

## Das Rahmenprogramm der Ausstellung

Das Videospiel ist nach wie vor ein heiß diskutiertes Medium. Die einen setzen große Hoffnungen in seine rasante Entwicklung, die die anderen mit Skepsis beäugen. Unstrittig ist aber, dass das Videospiel zum festen Bestandteil unserer Alltagskultur geworden ist und zwar in weiten Teilen der Gesellschaft. Mittlerweile ist bereits eine ganz Generation herangewachsen, für die das Videospiel zeitlebens ein ständiger Begleiter war. Die Zeiten, in denen es als bloßer Zeitvertreib galt, sind endgültig vorbei. Aber können Spiele auch unsere Weltanschauung beeinflussen? Können sie gar die Gesellschaft verändern? Können sie den Status von Kunstwerken beanspruchen?

Im Rahmen der Ausstellung „Games and Politics“ stehen solche Fragen im Fokus. Alle daran Interessierten sind vom 12. Oktober bis zum 5. November eingeladen, an Vorlesungen und Diskussionen mit einheimischen und internationalen Experten aus der Philosophie, Kunst, Psychologie und Spielwissenschaft teilzunehmen. Angesprochen sind dabei Spezialisten, aber auch ein breites Publikum. Auch Kinovorstellungen von Filmen, die mit Videospielen verwandt sind, stehen auf dem Programm.

### Ablaufplan:

#### 12. Oktober:

18:30: Eröffnung der Ausstellung / Pobeda

Gäste: Kuratorin Jeannette Neustadt (Goethe-Institut München); Philosoph und Spielwissenschaftler Aleksandr Wetuschinskij (Moskauer Staatsuniversität), Technik-Experte Christian Nainggolan (Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe)

20:00: Vorlesung von Aleksandr Wetuschinskij „Kann man Videospiele als Kunst verstehen?“ / Pobeda

#### 13. Oktober

18:30: Vorlesung von Aleksandr Wetuschinskij (Moskauer Staatsuniversität) „Game Studies: Eine junge und sich schnell verändernde Disziplin“ / Technopark

#### 14. Oktober

17:00: Filmvorstellung „Indie-Games: Kino“ mit Debatte (Regie: Lisanne Pajot, James Swirsky, Kanada, 2012)

Diskussionsgäste: Philosoph und Spielwissenschaftler Aleksandr Wetuschinskij (Moskauer Staatsuniversität), Philosoph Iwan Kudrjaschow (Staatliche Universität Nowosibirsk/ Medizinisches Institut Nowosibirsk)

#### 19. Oktober

16:00: Vortrag von Donna Leishman (Glasgow School of Art, Schottland) „Das ist kein Spiel“ / Nowosibirsker Staatsuniversität für Architektur und Kunst

19:00: Vortrag von Donna Leishman „Nicht nur Spass“ / Pobeda

#### 21-22. Oktober

17:00: Filmvorstellung „Hardcore“ (Regie: Ilja Naischuller, Russland, USA, 2015)

#### 25. Oktober



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



19:00: Offene Diskussion zum Thema „Ethik in Spielen: Muss man sich um den Einfluss der Spiele sorgen?“ / Pobeda

Experte: Narrativdesignerin Maria Kotschakowa („Narratorika“, Moskau), Psychoanalytiker Michail Sobolew (Staatliche Universität St. Petersburg), Philosoph Iwan Kudrjaschow (Staatliche Universität Nowosibirsk/ Medizinisches Institut Nowosibirsk)

### **26. Oktober**

19:00: Filmvorstellung „Lola rennt“ (Regie: Tom Tykwer, Deutschland, 1998)

### **1. November**

19:00: Vortrag vom Spielentwicklungsfirma „Alawar“: „Beholder: Fantasie oder Realität“ / Pobeda

### **2. November**

19:00: Filmvorstellung „Who am I? – kein System ist sicher“ (Regie: Baran bo Odar, Deutschland, 2014)

### **Vorschau auf den Vortrag von Alexandr Wetuschinskij:**

Am 12. Oktober startet mit der Eröffnung der Ausstellung „Games and Politics“ eine Vortrags- und Diskussionsreihe zum Thema Videospiele. Der Philosoph Alexandr Wetuschinskij stellt provokative Frage: „Können Videospiele Kunst sein?“

Die Grenzen der Kunst sind offen und variabel sich. Nicht jedes Bild oder jeder Text gilt als Kunstobjekt. So ist es auch mit Videospiele. Auf den ersten Blick unterscheiden sie sich nur wenig von anderen Unterhaltungsmedien, zum Beispiel von Brett- oder Sportspielen. Jedoch hat die Spielindustrie der letzten 30 Jahre schon oft mit herausragenden Resultaten beeindruckt. Diese lösten große Resonanz aus und warfen Fragen auf. Trotzdem bleibt die Unsicherheit, ob das ausreicht, um Videospiele in den Rang der Kunst zu erheben. Darüber und über vieles andere wird unser Gast reden.

Im Technopark in Akademgorodok in Nowosibirsk findet am 13. Oktober der zweite Vortrag des Philosophen und Spielforschers Alexandr Wetuschinskij statt. In seiner Präsentation erörtert er den Nutzen der noch jungen und sich und schnell entwickelnden Disziplin der Game Studies.

Moderne universitäre Bildungseinrichtungen reagieren oft nur schwerfällig auf die schnellen Veränderungen unserer Welt. Videospiele erscheinen als Phänomen, das aus der Massenkultur nicht mehr wegzudenken ist.. Warum interessieren sich Philosophen plötzlich für Videospiele? Wie passen Game Studies und Universitäten zusammen? Darüber referiert der Organisator des ersten vollwertigen Universitätskurses für Game Studies mit dem Titel „Die Philosophie der Videospiele“ an der Moskauer Staatsuniversität in Russland.

**Aleksandr Wetuschinski** wurde 1987 in Moskau geboren. 2013 schloss er sein Studium an der Philosophischen Fakultät der Lomonossow-Universität Moskau ab (Diplomarbeit: „Aufbaustrategien materialistischer Ontologien in der gegenwärtigen Philosophie“). Er ist Dozent der Philosophischen Fakultät der Lomonossow-Universität Moskau, Mitarbeiter des Zentrums für die Erforschung von Videospiele Moskau der Staatlichen Universität Moskau und Organisator des ersten vollwertigen Universitätskurses für Game Studies (der Kurs heißt „Die Philosophie der



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



Videospiele“ und fand im Jahr 2015 mit großem Erfolg an der Staatlichen Universität Moskau statt).

### **19. Oktober**

16:00 Vortrag von Donna Leishman (Kunsthochschule Glasgow, Schottland) „Das ist kein Spiel“ / Nowosibirsker Staatsuniversität für Architektur, Design und Kunst

Einerseits sind Spiele ein Ausdruck von Kultur: Sie sind fraglos sozial strukturiert und erfüllen eine gesellschaftliche Funktion. Dennoch gelten digitale Spiele für viele noch immer nur als Unterhaltung für Jugendliche. Im westlichen Kulturparadigma haben sich die Lebensbedingungen bzw. „die praktische Realität“ (Huizinga, 1938) aber wesentlich verändert. In der Betrachtung des Designs hat ein humanistischer Ansatz die Oberhand über die rein industrielle Betrachtung gewonnen. In ihrer Rede geht Leishman auf Fragen über die Auswirkungen von Design und Designdiskursen ein. Dabei werden beide Seiten beleuchtet: die Komodifikation der Spiele und die Entwicklung sowohl der „ernsthaften Spiele“ als auch der Arthouse-Spiele, in denen die Psychologie eine dominante Rolle spielt.

19.00 Vortrag von Donna Leishman „Nicht nur Spass“ / Pobeda

In dieser Rede erzählt Leishman von der Poesie und der Ethik, die aus dem Verschwinden des „Ichs“ im Laufe des Spielprozesses entsteht. Sie formuliert die Frage, ob dieser Prozess die Gesellschaft widerspiegelt oder er ihre Entwicklung nicht womöglich absichtlich verzerrt darstellt. Rückblickend auf frühere Gamingtheorien zeigt Leishman, wie die Gestalt zwischen einem an einem konkurrenzfähigen Ergebnis orientierten Verfahren und dem gesellschaftswiderspiegelnden Musterbeispiel „des dritten Raumes“ (Bhabha, 2004) kursiert.

Donna Leishman wurde 1976 in Schottland geboren, wo sie auch heute arbeitet. Sie fing als freischaffende Designerin an. Seit ihrer Promotion 2004 unterrichtet sie Design moderner Medien und Kommunikationsdesign an der Glasgow School of Art (Glasgow, Schottland) und am Duncan of Jordanstone Collage of Art (Dundee, Schottland). Bei ihrer Arbeit verbindet sie die kritische Erforschung von Digital Art mit praktischer zeitgenössischer Kunst. Ihre gestalterischen und anderen Arbeiten werden in Museen, Galerien und auf Festivals in aller Welt gezeigt, z.B. beim UkinNY festival (New York), in der Resistor Gallery (Toronto), im Centre for Contemporary Art (Glasgow), dem DeCordova Museum (Boston), im OFFF (Barcelona) u. a.

### **25. Oktober**

19:00 Offene Diskussion zum Thema „Ethik in Spielen: Muss man sich um den Einfluss der Spiele sorgen?“ / Pobeda

Im Rahmen der Ausstellung „Games and Politics“ kommt es zu einer offenen Diskussion zum Thema „Ethik in Spielen: Muss man sich um den Einfluss der Spiele sorgen?“. Verschiedene Experten debattieren komplizierte ethische Dilemmata von Videospiele.

Wir nehmen Videospiele immer noch als eine neue Erscheinung wahr. Doch provoziert das Neue immer unerfüllte Erwartungen und übertriebene Bedenken. Es erzeugt Kontroversen, Mutmaßungen, Fantasien und Mythen. Darunter die Befürchtung, dass Videospiele eine Gefahr darstellen,



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



besonders für die junge Generation. Obwohl man seinerzeit dasselbe zum Beispiel über Rock-Musik oder Unisexkleidung, schrieb. Dort, wo Menschen sich amüsieren, entstehen die Möglichkeiten von Abhängigkeit und Missbrauch. Ist es möglich, diese Dinge auseinanderzuhalten? Unsere Experten – die Narrativdesignerin Maria Kotschakowa, der Psychoanalytiker Michail Sobolew und der Philosoph Iwan Kudrjaschow – diskutieren, ob Spiele verängstigen und ob der Zugang zu ihnen daher eingeschränkt werden sollte. Oder, ob nicht vielmehr die Gewöhnung an diese neue Realität forciert werden sollte.

**Maria Kotschakowa** wurde 1988 in der Stadt Tscheboksary geboren. Sie ist Drehbuchautorin von Computerspielen und Indie-Entwicklerin und Begründerin von „Narratorika“, der ersten Schule für Narrativdesign und Spieldrehbücher in Russland und der GUS. Sie ist Organisatorin und Mitarbeiterin des Entwicklungsstudios „Royal Troupe“.

**Michail Sobolew** wurde 1970 in der Stadt Rybinsk geboren und lebt und arbeitet in Sankt Petersburg. Er ist Psychoanalytiker und gehört der Lacanschen Schule und einem Weltweiten Komitee der Psychoanalyse an. Sobolew hielt den grundlegenden Vortrag „Psychoanalyse und Kunst“ auf den Art-Plattformen „Die Weber“, „Skorohod“ und den Museen zeitgenössischer Kunst „Erarta“. Außerdem ist er Kurator der Ausstellung „Wer sind Sie, Herr... Autist“ in der Loft-Fläche „Stockwerke“.

**Iwan Kudrjaschow** wurde 1983 in Barnaul geboren. 2011 schrieb er seine Abschlussarbeit an der Staatlichen Universität Nowosibirsk zum Thema „Ethische Psychoanalyse in den Arbeiten Jaques Lacans“. Er ist Dozent für Philosophie, und in leitender Funktion bei einem fakultätsübergreifenden Seminar für Probleme zeitgenössischer Medien an der Staatlichen Universität Nowosibirsk tätig. Außerdem publiziert er im Internet zum Thema „Kulturen und Medien“ (Syp.ma, Concepture.club, Smp-lap.ru u. a.).

## 1. November

19:00 Uhr Vortrag der Spielentwicklungsfirma „Alawar“: „Beholder: Fantasie oder Realität“ /Pobeda

Einheimische Spielemacher behandeln nur selten soziale Themen. Aus diesem Grund hinterließ das Spiel „Beholder“ von Alawar aus dem Jahr 2016 einen großen Eindruck. Sein Protagonist erschien höchst unewöhnlich. Das Spiel wurde sofort als eine Simulation eines Spitzels betitelt. Wie das Spiel entstanden ist, und was in seinem Gesamtbild aus dem realen Leben entnommen wurde, erzählen die Vertreter der Unternehmen Alawar und Warm Lamp Games.

Eine düstere Antiutopie eines totalitären Regimes fand weltweit Anklang bei SpielerInnen, die offenbar von ähnlichen Sorgen geplagt waren. Gleichzeitig warf das Spiel zahlreiche Fragen auf, die sich aus den Entscheidungen, die in seinem Verlauf zu treffen sind, ergeben. Für das Unternehmen, das sich vorher anderen Genres widmete, war das ein sehr mutiger Schritt. Nichtsdestotrotz war das Ergebnis ein Erfolg. Diese ungewöhnliche Erfahrung ist interessant für alle, die „Beholder“ gespielt haben und verstehen wollen, was genau die Spielentwickler vorhatten. Es dürfte aber auch jene interessieren, die selbst ein Spiel kreieren möchten.

**Alawar** ist ein Großunternehmen in Nowosibirsk und einer der führenden internationalen Entwickler und Redakteure von Computerspielen. Es veröffentlicht Spiele bei Steam, Apple Store, Google Play und anderen Geschäften für verschiedene Geräte und Betriebssysteme. Im Porfolio von



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



Alawar finden sich mehr als 350 Projekte, einschließlich weltweiter Bestseller wie „Farm Frenzy“, „Treasures of Montezuma“ und „Beholder“.



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



### Filmprogramm:

„**Indie Game: The Movie**“ ist ein 2012 erschienener kanadischer Dokumentarfilm, der von den Schwierigkeiten im Leben der Entwickler von Indie-Spielen handelt. Die Protagonisten haben einen hohen Preis für ihren Erfolg gezahlt. Von Zweifeln gejagt opferten sie ihr Geld und die Gesundheit, um ihr Lebensziel in die Tat umzusetzen. Genau diese Zielstrebigkeit vereint die Protagonisten mit echten Künstlern. Ein Film über den Wert des Ehrgeizes, harte Arbeit und den Glauben an sich selbst. Filmvorführung mit Diskussion

Videospiele haben die Methoden und Techniken aus der Film- und TV-Landschaft nicht einfach nur übernommen. Seit Anfang des 21. Jahrhunderts üben sie selbst Einfluss auf die visuellen Komponenten der Kultur aus. **Der Film „Hardcore“** ist nicht einfach nur ein Actionfilm, er ist ein großes Experiment. Die Kameraführung zeigt das Geschehen aus der Egoperspektive des Protagonisten, was für Egoshooter und Action-Spiele charakteristisch ist. Diese Art der Verfilmung verstärkt die Vertiefung in die Filmwelt.

„**Lola rennt**“ gilt mittlerweile als Klassiker des jungen deutschen Kinos. Die Handlung irritiert den Durchschnittszuschauer, aber nicht die Fans von Videospielen. Der Regisseur Tom Tykwer übertrug die Logik von Computerspielen auf die Realität, weshalb drei alternative Versionen des Handlungsverlaufs entstanden sind. Die Protagonistin Lola verfügt über drei Leben von je zwanzig Minuten, in denen es darum geht, ihren Freund Manni zu retten. Dem Regisseur ist es gelungen die Atmosphäre und die Dynamik der Spiele aus dem Genre „Platformer“ umzusetzen: ein ständiges Rennen und Improvisieren. Jede Sekunde zählt.

Mit der Erfindung von Computern und Computerspielen ist der Hacker zu einem modernen Helden geworden. Der Film „**Who Am I – Kein System ist sicher**“ erzählt die Geschichte eines jungen Computergenies namens Benjamin, der davon träumt, ein Superheld wie in den Comics zu werden und die Welt zu erobern. Doch in der Realität ist er ein Niemand. Sein Leben ändert sich urplötzlich, als er auf den charismatischen jungen Mann Max trifft, mit dem er eine Reihe von provokanten Cyber-Verbrechen begeht. Sie lehnen sich gegen die gleichgültige Gesellschaft auf und werden damit zu Vorbildern für eine ganze Generation und zu den meistgesuchten Hackern auf der Welt. Aber was wartet auf den Protagonisten nach dem Eintauchen in die alternative Realität? Wer ist er tatsächlich?