



GAMES AND POLITICS

EINE INTERAKTIVE AUSSTELLUNG DES GOETHE- INSTITUTS IN KOOPERATION MIT DEM ZENTRUM FÜR KUNST UND MEDIEN KARLSRUHE

Ob Computer-Spiele als Politikum, als Unterhaltungsmedium oder – gar – als Kunst gesehen werden, ist vorderhand kontextabhängig. Jedes Spiel verortet sich in einer Gesellschaft und thematisiert sie mithin. Eine politische Relevanz kann also für sämtliche Computer-Spiele postuliert werden, auch und gerade, wenn sie sich jedweder politischen Handlung (also kollektiv bindenden Entscheidungen) zu entziehen scheinen. Denn selbst in diesen Spielen gilt: Die Spielenden erteilen Anordnungen, müssen aber ihrerseits nach den Regeln des Spiels spielen, um überhaupt spielen zu können. Am anderen Ende dieses Spektrums stehen Spiele, die mit Blick auf eine ansonsten schwer zu erreichende Zielgruppe bewusst zu Zwecken politischer Bildung oder für Propagandaziele eingesetzt werden.

Wie Computerspiele ihr politisches Potenzial entfalten, untersucht die Tournee-Ausstellung GAMES AND POLITICS. Anhand offensichtlich politisch ambitionierter Computerspiele der letzten zwölf Jahren fragt sie nach den Möglichkeiten und Grenzen des Genres, eine Gegenposition innerhalb der Unterhaltungsindustrie zu entwerfen.

Diese Gegenposition kann zum einen im Durchspielen der Kontingenz politischen Entscheidens selbst (DEMOCRACY III) formuliert werden, zum anderen im explizit kritischen Aufzeigen gesellschaftlicher Zu- und Missstände, das alle in der Ausstellung gezeigten Spiele eint. Prekäre Arbeitsverhältnisse (SUNSET) werden in ihnen genauso thematisiert wie Genderproblematiken (PERFECT WOMAN), der Überwachungsstaat (TOUCHTONE), die Folgen kriegerischer Auseinandersetzung (THIS WAR OF MINE), der Umgang mit Geflüchteten (ESCAPE FROM WOOMERA) oder Revolutionen gegen totalitäre Systeme (YELLOW UMBRELLA).

Durch die Einnahme ansonsten eher marginalisierter Perspektiven wie die eines Grenzbeamten (PAPERS, PLEASE!), einer Haushälterin (SUNSET), eines Drohenpiloten (KILLBOX) oder einer Kriegsüberlebenden (THIS WAR OF MINE) wird den Spielenden ein extrem eingeschränkter Handlungsspielraum überlassen, den er mit einem Gefühl von Ohnmacht durch stetig drohende negative Sanktionen abschreitet. Ermächtigungen der Spielfiguren oder die Formulierung realistischer Alternativen sind dabei eher eine Seltenheit. Die in der Ausstellung präsentierten Spiele reflektieren eher die Machtüberlegenheit anderer. Sie machen die Spielenden zu doppelt Machtunterworfenen – auf der Ebene des Spielens und auf der Ebene des Spiels.

Fraglich ist, ob sich das Spiel damit schon selbst thematisiert, offenbart diese Form der Reflektion doch eine weitere politische Dimension des Spiels. Das Spiel kann auch eine Gegenposition zu seinem eigenen Medium entwerfen, indem es im Spiel selbst seine Funktionsweise, seine Stereotype, Abhängigkeiten und Bedingungen offenlegt, zum Beispiel die stete Liaison von Rüstungsindustrie und Videospiegelbranche (im Spiel UNMANNED), das Bild von Frauen in Computerspielen, der Gebrauch von Gewalt in Spielen oder die (angebliche) Entscheidungsfreiheit des Spielers.

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



Nicht vergessen werden darf zudem die Ebene der Spielentwicklung und -nutzung, das Politik-Machen mit Games. Fast alle vorgestellten Spiele agieren auf einem Markt jenseits der großen Unterhaltungsspiele-Industrie. Anna Anthropy wirbt mit ihren Spielen für eine Demokratisierung der Spielentwicklung durch frei zugängliche Tools für Amateure. Immer mehr Ego-Shooter werden mittlerweile auch pazifistisch gespielt und dabei von einer wachsenden Fangemeinde verfolgt. Neben den subversiven Techniken des Spielens, die auch Joseph De Lappes Performance DEAD-IN-IRAQ aufzeigt, stehen subversive Praktiken des Spieldesigns wie die des Moddings. Dieser Aneignungspraxis bediente sich u.a. das Spiel 1378KM, welches von Opferverbänden vehement kritisiert und von der Presse als "Verstoß gegen die Menschenwürde" denunziert wurde. Nur das Beharren auf der Bewertung des Spiels als Kunstgegenstand brachte den Sturm der Entrüstung zur Ruhe. Doch kann das Spiel in der Kunstinstitution Museum überhaupt noch ein politisches sein? Und ist das Computerspiel ein geeignetes Medium, sich mit solch komplexen politischen Themen auseinanderzusetzen?

Für all diese Ebenen des Politischen im Spiel möchte GAMES AND POLITICS Beispiele aufführen, die größtenteils in der Ausstellung selbst gespielt werden können. Die Ausstellungskuratoren fragen außerdem Experten der Medien- und Kulturwissenschaften sowie Spielentwicklerinnen nach dem politischen Potenzial von Computerspielen. Deren Antworten werden sowohl in kleine Dokumentationen und einen Eingangsfilm zur Ausstellung als auch in den zur Ausstellung erscheinenden Katalog fließen.

KATEGORIEN DER AUSSTELLUNG

Meinungsbilder: Computerspiele als Kommentare realer politischer Ereignisse

The Cat and the Coup – Madrid – Yellow Umbrella

Militärisches: Computerspiele als Reflexionen des Bündnisses von Krieg und Unterhaltungsindustrie

Killbox – Unmanned – This War of Mine

Multiperspektivität: Computerspiele als Hinterfragungen stereotyper Geschlechterrollen

Perfect Woman – Dys4ia – Coming Out Simulator

Medienkritik: Computerspiele als Instrumente der Selbstreflexion

Phone Story – TouchTone – Orwell

Migrationsgeschichten: Computerspiele als Grenzgänger

Papers, Please – 1378km – Escape from Woomera

Machtspiele: Computerspiele als Beobachter von Selbstwirksamkeit und Ohnmacht

Sunset – Democracy III – The Westport Independent

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



EXPONATE DER AUSSTELLUNG

Liste der spielbaren Spiele (16)

PC:	Papers, Please	Perfect Woman	Killbox
	Unmanned	The Cat and the Coup	Madrid
	Coming Out Simulator	Sunset	Democracy3
	This War of Mine	Dys4sia	Orwell
Tablet:	Yellow Umbrella	The Westport Independent	TouchTone
iPod:	Phone Story		

Let's Plays (18)

alle spielbaren Spiele plus 1378km und Escape from Woomera

Mini-Dokus

Joseph DeLappe – Dead-in-iraq/America's Army

Antikriegsspiele – Autor: Christian Schiffer

Diversität in Spielen (Rassismus, Frauenbild etc.) – Autor: Christian Schiffer

Eingangsfilm

TEAM

Kuratoren:	Jeannette Neustadt (GI) Stephan Schwingeler (ZKM)
Kuratorische Mitarbeit:	Sophie Rau (GI)
Verwaltung/ Tournée-Organisation:	Kirsten Rackwitz (GI)
Ausstellungsdesign:	Kooperative für Darstellungspolitik / Jesko Fezer, Anita Kaspar
Grafik:	Matthias Görlich
Technischer Leiter:	Steffen Reichelt
Technische Betreuung:	Haus- und Ausstellungstechnik ZKM

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.