich möchte dieses interaktive Element wieder stärker aufleben lassen.»

Interaktiv sind auch diverse andere Automaten in diesem Raum. So gibt es etwa ein Fischer-Spiel mit einer eingebauten Angel. Ein Automat ist mit Trittbrettern und Halterungen ausgestattet, die sich so bewegen lassen, als würde man Skifahren. Bei einem Flugsimulator bewegt sich der Sitz mit der Flugbewegung mit. Auch Shooter-Spiele gehören dazu, die mit Pistolen oder einem Scharfschützengewehr als Controller ausgestattet sind. Letztere sind erst ab einem bestimmten Mindestalter spielbar.

Viele Jugendliche heute spielen Videospiele hauptsächlich an einer Konsole oder am PC und oft über das Internet. Im Gameplaza hingegen gibt es keine Onlinespiele – und dies ist gewollt. «Mein Ziel ist es, die Menschen wieder dazu zu bringen, zusammenzuspielen», sagt Keemink.

Zwei Stunden Spielzeit im Gameplaza kosten 22 Franken für Erwachsene und 19 Franken für 6- bis 15-Jährige, für jüngere ist der Eintritt gratis. Auch Firmenevents und Geburtstage stehen im Angebot.

Eine kleine Spielhalle zu Hause

Keemink ist vor 15 Jahren von Den Haag in die Schweiz gezogen. Hier arbeitete er als Produktma-



«Mein Ziel ist es, die Menschen wieder dazu zu bringen, zusammen zu spielen», sagt Rogier Keemink, Gründer und Geschäftsführer von Gameplaza. Bilder: Andrea Zahler

nager und entwickelte unter anderem Soft- und Hardware für die Gesundheitsbranche. So entwickelte er unter anderem ein Videospiel, das Physiotherapie-Übungen spannender machen soll für Patientinnen und Patienten. Das brachte ihm genug Geld ein, um seinen Job aufzugeben und das Museum zu betreiben. «Ich habe viel angespart, davon möchte ich nun etwas zurückgeben.»

Videospiele begleiten ihn, seit er ein Kind ist. Mit sieben Jahren, 1985, erhielt er seinen ersten Computer, einen Commodore 64. Wenige Jahre später folgte eine Konsole, das Nintendo Entertainment System. «Meine Begeisterung war geweckt», erzählt Keemink. Es kamen weitere Konsolen und Automaten dazu. «Mit der Zeit hatte ich eine kleine Spielhalle zu Hause.» Auf Rat seiner Kollegen machte er schliesslich seine Leidenschaft zum Beruf.

Ein zweites Leben für die Geräte

Manche Geräte sind hinter Glas geschützt und nicht zum Gebrauch gedacht, darunter eine Magnavox Odyssey 2 aus dem Jahr 1979 und ein Commodore 64 aus dem Jahr 1982. Es sind Konsolen und Computer, für die es kaum noch Ersatzteile gibt. Und die daher nicht kaputtgehen sollten. Sie dürften inzwischen einen gewissen Sammlerwert haben. Die nicht verschlossenen Automaten alleine haben Keemink einiges gekostet. Wie viel genau, sagt er nicht. «Aber wir sprechen teilweise schon von mehreren Tausend Franken pro Automat.»

Das Museum finanziert der Geschäftsführer zu einem grossen Teil aus eigener Tasche, beim Marketing arbeitet er mit dem Videospielunternehmen



Dieser Automat, 1996 herausgegeben, simuliert Skifahren. Gleich daneben befindet sich ein Bowling-Automat, der mit echten Kugeln gespielt wird.



In einem Teil der Automaten sind Videospiele versteckt.

Nintendo zusammen. Der Automat mit «Attack from Mars» etwa habe jahrelang im Keller einer Winterthurer Bar gestanden, bis er ihn der Bar abkaufte. Manche Geräte erhielt er als Spende. «Mir ist es wichtig, diesen Geräten ein zweites Leben zu geben.» Zwar müsse er immer wieder etwas reparieren – und Ersatzteile seien nicht im-

mer einfach zu finden –, doch funktionierten die Geräte alle noch einwandfrei. Dafür sorgen auch seine drei Kinder. «Sie sind gute Tester», sagt Keemink und lacht.

Seine Kundschaft sei bunt durchmischt: Gamer, Familien, ältere Menschen, die die Geräte noch von damals kennen. Aber auch Personen, die an deren Ge-

schichte interessiert seien. Manche besuchen ihn regelmässig. «Ein Kunde kommt jeden Tag vorbei, um Dance Revolution zu spielen», erzählt Keemink. Ein Pärchen aus dem Kanton Solothurn sei nur für den Jurassic-Park-Automaten angereist. Sie hätten sich in einer Spielhalle kennengelernt – bei ebendiesem Spiel. «Für solche Erfahrungen mache ich das.»

Lernen, wie Spiele entstehen

Mit dem Museum will Keemink nicht nur unterhalten und bewahren, sondern auch lehren. Er betont: «Gerade Schulklassen sollen hier nicht nur spielen, sondern verstehen, wie Spiele entstehen und wie sie sich gesellschaftlich verändert haben.» An jedem Automaten und jeder Konsole gibt es einen Steckbrief mit Informationen zum Baujahr, Hersteller und Einfluss auf den Videospielemarkt. Auch halten sie teilweise überraschende Informationen bereit, etwa zu versteckten Videospielen in Flipperautomaten.

Daneben bietet Keemink auch Gamedesign-Kurse an. Teilnehmende können innert zwei Stunden ihr eigenes kleines Videospiel entwickeln. Aktuell gibt der 47-Jährige die Kurse selbst, doch in Zukunft ist eine Zusammenarbeit mit der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) geplant, die den Studiengang Gamedesign anbietet.

Für Keemink ist all dies erst der Anfang. So möchte er mit seinem Museum dem Verein Zürcher Museen beitreten. Denn eines ist für ihn klar: «Videospiele sind auch Kultur!» Auch Abonnemente soll es der-einst geben. Und weitere Standorte. Er schmunzelt: «In meinem Keller hat es noch einige Konsolen und Automaten.»

Referendum gegen Gratis-Medizin für Sans-Papiers

Zürich Die Junge SVP des Kantons Zürich ergreift das Referendum gegen einen Beschluss des Zürcher Stadtparlaments. Dieses will Personen ohne gültige Aufenthaltspapiere eine kostenlose medizinische Grundversorgung gewähren. Die Partei kritisiert den Schritt.

Es sei unfair, dass Menschen ohne Aufenthaltsstatus bessergestellt würden als die Schweizer Bevölkerung, die das System finanziere, wird Severin Spillmann, Präsident der Jungen SVP West City, in einer Mitteilung vom Samstag zitiert. Während die Krankenkassenprämien stiegen, verteile das Stadtparlament Gratisleistungen.

Die Partei befürchtet, dass eine kostenlose medizinische Versorgung als «starker Magnet» wirken und dazu führen werde, dass mehr Sans-Papiers in die Stadt Zürich ziehen. Illegale Migration müsse mit der konsequenten Durchsetzung des Rechts und mit Abschiebungen bekämpft werden, heisst es weiter.

Gemeinderat mit 86 zu 33 Stimmen dafür

In Zürich leben rund 11'000 bis 14'000 Menschen ohne Krankenversicherung, die meisten davon Sans-Papiers. Im Rahmen eines Pilotprojekts hat die Stadt ihnen bereits seit 2022 die Gesundheitsversorgung finanziert. Anfang Januar stimmte der Zürcher Gemeinderat mit 86 zu 33 Stimmen dafür, dieses Pilotprojekt in einen Dauerbetrieb zu überführen.

«Dieses Projekt vermeidet Kosten», sagte Nadina Diday (SP) damals. Denn irgendwann würden diese Menschen im Notfall landen, was die Kosten viel stärker steigen lasse, als wenn sie zuvor behandelt worden wären. Zudem gehe es schlicht um Menschenwürde. (sda)

Schadensumme sinkt bei GVZ

Versicherung Die Zürcher Gebäudeversicherung hat 2025 mit einer tieferen Schadensumme abgeschlossen als im Vorjahr. Allerdings stiegen die Feuerschäden. 903 Feuerschäden machten eine Summe von 44,5 Millionen Franken aus, wie die Gebäudeversicherung des Kantons Zürich (GVZ) mitteilte. Das sind 7 Millionen mehr als im Vorjahr. Zwar kam es zu weniger Bränden, doch waren einige gross und kostenintensiv.

Insgesamt bezahlte die GVZ 2025 49,6 Millionen Franken, 1,8 Millionen weniger als im Vorjahr. Dies kann auf fehlende grössere Unwetter zurückgeführt werden, teilte die GVZ mit. 2024 verursachten starke Regenfälle im Tösstal und im Emmental noch eine höhere Schadensumme. Statt 14,2 Millionen musste die GVZ bei 931 Elementarschäden nur noch rund 5 Millionen Franken auszahlen. (sda)