

Nachruf auf Ralph H. Baer

von Andreas Lange

erschieden im Gamesmarkt

Am letzten Samstag, den 6.12.2014 verstarb Ralph H. Baer, der Erfinder der Heimvideospiele, im Alter von 92 Jahren. Seine bereits 1966 skizzierte Idee, ein kommerzielles Gerät zu entwickeln, mit dessen Hilfe man mit einem Fernseher spielerisch interagieren konnte, sind grundlegend für die sich daran anschließende Entwicklung der Videospielekultur und -industrie geworden. Die Patente, die sein damaliger Arbeitgeber der US-amerikanische Rüstungskonzern Sanders für seine Erfindungen beantragte, sollten bis in die frühen 1980'er Jahre hinein für einen stetigen Fluss von vielen Millionen Dollar Lizenzgebühren sorgen, so grundlegend waren sie gefasst. Die Odyssey Konsole, die 1972 auf Basis seiner Patente auf den Markt kam, hat sich in den folgenden Jahren nicht nur 350.000 mal verkauft, sondern war auch Pate des legendären Pong Automaten, des ersten Produktes der damals noch jungen Firma Atari.

Seine Leistungen und Verdienste für die Entwicklung und Kommerzialisierung der Videospiele sind heute weltweit anerkannt. In Deutschland trug dazu sicher die 2007 erfolgte Aufnahme in die Ruhmeshalle von LARA - Der Deutsche Games Award bei. Bereits ein Jahr zuvor nahm er aus den Händen des damaligen US-Präsidenten George W. Bush die National Medal of Technology entgegen, die höchste Auszeichnungen für Erfinder in den USA.

Auch das Computerspielmuseum schätzte sich glücklich, ihn als unseren Schirmherren gewinnen zu können. Standen wir doch bereits schon kurz nach unserer Eröffnung 1997 in emailkontakt, der sich bald vertiefen sollte und in der Folge auch zu persönlichen Treffen führte. Insofern ist es mir ein Bedürfnis, nicht nur die allseits bekannten Leistungen zu würdigen, sondern auch Ralph Baer als Mensch, den ich das Glück und die Ehre hatte, persönlich kennen zu lernen. Ich erlebte einen offenen, humorvollen und bescheidenen Menschen, der sicher auch um seine Verdienste wusste und ein Interesse daran hatte, dass die Geschichte richtig erzählt wurde. Hatte er doch lange an der Situation gelitten, dass der Ruhm, Videospiele popularisiert zu haben, vor allem Nolan Bushnell, den Atari Gründer zugesprochen wurde, obwohl dieser doch nur das Tennisspiel der Odyssey Konsole auf einen Automaten übertragen hatte, den er Pong nannte. Da Bushnell jedoch anders als Baer keine Patente in der Hinterhand hatte, musste er die Flucht nach vorne antreten und sich und Atari als die Innovatoren der Gamesindustrie verkaufen, was ihm auch auf Grund seines Naturells gut gelang. Baer hingegen konnte kaum dagegen halten, da er ja die Erfindungen „nur“ als Angestellter gemacht hatte und sein Arbeitgeber ihm zu verstehen gab, dass er sich doch bitte zurücknehmen sollte, da es sich bei Atari ja um einen Lizenzzahler handelt. Denn parallel zu seinem Anspruch der *Vater der Videospieleindustrie* zu sein, war Bushnell so schlau, sich außergerichtlich mit Sanders zu einigen, so dass er zu recht preisgünstigen Konditionen im Vergleich zu den späteren Preisen zum ersten Lizenznehmer wurde. Angesprochen auf diese Zeit konnte Baer trotz seiner Bescheidenheit bis zum Schluss zum *angry old man* werden.

Seine Strategie war es, Fakten und Dokumente sprechen zu lassen, was auch für das Computerspielmuseum eine interessante Herausforderung wurde. Bot er uns doch 2008 die Digitalisate der Dokumente rund um seine Erfindung der Heimvideospiele mit der Bitte an, diese der breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Das Ergebnis war die Timeline "History of Games" (http://www.computerspielmuseum.de/1222_Timeline.htm), die seit dem für alle frei zugänglich seine Geschichte anhand von originalen Dokumenten erzählt.

Und so war es eine glückliche Fügung, dass er noch die erst kürzlich gefällte Entscheidung des Smithsonian erlebte, in einem neuen Ausstellungsbereich des American History Museum in Washington, seine Leistungen mit dem Aufbau seiner originalen Werkstatt als beispielhaft zu ehren. In dieser hatte er nicht nur die Heimvideospiele erfunden, sondern tüftelte bis zum Schluss an weiteren Erfindungen. Insgesamt war er für die stolze Anzahl von 50 Patenten und viele andere Entwicklungen verantwortlich, wie das in Deutschland unter dem Namen „Senso“ bekannt gewordene weltweit erfolgreiche Erinnerungsspiel „Simon“.

Als in Deutschland aufgewachsener Jude, hatte er verständlicher Weise ein ambivalentes Verhältnis zu seinem Geburtsland, das er 1938 auf der Flucht vor den Nazis verlassen musste. Erst am Ende seines Lebens fasste den Mut, seine ehemalige Heimat neu zu entdecken und die Orte seiner Kindheit wieder aufzusuchen. Dass ich ihn dabei ein bisschen begleiten durfte und das Computerspielmuseum dabei helfen konnte, dass das Wagnis positiv ausging, machte die Begegnung mit ihm auch über den rein professionellen Kontext hinaus für mich bedeutsam und bewegend. In diesem Sinne wollen wir uns weiter um seine Geschichte kümmern, die nun zu seinem Vermächtnis geworden ist und aufgrund des Siegszuges der Games uns alle angeht.

Good bye Ralph, Du warst ein genialer Erfinder und toller Mensch!

Andreas