



POLITICS AND GAMES

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 POLITICS AND GAMES. 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 (CART LIFE) werden in ihnen genauso thematisiert wie Genderproblematiken (PERFECT WOMAN), der Überwachungsstaat (TOUCHTONE), die Folgen kriegerischer Auseinandersetzung (SPEC OPS: THE LINE), 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 Straßenhändlers (CART LIFE) 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 Videospielebranche (im Spiel UNMANNED), das Bild von Frauen in Computerspielen, der Gebrauch von Gewalt in Spielen oder die (angebliche) Entscheidungsfreiheit des Spielers.

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?

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



Für all diese Ebenen des Politischen im Spiel möchte POLITICS AND GAMES 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.

EXPONATE DER AUSSTELLUNG (Stand: 20.2.2016)

Liste der spielbaren Spiele (16)

PC:	Papers, Please	Perfect Woman	Cart Life
	Unmanned	The Cat and the Coup	Madrid
	Escape from Woomera	Sunset	Democracy3
	This War of Mine	RIOT	Dys4sia
Tablet:	The Westport Independent	Yellow Umbrella	
iPhone:	Touchtone	Phone Story	

Geplante Mini-Dokus

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

Antikriegsspiele – Autor: Christian Schiffer

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

Installation (tbc)

Serious Games von Harun Farocki

TEAM

Kuratoren:	Stephan Schwingeler (ZKM), Jeannette Neustadt-Grusche (GI)
Kuratorische Mitarbeit:	Sophie Rau (GI)
Ausstellungsdesign:	Jesko Fezer / Kooperative für Darstellungspolitik
Grafikdesign:	Matthias Görlich

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.