

Tages-Anzeiger

Montag,
9. Februar 2026

134. Jahrgang Nr. 32
Fr. 4.60
AZ 8021 Zürich

Nervenkitzel
Warum Menschen wie zuletzt in Taipeh ohne Sicherung einen Wolkenkratzer hochklettern.
12

Schneeromantik
Im Winter verwandelt sich die Westschweiz in ein Naturspektakel: fünf märchenhafte Ausflugsziele.
13



Beliebte Spielhalle
Zürich hat das erste Videospielemuseum der Schweiz – dafür reisen Besucher aus aller Welt an.
21

Bargeld ist beliebt – wird aber immer weniger eingesetzt

Zahlungsmittel Über 70 Prozent sind gegen die Abschaffung von Noten und Münzen, diese werden aber von mobilem Bezahlen verdrängt. Das zeigen aktuelle Daten vor der Abstimmung über die Bargeldinitiative am 8. März.

Yannick Wiget

Die Schweizer Bevölkerung hält Bargeld zwar mehrheitlich für unverzichtbar. Gemäss einer Umfrage spricht sich eine Mehrheit gegen eine Abschaffung aus. 86 Prozent haben üblicherweise Noten und Münzen bei sich.

Dennoch hat sich das Zahlungsverhalten fundamental verändert: Erfolgte vor wenigen Jahren noch fast die Hälfte aller Transaktionen in bar, ist es heute nicht einmal mehr ein Viertel. Mobiles Bezahlen hat mit über 30 Prozent den Einsatz von Bargeld überholt. Das entspricht 13 Pro-

zent des Gesamtumsatzes. Über 20 Prozent bezahlen mit Karte. Die Coronapandemie beschleunigte diese Trends erheblich.

Die Bargeldinitiative, über die am 8. März abgestimmt wird, möchte dieser Entwicklung entgegenwirken und den Bund zur Sicherstellung einer ausreichenden Bargeldversorgung verpflichten. Sie argumentiert mit deren Vorteilen wie Krisensicherheit, Schutz der Privatsphäre und Teilhabe älterer Menschen am Wirtschaftsleben.

Die Schweizerische Nationalbank warnt vor einem Teufelskreis: Wenn Banken und Post wegen rückläufiger Nutzung Filialen und Geldautomaten abbauen, könnte dies die Bargeldnutzung weiter reduzieren. Unabhängig vom Ausgang der Abstimmung betont die Nationalbank, dass die Zukunft des Bargelds letztlich vom Verhalten der Bevölkerung abhängt.

Seite 2

US-Team: Drama und Triumph

Olympische Spiele LindseyVonn gab mit über 40 wegen der Olympiaabfahrt ein Comeback, überzeugte alle, riss sich aber beim letzten Rennen vor den Spielen das Kreuzband. Dennoch wagte sie sich in Cortina d'Ampezzo an den Start, stürzte schwer und musste per Helikopter abtransportiert werden. Das Rennen gewann Landsfrau Breezy Johnson vor der Deutschen Emma Aicher und Lokalmatadorin Sofia Goggia. (red)

Seite 30

So würden Zürichs Frauen wählen

Stadtratswahlen Würden nur Frauen am 8. März entscheiden, wer künftig die Stadtregierung stellt, hätten bürgerliche Parteien einen schweren Stand. Gemäss der Umfrage von Sotomo im Auftrag des «Tages-Anzeigers» würde selbst das Aufstellen von Politikerinnen wenig bringen. Dass gerade die jüngeren Frauen deutlich linker wählen, ist nicht neu: Bei den nationalen Wahlen 2023 hätte jede zweite unter 30 Jahren SP oder Grüne bevorzugt. (red)

Seite 15

Erdrutschsieg für Sanae Takaichi

Japan Die Premierministerin, erst seit Oktober im Amt, gewinnt ihre Wette: Vor nur 16 Tagen hatte sie Neuwahlen angesetzt, nun bescherten die Wähler ihrer liberaldemokratischen Partei einen Erdrutschsieg. Mit dem Koalitionspartner erhält sie im Unterhaus mit über 300 der 465 Sitze neu eine klare Mehrheit. Vor allem bei jüngeren stellen Beobachter eine «Sanamania» fest. (red)

Seite 6,9

Interview

«Bei Pädophilie ist die Kontrolle über das eigene Verhalten das oberste Therapieziel.»

Monika Egli-Alge
Die Therapeutin über Prävention und Verbrechen. **Seite 4**

Der Wettkampf um Mineralien

Wie Donald Trump die Schweizer Rohstoffhändler umgarnt.
Seite 3

Kosovos Held vor Sondertribunal

Der Ex-Präsident Hashim Thaci steht für Kriegsverbrechen unter Anklage.
Seite 8

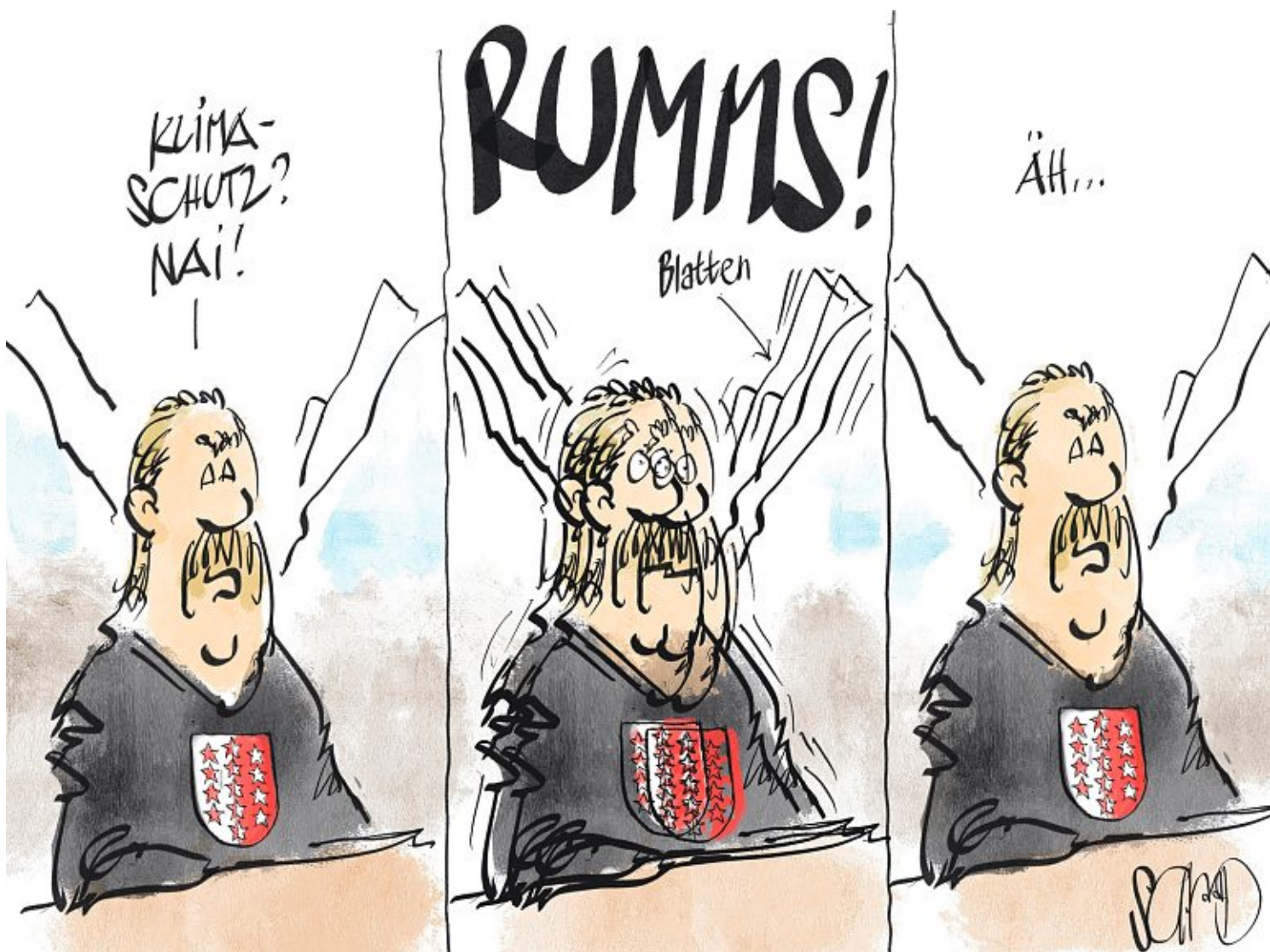
Quaggamuschel

Schon 100 Zürcher erhielten eine Busse, weil sie ihr Boot nicht gereinigt hatten.
Seite 19

FCZ-Kicker weiter auf Talfahrt

Zwei Gegentore in letzter Minute bringen Basel im Klassiker den Sieg.
Seite 27

Blatten erschüttert die Walliser Klimapolitik



Neuausrichtung Ende 2024 lehnte das kantonale Stimmvolk das Klimagesetz ab. Nach dem völlig verschütteten Dorf und einem Todesopfer im Lötschental legt die Regierung nun erneut eine Klimastrategie mit ähnlichen Zielsetzungen vor. Nur der zuerst geplante Fonds wird durch ein neues Finanzierungsmodell ersetzt. **Seite 5**



Tages-Anzeiger Werdstrasse 21, 8021 Zürich
Abo-Service 044 404 64 64, contact.tagesanzeiger.ch
Inserate inserate@tages-anzeiger.ch oder online unter adbox.ch



Redaktion 044 248 44 11, redaktion@tagesanzeiger.ch
Briefe an die Redaktion tagesanzeiger.ch/leserbriefe
Lesen Sie uns auch in der App oder auf der Website tagesanzeiger.ch

Wetter	11	TV/Radio	22
Kino	18	Todesanzeigen	24
Veranstaltungen	20	Rätsel	25

Wie eine Spielhalle der Neunziger

Gameplaza in Altstetten Zürich hat das erste Videospielemuseum der Schweiz. Der Horgner Rogier Keemink macht jahrzehntealte Arcade-Automaten wieder spielbar. Für Retrovideogames wie «Jurassic Park» reisen die Besuchenden von weither an.

Raphael Meier (Text) und **Moritz Hager** (Fotos)

Rogier Keemink klopft mit der Faust gegen das Metallgehäuse. Er wartet kurz, dann flimmert «Alpine Racer 2» in grellen Buchstaben über den alten Röhrenbildschirm des Arcade-Automaten. Das Skispiel erschien 1996. «Der braucht immer etwas länger, um wach zu werden», sagt er, als wäre das Ritual selbstverständlich.

So beginnt für Keemink der Arbeitstag. Bevor die ersten Besuchenden kommen, stellt er sicher, dass die Automaten funktionieren. Manche – vor allem die älteren – brauchen etwas länger, bis sie anspringen.

Keemink ist Gründer und Betreiber des Gameplaza in Zürich-Altstetten. Es sei das erste reine Videospielemuseum der Schweiz, sagt er. Das Konzept: Gaming-Geschichte erleben. «Wie eine Spielhalle in den Neunzigerjahren», sagt Keemink. Vom Atari 2600 aus dem Jahr 1977 bis zu der neuesten Generation von Konsolen können Besuchende fast alles selbst ausprobieren.

«Nicht gedacht, dass es so gut anlaufen würde»

Wer das Videospielemuseum betritt, merkt schnell, was Keemink meint. Ein Wirrwarr aus Pieptönen, Melodien und dem Surren alter Monitore erfüllt den Raum. Dicht an dicht reihen sich alte Konsolen und Automaten aneinander – vom Fischerspiel mit eingebauter Angel über Racing-Kabinen bis zum Bowlingautomaten mit eigenen Kugeln.

Mit dem Konzept scheint Rogier Keemink einen Nerv zu treffen. Das Feedback der ersten Monate habe ihn überwältigt, sagt er. «Ich hätte nicht gedacht, dass es so gut anlaufen würde.» Das Publikum sei bunt gemischt: von Gamern über Familien, die Kindergeburtstage feierten, Firmenevents bis zu älteren Personen, die ihre Lieblingsspiele von früher noch einmal erleben wollten.

Kürzlich sei ein Paar wegen eines bestimmten Automaten von Solothurn angereist. Die vollen zwei Stunden – die man als Erwachsener für einen Eintrittspreis von 22 Franken bekommt – hätten die beiden nur an dem einen Gerät verbracht. «Irgendwann habe ich ihnen gesagt, ich könne ihnen gern auch den Rest des Museums zeigen», sagt Keemink und lacht.

Keemink entwickelte Game gegen Rückenschmerzen

Beim besagten Automaten handelt es sich um «The Lost World: Jurassic Park», einen Arcade-Shooter zum gleichnamigen Film aus dem Jahr 1997. Im 720 Kilogramm schweren Gerät können sich zwei Spielende nebeneinander, je mit einer Lichtpistole in der Hand, durch verschiedene Levels kämpfen. «Das Paar hatte sich vor vielen Jahren in einer Arcade-Halle bei genau diesem Spiel kennen gelernt», erklärt Keemink.

Tatsächlich gebe es auch schon so etwas wie Stammgäste: Eine Frau komme fast täglich vorbei, um «Dance Dance Revolution» zu spielen. Hier geht es



Ein Zufallsfund: Auf seinen «Donkey Kong»-Automaten ist Rogier Keemink besonders stolz.

«Das Feedback der ersten Monate hat mich überwältigt.»

Rogier Keemink
Betreiber Gameplaza
Zürich-Altstetten



Gamen mit Rennsport-Feeling in Zürich-Altstetten.



Alte Nintendo-Konsolen lassen Gamer-Hezen höherschlagen.

darum, Pfeile auf einer Spielfläche auf dem Boden im richtigen Takt zu treten.

Rogier Keemink ist eigentlich gelernter Physiotherapeut. Doch bereits früh suchte er nach Wegen, um den Beruf mit Videospielen zu verknüpfen. Als Product Manager leitete er unter anderem die Entwicklung eines Spiels, das Physiotherapieübungen gegen Rückenschmerzen motivierender machen sollte. Für diesen Job zog er vor 15 Jahren aus Den Haag in die Schweiz. Zuletzt verantwortete er eine Gesundheits-App für eine grosse Versicherung.

Das Projekt verlief erfolgreich. «Es ging immer nur hoch, hoch, hoch», erinnert er sich. Das bedeutete aber auch mehr Termine, mehr Mitarbeiter, mehr Verantwortung. «Irgendwann sagte ich mir: Jetzt will ich etwas für mich machen.» Die Idee eines eigenen Videospie-

llemuseums trug er damals schon viele Jahre mit sich herum. Denn seit Keemink im Jahr 1984 seinen ersten Computer, den Commodore 64, in den Händen hielt, liess ihn die Begeisterung nicht mehr los. «Ich war sofort fasziniert», sagt er. Er begann zu sammeln – erst Spiele und Konsolen, später auch Arcade-Automaten. Über Jahrzehnte häuften sich so viele Geräte an, dass es bei ihm zu Hause in Horgen wie in einer kleinen Spielhalle aussah. Freunde, die vorbeigekommen seien, hätten ihn immer wieder gefragt: «Warum machst du das nicht öffentlich?»

Arcade-Automaten aus aller Welt

Der Schritt in die Selbstständigkeit war nicht ohne Risiko. Beim Aufbau halfen Freunde und Familie mit – beim Verladen der schweren Automaten in den Niederlanden und spä-

ter beim Einrichten des Museums in Zürich. Gerade als Vater mit jungen Kindern habe er sich auch kritische Kommentare anhören müssen: «Aber ich war mir hundert Prozent sicher, dass es funktionieren würde», sagt Keemink. Im Ausland gebe es genügend Beispiele, die zeigten, dass eine Nachfrage vorhanden sei: beispielsweise das National Videogame Museum im englischen Sheffield, das inzwischen mehr als 50'000 Besuchende jährlich anzieht.

Finanziert hat Keemink das Experiment grösstenteils aus eigener Tasche. Auf die Frage, was die einzelnen Automaten oder Spiele wert seien, winkt er ab: «So viel, wie jemand bereit ist, zu zahlen.» Verkaufen werde er sie sowieso nicht. Klar ist: Solche Geräte kosten schnell mehr als 10'000 Franken.

An diese zu kommen, ist gar nicht so einfach. Besonders

von seinem originalen «Donkey Kong»-Automaten schwärmt Keemink. Gefunden hat er ihn in Boston, wo er zeitweise lebte. Der Automat sei im Keller einer Bar gestanden. «Ich konnte es kaum glauben – der Zustand ist unglaublich gut.»

Gameplaza auch in anderen Städten?

Einen Haken hat die Sache: «Ersatzteile werden leider immer seltener», sagt Keemink. Dennoch will er am Grundprinzip festhalten, dass fast alles ausprobiert werden darf. «Es bringt nichts, wenn die Geräte nur dastehen», sagt er. Videospiele müssten erlebt werden. Für Keemink sind die alten Automaten, Konsolen und Spiele schützenswertes Kulturgut, das für künftige Generationen erhalten werden sollte.

Seine Ausstellung kuratiert Keemink sorgfältig. Online-

games wie «Fortnite» sucht man im Gameplaza vergeblich. Im Fokus stehe das gemeinsame Spielerlebnis mit Freunden vor Ort. Neben jedem Ausstellungsstück gibt es einen Steckbrief mit weiteren Informationen. Künftig sind zudem Workshops zum Gamedesign geplant. Ein Teil der Ausstellung ist als Erwachsenenbereich markiert. Dort stehen Spiele, die erst ab einem bestimmten Alter zugänglich sind – darunter auch der «Jurassic Park»-Automat.

Keemink denkt nicht daran, sich nach dem erfolgreichen Start auszuruhen. Das Videospielemuseum in Zürich sei eine Art Testlauf, sagt er. Wenn sich das Konzept dauerhaft bewähre, könne er sich vorstellen, es gemeinsam mit Investoren auf weitere Standorte in der Schweiz auszuweiten: «Ein paar Geräte hätte ich schon noch zu Hause.»