

Spielend Kultur verändern

Ein Gespräch mit Marco Röllin, Co-Geschäftsleiter des Spielmuseums Gameorama – und neuestes Mitglied der IG Kultur Luzern.

TEXT: Rona Schauwecker

Ihr habt 2025 den Newcomer Award des Tourismus Forum Luzern gewonnen. Gratuliere!

Danke! Wir haben uns sehr über den Preis gefreut, er bedeutet eine Wertschätzung unserer Arbeit und wir widmen ihn unseren wunderbaren Mitarbeitenden. Mit dem Gameorama haben wir ein kulturelles Angebot in der Stadt geschaffen, das in dieser Form schweizweit einzigartig ist.

Dennoch werdet ihr nicht von der öffentlichen Hand subventioniert.

Ich denke, das hat damit zu tun, dass wir zu Beginn als «Spielhölle» abgetan wurden. Mittlerweile ist die Anerkennung grösser und wir hoffen, bald von der Stadt und dem Kanton Luzern unterstützt zu werden. Trotz der vielen Gäste, die unsere Angebote schätzen, brauchen wir Subventionen der öffentlichen Hand für die Weiterentwicklung des Gameoramas und die längerfristige Planungssicherheit.

Wie hat sich euer Museum seit der Eröffnung entwickelt?

An unserem ersten Standort hatten wir 9000 Gäste pro Jahr, 2024 waren es 75000. Wir ziehen immer mehr Leute an und können stetig neue Angebote konzipieren, Spielmöglichkeiten wie die VR-Arena oder Escape-Games, aber auch Führungen und Turniere für Firmen und Schulen. Wir machen Spielgeschichte erfahrbar und zeigen Spiele als Kulturerbe – vom 90-jährigen Flipperkasten bis hin zu den modernsten Konsolen. Vor kurzem habe ich ein Foto des Freund:innen-Buchs eines Kindes erhalten. Da stand bei Lieblingsort «Gameorama» drin. Das Strahlen in den Augen unserer Gäste motiviert uns enorm.

Für alle vier in der Geschäftsleitung ist das Gameorama derzeit noch ein Nebenjob.

Es war bisher nicht unser Ziel, hauptberuflich für das Museum zu arbeiten. Das gab uns auch unternehmerische Freiheit. Wir konnten so schneller wachsen und in die Spielkultur reinvestieren. Es war uns wichtiger, das Angebot zu erweitern, als Stellen für uns zu schaffen. Längerfristig streben wir aber eine leitende Management-Stelle an.

Weshalb seid ihr Mitglied bei der IG Kultur Luzern geworden?

Wir wollen uns mit anderen kulturellen Institutionen vernetzen und wünschen einen Erfahrungsaustausch in der Szene. Und wir hoffen, dass wir gemeinsam stärker unsere Interessen vertreten können.

Wie verändert Gaming die Kulturlandschaft?

Spielen beeinflusst Kultur und Gesellschaft stark. Digitales Gamen ist längst keine Nischenkultur mehr. Viele Kulturhäuser beschäftigen sich mit Gaming, Hochschulen bieten Studiengänge an. Auch e-Sport und damit zusammenhängende Online-Communitys werden immer wichtiger. Zudem beeinflussen Games andere kulturelle Sparten, indem sie Stoff für Filme, Literatur und Musik bieten. Das Gameorama ist ein Treffpunkt für Brettspiel-Liebhaber:innen, Mario-Kart-Fans, Flipper-Freund:innen, Pokerspieler:innen und viele mehr.

Rona Schauwecker ist Geschäftsleiterin der IG Kultur Luzern. Auf dieser Seite nimmt sie zu kulturpolitischen Themen Stellung oder kommt mit Mitgliedern ins Gespräch.