



Eine digitale Schnitzeljagd für Familien

AUSSTELLUNG «Play» heisst die neue Ausstellung des Stadtmuseums Aarau. Die Besucher müssen sich aus einem Computerprogramm befreien.

Rechnende Räume, gamende Götter: Leben wir alle in einem Computerprogramm? Die Vermutung gibts schon länger, der Film «Matrix» brachte die Idee vor zwanzig Jahren ins Kino. Auch Tesla-Boss Elon Musk stellte fest: Wir stecken wohl alle in einem Game.

«Play», die neue Ausstellung des Stadtmuseums Aarau, realisiert diese Idee. Der Besucher muss sich aus einer gehackten Software befreien, von Posten zu Posten arbeitet er sich durch die Schau. Chattet mit einem Bot, stöpselt USB-Stecker ein, merkt sich einen Code.

Aktuell und kritisch

Angeleitet wird man per Video von zwei Schauspielern. Diese scheitern allerdings übel beim Versuch, Nerds zu mimen. Gestelztes Bühnendeutsch, angestregte Fluffigkeit – leider müf-

felts da nach Theaterpädagogik. Und das in einer Ausstellung, die ansonsten ganz auf der Höhe der Zeit ist.

Ihre Qualitäten erkennt, wer die digitale Schnitzeljagd absolviert hat, wenn der Tunnelblick dem Schweifen weicht. Auf Holzstaffeleien reihen die Macher die Trends der Computerspielkunst auf. Eine Ecke ist reserviert für die Augmented Reality. Für die teilweise virtuelle Überlagerung konkreter Realität also, die sich gerade gegenüber der Virtual Reality, der umfassenden Virtualität, durchzusetzen scheint. Plakate erklären die Gamergate-Debatte von 2014, die den Sexismus vieler Gamer und Games entlarvte. In einem weiteren Raum befinden sich die Kostbarkeiten der Schweizer Entwickler.

Games für alle

Nebst einer gründlichen Wissensvermittlung zeichnet sich «Play» durch Spielfreude aus. Überall stehen Tablets, Tastaturen und Controller griffbereit. Die Fülle an Games ist so gross,

dass der Strom offenbar ab und zu knapp wird. Wer länger nicht spielt, wird von einem Aufseher angesprochen und beraten. Hier findet jeder sein Spiel, sind die

«Play» ist ein Update, das wir alle prima gebrauchen können.

Ausstellungsmacher überzeugt, und sie haben völlig recht. Gewitzt konzipiert ist die Bar, an der Hackspiele wie «Tekken» ausgehändigt werden, als wärs gefährlicher Alkohol. Kinder bekommen so was nicht in die Hände.

Apropos: Gerade Familien empfiehlt sich der Besuch der Ausstellung. Denn sie schafft eine Atmosphäre, in der über den Suchtsog und andere Gefahren geredet werden kann; davor und danach spielt man gemeinsam. «Play» ist ein Update, das wir alle prima gebrauchen können.

Linus Schöpfer