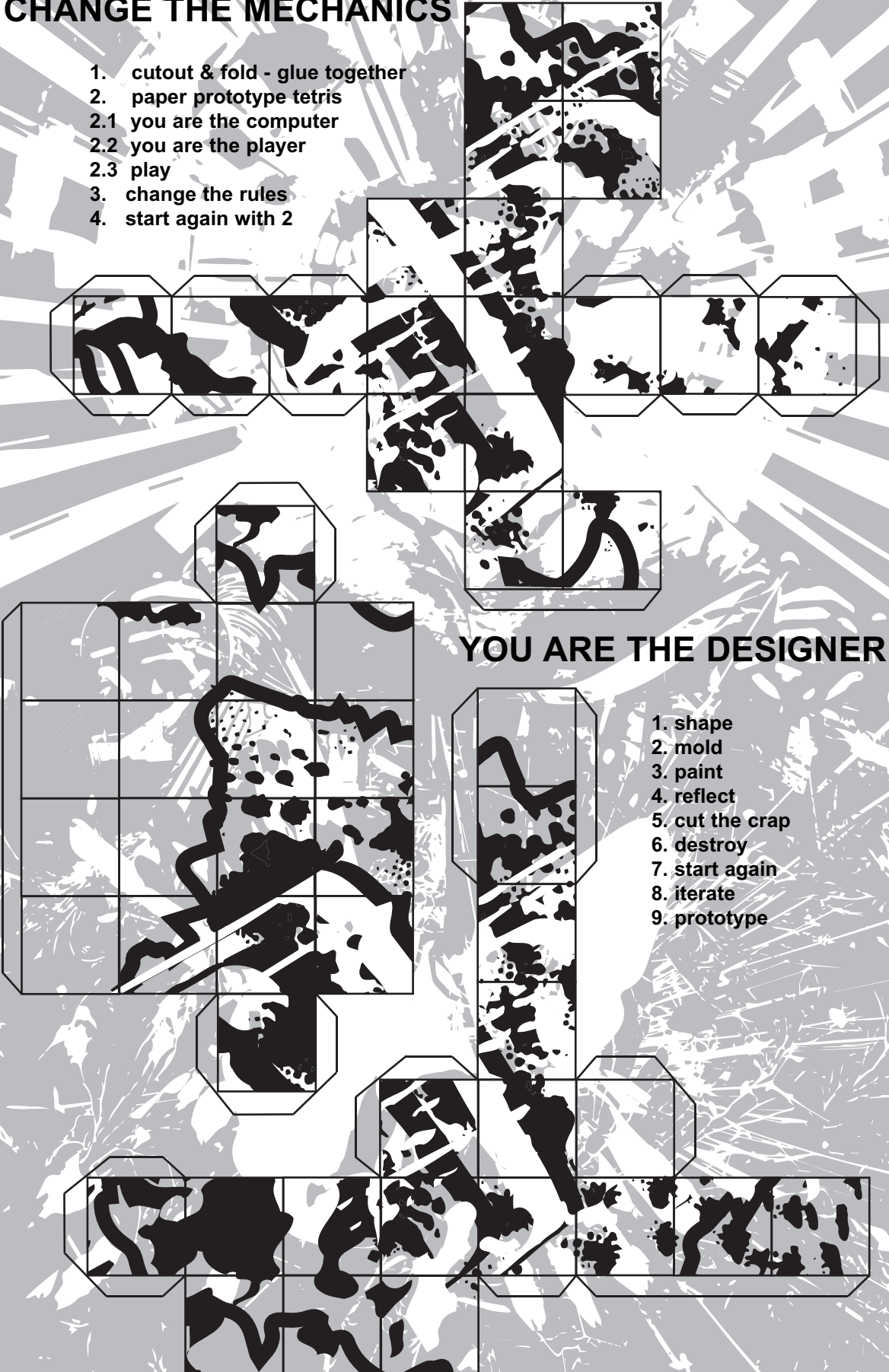


LUDIC-SOCIETY



CHANGE THE MECHANICS

1. cutout & fold - glue together
2. paper prototype tetris
- 2.1 you are the computer
- 2.2 you are the player
- 2.3 play
3. change the rules
4. start again with 2



YOU ARE THE DESIGNER

1. shape
2. mold
3. paint
4. reflect
5. cut the crap
6. destroy
7. start again
8. iterate
9. prototype

gameZ mit Z!

Ludic Society Magazin Sondernummer Ludic Issue #6
Marguerite Charmante

Die Wortschöpfung GameZ, geschrieben wie wareZ, vermittelt schon durch die subtile Veränderung der Schreibweise, mit jenem widerspenstigen Z statt dem geschmeidigen S am Schluss, eine Referenz auf die Insider-Lingo aus den Anfängen der Netzkultur, Mitte bis Ende der 1980er Jahre. WareZ bezeichnete damals unter Wissenden Software, die als Schwarzkopie verteilt wurde. Solcher Art deviantes Handeln etabliert sich heute in Zeiten kommerzialisierter Internetdominanz als subversive Strategie im Umgang mit zunehmend immanent überwachten Technologien, seit Software zur Ware geworden war.

Und unsere Computergames sind ja Software. Heute expandieren diese Games nachhaltig in Spieleshows, Reality Games, Schnitzeljagden in der Stadt und Alternate Reality, vor allem aber durch die alltägliche Übertragung ihrer Kontroll- und Spiel-Mechaniken in verschiedene Realitäten des von Datenanalyse und relationaler Überwachung geprägten Lebens.

WareZ wurden und werden als eine Art soziales Spiel unter „Freunden“ verteilt, als grundlegende Praxis im elektronischen Netzwerk, das schon vor Erfindung von Facebook und ähnlichem schon immer soziales Netzwerk war. Und so wurden die Netze auch für soziales Spielen und für spontane Selbstorganisation von Protesten genutzt. Mit Hilfe von kommerziellen elektronischen sozialen Netzen platzten auch die von der Europäischen Union projektierten „Acta Gesetze“, erstmals wegen erfolgreichen öffentlichen Protesten der Netzbewegung. Organisiert waren diese wie ein Urban game, mit Mobile phones und Google maps. Trainiert dafür hatte die Netzgesellschaft in Flashmob ähnlichen Spielen im urbanen Raum. Freilich war der Antrieb dafür weniger die Erkenntnis, dass Daten unmittelbar ein Lebensrisiko darstellen können, wie im Fall von Drohnen und mobile Data in Pakistan. Viel eher war es die Angst der Youtube Jugend vor dem Verlust von gratis Kinofilmen auf kinoX.to. Aber wie weit wird solch ein Aufbegehren gegen die aktuelle Causa kriminellen Staatsgebarens folgen, gegen den europäischen allzu vorseilendem Gehorsam und staatliche Datenlieferungen an die National Security Agency (NSA) in USA, die solcherart unterstützt mit Spion-softwaren wie Prism und Xkeysource netz-weit totalüberwachen. Aber nur drohender Konsumverlust hat die neue Urban Player Generation auf die Strasse geholt. Und trotzdem sei als die Parole ausgegeben: Lasst und mit gameZ prismatisch Xkey entschlüsseln, und spielerisch wirkmächtig reagieren! Diskutieren wir die aktuellen Kontroll-Spiele staatlicher Regierungen zwischen Konsum und Verlust. Denn „Real Player“ des Alltags zwischen Netz, Smart phone und Stadt werden sich allmählich darüber bewusst, dass nur das modifizieren, das Z, das Souveräne Spiel mit den Mechaniken staatstragender Spielsysteme die Praxis internationalen Datenhandels verändern wird.

Weniger das System Game Design als Industrie denn das System Überwachungsstaat als elektronische Realität wird durch gameZ als modifiziertes Werkzeug autonomen Handelns politisch bewusst und geformt: Erstens durch die Erfahrung der Wirkmächtigkeit von Veränderung— Z— und zweitens durch daraus entstehende Hybride, wie etwa pervasive und Urban Games, und ihre Etablierung als neue Genres. Diese werden im Festival namens gameZ präsentiert.

Die vorliegende Sondernummer issue #6 des Ludic Society Magazines wird anlässlich des in ludischer Selbstbestimmtheit realisierten gameZfestival Zürich im Walcheturm Realität. Dieser Kunstort ist nicht nur erfreulicher Rahmen sondern auch Programm. Denn ein Ludic Magazine ist Kunst und Spiel-Projekt. Der künstlerische Grundgedanke aller Ludic Society Magazine liegt stets in einem Stil von „Ludic writing“ à la Nietzsche, in einer Gaya Scienza. Künstlerisch theoretisches Schreiben und Grafik sind als gleichwertige Elemente einer ludischen Produktion zu verstehen, seit der Gründung der Ludic Society 2006. Tlön, Uqbar, Orbis Tertius“ (Jorge Luis Borges 1940) gleich sind Spieler durch die Städte gestreift, haben das Land im Parcour genommen und im Exhibition Game manifestiert. Mit Projekten und Magazinen hat sich Ludics als eine empirische Methode etabliert, als künstlerische Forschung von Aarhus bis Wien. Es war in internationalen Ausstellungshäusern aufgenommen worden (siehe www.ludic-society.net). Ludics wurde zu einer Art „Ready Played“ (Suter 2006) der Game & Kunstproduktion. Aber ein Anlass für ein weiteres Club Magazin in Form eines gedruckten Artefakts war seit dem Ludic Issue #5 nicht gegeben gewesen.

Das gameZfestival Zürich formiert sich um inhaltliche Schwerpunkte: Exotische Blüten im Kontext des Indie Game Designs, Besonderheiten der Brettspiele, ihrer Kultur und von Game Mechaniken als Disziplin sowie um Spiele im Kunstkontext, die ja Game Mechaniken radikal übersetzen und künstlerische Genres daraus entwickeln. Den überholten Terminus Game Art, auch wenn seit dem Beginn der Ausstellungen um Games seit 2000 im Gebrauch, wollen wir im Ludic Society Magazin aufweichen, viel eher von Kunst und Ludics sprechen. Diese künstlerische Forschungs-Methode fusioniert Kunst mit den Mechaniken des Spiels als interventionistische Erkenntnisform für solcherart ermächtigt Spielende.

Denn einsichtiges Play ist das Schlüsselement der aktivistisch spielerischen Kunst und der innovativen Games, die das freie Spiel mit Interfaces und Game Mechaniken zelebrieren. Die viel beschworene Game Mechanik zur künstlerischen Logik, Praxis und zum diskursmächtigen Haupt Tenor der kritischen Theorie, nicht nur für das neue gameZfestival Zürich.

In diesem Sinne: Good launch gameZ!

gameZfestival 1.0 - play the mechanics!

Beat Suter, René Bauer, Margarete Jahrmann und Max Moswitzer, gameZfestival team

In den letzten zehn Jahren haben sich die Spiele etabliert. Sie befinden sich nicht mehr am Rand der Toleranz, sondern sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Wo früher bewusst und geflissentlich ignoriert wurde und Spiele nahe an Verboten und gesellschaftlicher Ächtung vorbei schrammten, wird heute in durchaus lobenden Worten von einer Gamekultur gesprochen, welche nicht mehr nur die Jugendkultur, sondern alle Altersschichten durchdringt. Zeitungen und Medien berichten nicht mehr über die Gefahr der Verrohung und Verdummung der Jugend durch gewaltverherrlichende und anderweitig fragwürdige Spiele.

Es werden kaum mehr öffentliche Diskussionen zu Kultur- und lebensweltsschädigenden Aspekten von Videogames anberaunt. Ganz im Gegenteil: Die Videogames werden staatlich gefördert als wichtiger Teil der sogenannten Kreativindustrie. Das geht soweit, dass wie in Montreal eine ganze Industrie durch grosse Steuervorteile profitiert oder dass die kulturellen Ableger der staatlichen Machtinstrumente gezielt einzelne Games als Kunstprodukte fördern wie in der Schweiz seit wenigen Jahren. Und schliesslich haben Museen wie das MoMa in New York begonnen, Videogames in ihren Fundus aufzunehmen.

Ob damit aber die Games zu Kunst geworden sind, ist eine Frage, die nicht jeder Game Designer und Spieler einfach bejahen würde. Ebenso wie es ganz unterschiedliche Filmformate und -genres gibt, von denen nur ein Teil einen Kunstanspruch haben, gibt es auch bei den Games die unterschiedlichsten Ausprägungen. Ja, die Games gehören mittlerweile zu unserer Gegenwartskultur. Sie durchdringen bereits unsere Arbeitskultur. Aber nein, nur die wenigsten sind Kunstprodukte. In erster Linie sind sie Unterhaltungsprodukte, sie werden von Game Designern und Spielern als solche verstanden.

Elektronische Spiele sind in der Generierung von Motivation und Sinn besonders erfolgreich. Die Gamemechaniken der elektronischen Spiele arbeiten mit einfachen (mathematisch prozessierbaren) Regeln. Die Welt ist hier nachvollzieh-, versteh- und letztlich scheinbar „kontrollierbar“. Die Handlungsoptionen liegen offen da. Wir können auswählen. Wir werden – anders als in der realen Welt – klar und eindeutig belohnt, bestraft und dies mit allem, was das digitale Supermedium Game zu bieten hat: Texte, Filme, Animationen, Punkte und Highscores. Anders als bei körperlichen Games versuchen elektronische Games den Spieler im Spiel zu halten. Jede erledigte Herausforderung bringt den Spieler weiter – sei es punktemässig, grafisch oder in der Story. Im Spiel bleiben ist die Herausforderung und gleichzeitig die Belohnung. Dabei greift die Mikromechanik in die Makromechanik und beide treiben einander vorwärts.

Game Over ist hier meist das Ausgestossen-werden aus dem laufenden Spiel: Der Stillstand des Systems – das Ende der ausgeführten Regeln.

In diesem Sinne geht es am gameZfestival Zürich in erster Linie um die Frage nach dem Spielvergnügen und wie ein Game Designer das Gameplay für ein Spiel entwickelt. Gameplay heisst Game Mechanik, Game Mechanik bedeutet finden und erfinden von Regeln und Regelkreisläufen, welche die Spieler fordern und ihnen Spass machen. Am Ende muss ein in sich geschlossenes System geschaffen worden sein, das den Spielern Handlungsabläufe ermöglicht und mit ihnen kommuniziert.

Keine einfache Sache, doch interessant ist es allemal, wenn man eine eigene Welt mit eigenen Regeln und allem Drum und Dran aufbauen darf. Das wussten schon die Schweizer Game Design Pioniere der 1980er und 1990er Jahre. Im gegenwärtigen Hype um die Gamekultur sind sie völlig vergessen gegangen. Sie haben damals für Amiga, C64 und Atari ST Spiele entwickelt wie "Traps'n Treasures", "War Heli" und "Insanity Fight", die es sogar in die Bestenlisten geschafft hatten. Am gameZfestival finden sie einen Ort um ihre Spiele zu präsentieren und den neuesten Kreationen gegenüber zu stellen. Von diesen sind vor allem die Indie Games repräsentiert. Davon stellt Reece Millidge sein neuestes Spiel "Icycle. On Thin Ice" vor; und Tobias Bilgeri (BlackPants) bringt das zerschnittene Tiny&Big mit. Jeremy Spillmann zeigt seine neuesten Kreationen "Meet the Street" und "Born to Run".

Wer von Game Mechanik und Regelsystemen redet, darf die Königsdisziplin des Game Design nicht vergessen: das Brettspiel. Hier geht es um Mechanik pur, die Welt als Brett ist schematisiert, die Regeln müssen fixiert werden, die Objekte können direkt miteinander interagieren, die Spieler übernehmen hier selbst die Rolle des Computers bzw. des Game-Masters. So findet denn gleich ein ganzer Tag zum analogen Spiel statt. Tom Felber ist Vorsitzender der Jury des "Spiel des Jahres", Ulrich Blum hat schon verschiedenste erfolgreiche Brettspiele herausgebracht und mit den gebrüdern Frei sind auch die "Icon Poets" dabei, die mit ihrem ganz speziellen Spielbuch aufgefallen sind, mit dem man selbst Geschichten erzählen kann.

Game Art wird bei GameZ vielmehr als Kunst und Politik des Spielerischen präsentiert. Experten wie Stephan Schwingeler vom Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe ZKM analysieren Game Art als nachhaltig wirksam in Game Design und medialer Kunst, ebenso wie ein medienhistorisches Phänomen. Die aktivistische Initiative Mobiles Kino.ch überschreitet die Medienhistorie ausgehend von Super8 Film und mobilen Screenings, welche Zuschauende schleichend zu ihren Agenten machen.



gameZfestival Team Meeting, Chris Marker's Ouvroir 2012

Die Ludic Society selbst agiert im Festivalslot als Reflektor zwischen Kunst und Theorie zu Strategien und Handlungsweisen der Intervention im Kontext der aktivistischen Kultur um Occupy und Guy Fawkes als politisches Rollenspiel. Exhibition Games und Urban Games, von Jahrmann, And-or und Moswitzer spielen mit der situationistischen Umkehrung, dem Dérive und Detournement in zeitgenössischer Form. In der Anspielung auf diese neue Form der kritischen Umkehrung von Technologien als Methode im Spiel, die auch auf das Programm von gameZfestival zutrifft, ein Auszug aus einem Ludic Society Manifesto, präsentiert 2006 gemeinsam mit P.M. Ong in Wien bei Subotron, einem Teilnehmer des Festivals:

The thinkers of Ludic Society understand play as a method to reorder and establish social and economic relations and to evaluate new systems of thought. In the beginning of this kind of theory, a political social utopia was outlined, in which aesthetics and arts are considered as the main vehicles of the creation of society. This aesthetic realm was expected to support the evolvement of a political field and society in play. Foremost Guy Debord (1958) theoretically expressed a particular activist definition of play in an essay with the distinct title A Situationist Definition of Play. In this, he countered a critique of capitalist restrictions and limitations of society by a proposal to use play as revolutionary practice. In the magazine Internationale

Situationiste #1, which served as inspiration for the Ludic Society Magazines, 2006-2010, play was radically introduced as method and vehicle in order to reclaim urban spaces, to appropriate hegemonic power and to overcome social restrictions of ubiquitous surveillance in electronic life by free Ludic time and space. Further Ludic games tested the city as site of total mechanisation; in which the need to work is replaced with forms of a nomadic creative play. In particular, in regard to the role of technologies and mechanisation the Dutch artist Constant (1959) introduced the idea of a self-determined ludic society. Correspondingly, The idea of an utopian ludic society is based on creativity as process of public play. This fictional model was based on an idea of social design by an intelligent architecture, where mechanisation offers a positive chance to overcome capitalist demands of work.

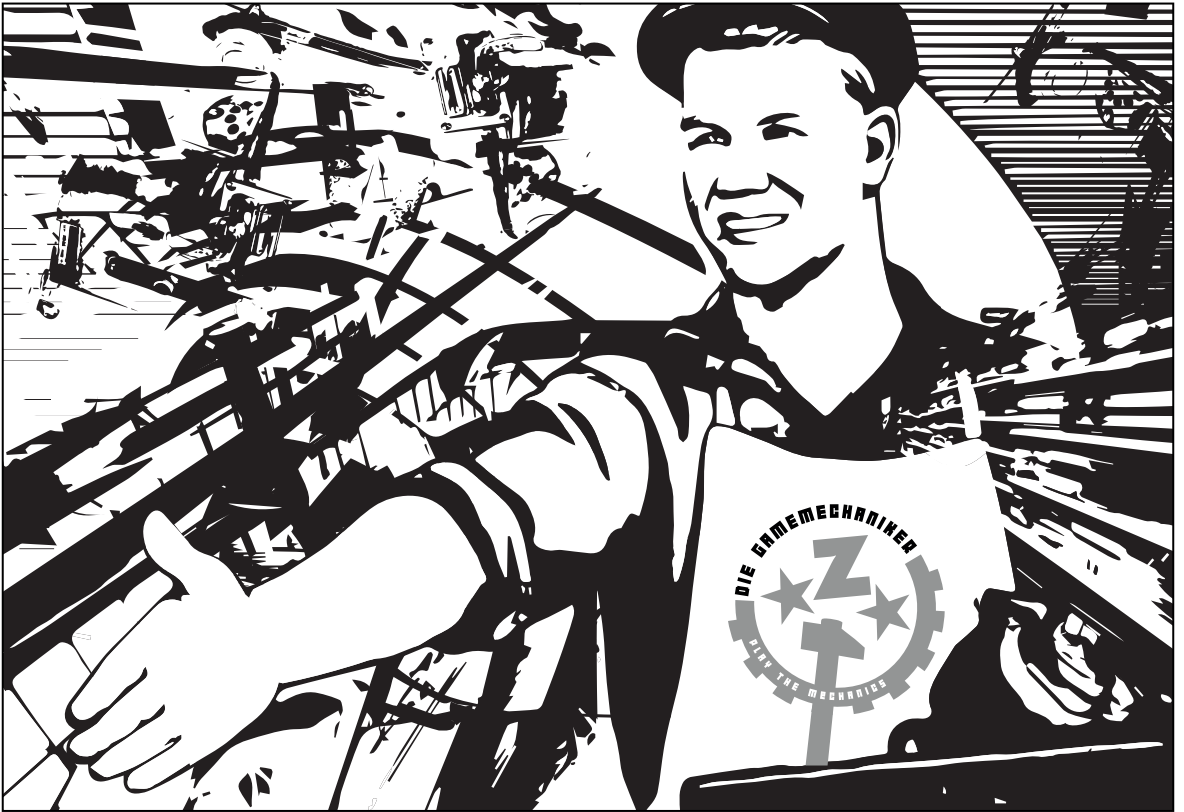
Als Intervention ist das gameZFestival selbst Spiel in Zürich. 2013 finden sich internationale Urban Players ein, von Invisible Playground bis Machina eX. Sie verbinden theatralisches Spiel mit neuen urbanen Formen der live Intervention. Diese Entwicklungen beweisen: Unsere Games haben sich durch Kunst von Technologien der Kontrolle emanzipiert. Sie formen sich als Tendenz der practice based research, die im Forschungskontext und Leben epistemische Einsicht in gesellschaftliche Zusammenhänge erlaubt.

Gamemechanik Manifest - play the mechanics!

Die Gamemechaniker

Die Welt hat sich in ein Spiel verwandelt und dahinter rattern die kleinen und grossen Gamemechaniken. Die soziale Welt bietet Handlungsmöglichkeiten, die wir bedienen können und für die wir dies und das kriegen oder doch abgestraft werden (Frag nie nach der Mechanik!). Foucault nannte diese sozial geschapten Räume einst Diskurse. Diskurse lenken als Gamemechaniken belohnend oder bestrafend und sind motivierend zugleich. Wir können nur handeln oder mitspielen, wo Handlungsoptionen zugelassen sind. Alles andere ist Cheating im Elektronischen und Revolution, Verbrechen oder gar Terror im Sozialen.

Die einfachste Gamemechanik bleibt aber ein simpler Game Loop und (kybernetischer Regelkreislauf) aus Herausforderungen, Handlungsoptionen und daraus folgend Belohnungen und Bestrafungen. Narration wird dabei zur Gamemechanik-Sonderform – auch wenn diese Gamemechanik lange die Welt regiert hat – auch ihre Herrschaft geht dem Ende entgegen. Wir werden heute in kleine Gamemechaniken gesteckt, wo wir uns selbstmotiviert totlaufen, statt dass wir uns in die grosse Mechanik der Geschichte einmischen. Statt stets danach zu fragen, wie wir die Regelwerke unserer Gesellschaft neu definieren können, stolpern



Gamemechaniken organisieren als Regelkreisläufe mit ihren (Mit-)Spielern auch die (eigene) Spielwelt und durch sie die Motivationen. Dabei kann eine Gamemechanik alle Arten von Regeln aufnehmen und diese nutzen, um Spielfluss und Motivation zu erzeugen. Die Gamemechanik kann sogar andere untergeordnete Gamemechaniken für sich arbeiten lassen. Debord zeigte in der „Gesellschaft des Spektakels“ wie eine Horde von Spektakelspielen als Ablenkung genutzt werden, damit Menschen weiter das grosse soziale Spiel mitspielen. Sei es in den TV-Talkshows, im Kunstbetrieb oder in der Politik – immer wird mit den Spektakelspielen vom konkreten Mechanismus abgelenkt. Im elektronischen Spiel sind analoge Medien und ihre Gamemechaniken nichts anderes als die Sklaven der grossen Mechanik: Text, Bild oder Film, sind Medien im Solde der Mechanik.

wir jeden Tag in ein neues vorgefertigtes Spektakelmaschinchen. Es ist ein Dauerfeuer der Erregung mit immer neuen „Höhepunkten“. Und die elektronischen Gamemechaniken bringen heute konkret, lokal und eben weltweit Sinn (oder kurz das Spektakel) in eine sinnlos gewordene Welt. Und die Gamemechaniken gehören dabei zu den letzten grossen Utopien der Gesellschaft: hier gibt es klare Regeln, wer sich daran hält, wird es schaffen. Gamemechaniken sind damit die letzte soziale Hoffnung in einer ungerechten und unfairen Welt. In diesem Sinne sind wir die Handwerker solcherart sinnloser neuer Sinnsysteme. Denn diesen schönen Gamemechaniken mit ihren Regeln (und Regelkreisläufen) gehören die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft.

Und wir sind ihre Mechaniker!

Urban Play Mechanics und das Recht auf Stadt!

Margarete Jahrmann

Die poetische Zündung zwischen der subliminalen Wirksamkeit spielerischen Handelns und der Motivationsmacht der Spielmechanik — führt direkt ins zeitgenössische Phänomen der Urban Games. Dieses Genre ebnete über die aktuelle Rhetorik des Spiels in der politischen Rückeroberung der Städte das Feld für Assoziationen und unmittelbare Rückbezüglichkeiten auf künstlerisch- lebensweltliche Theorien der 1960er Jahre, insbesondere auf jene des 1968er Soziologen Henri Lefebvre. Sein damaliger Slogan „Recht auf Stadt“ gehört zu den brisanten Initiativen der Gegenwart. Die gegenwärtigen Bürgerinitiativen verstehen ebenso wie Lefebvre Raum und Aktion, in verschiedenen aktivistischen Kategorien, als *conceived, perceived and received space*, als Räume die wahrgenommen, erkannt und erfunden werden. Diese Welterfindung wurde in der Mechanik Urbaner Spiele vorexerziert. Der Sprengstoff dieser Games in der Stadt liegt im stets potentiellen gesellschaftlichen Kurzschluss des gleichgültigen und ungefährlichen Spiels mit Initiativen zur Wiederaneignung urbaner Räume, die in Europa Stadterneuerung, Gentrifikation und den Ausverkauf der Stadtmitten mittels des heiligen Ernst im Spiels aufs Bürger-Tablett bringen.

Etwa die moderne Parcour Bewegung realisiert in der Urban game Aktion des sportlichen Erklommens von Parkhäusern und Amtsgebäuden, was Lefebvre Ende der 60er Jahre beobachtete: den politischen Protest gegen die massive Verdrängung aus den Stadtmitten, und gegen die Entfremdungseffekte in den aus dem Boden spriessenden Banlieues, den megalomanen Wohnmaschinen. Heute geschieht dieses noch immer im Vermarktungswahn gegen die Finanzkrise, etwa in Berlin Mitte, in dem die Stadt Baugrund verschleudert oder im Wiener Nordbahnhof Gelände, in dem stets und durchgängig mittelmässigste Architekten Vogelsteigen im Meterabstand platzieren und damit ein neues „Playtime“ schaffen. Sie zementieren ein Neo-Jaques-Tati-Ville, eine Stadt der gegenseitigen Beobachtung und Kontrolle ins Fenster und Ohr des Nachbarn. Parcour liefert dagegen Bewegungsmuster, die den erfahrenen Raum und den wahrgenommenen Raum, als neuen Raum erfinden. Die Ästhetik der Bewegung ist wie ein Game medienwirksam, sie kann mit Demonstrationen und Gangster Rap gegen geschnitten werden, wie wir es im 2006 entstandenen Game Art clip „Ready Played“ gezeigt haben. Neben dem Parcour gibt es zahlreiche andere Aktionsformen aktivistischen Rollenspiels gegen den urbanen Super-(Kontroll)-Gau. Ein individuelles Recht auf Differenz, wie es Lefebvre bezeichnete, verlangt Vielfalt in der nivellierten Vorstadt, ebenso wie in der unerschwinglichen Stadtmittle. Games in der Stadt liefern Aktionsformen, die sich gegenüber der militärischen Verteidigung besetzter Häuser der 1980er Jahre absetzen und mit dem gewünschten Image einer Stadt spielen. Mit solchen Images spielen

Urban games als Mittel des sozialen Re-Designs in der verloren geglaubten verkommenen Stadtmittle. Die Urban Games als Interventionsform nutzen gezielt Elemente des Spiels, insbesondere Spielfluss und Partizipation, und verbinden sie mit Einflüssen aus der künstlerischen Avantgarde wie absurder Koppelung und Flow. Überzeugungskraft wird durch die gezielte Anwendung von erprobten Spielmechaniken erreicht. Partizipation, Interaktion, Entscheidungsmöglichkeit, Skills und Handlungsfähigkeit sowie Motivationseffekte von Gratifikation (Belohnung) und Flow sind wesentliche Faktoren im Protest-Spiel. Die Botschaft ist dabei in der subliminalen Wirksamkeit des Games. Hier ist im Sinne von Marshall McLuhan das Medium Game die Message. Sie wird durch die Massage des Geistes vermittelt. Schon Katie Salens Big Urban Game (2003), verlangte von den Spielern sich untereinander so zu organisieren, dass sie einen überdimensionalen aufblasbaren Spielkegel über eine vordefinierte Strecke durch die Stadt bewegen konnten. Auf der einen Seite wurde durch die urbane Performance eine Öffentlichkeit geschaffen, auf der anderen Seite durch die Spielmechanik eine groteske Koppelung von Versatzstücken aus „Mensch ärgere dich nicht!“ in der Stadt. Der riesenhafte Kegel in der realen Welt schafft Aufmerksamkeit für die Rückeroberung der Städte. Salen hinterfragt damit den Spielraum und Spielmechanik. Die physische Realität wird als Spielfeld definiert, die Fussgänger-Game-Mechanik stülpt „Verärgerung“ auf Autofahrer-Terrain.

Kurz, Urban Protest Games als weltweite Bewegung zeigen, dass sich Konflikte der Gesellschaft in den Städten abspielen. Stuttgart, New Orleans, Istanbul, Wien - überall gibt es heute den Kampf um das Recht auf Stadt! „Le Droit à la ville“ von Lefebvre war unmittelbar vor dem Mai Aufstand 1968 veröffentlicht worden. Im Blick zurück, auf die Bedeutsamkeit der Formulierung nach dem Recht auf einen offenen Raum des kulturellen Austauschs und der Kommunikation, dem Recht auf Zentralität, auf den gesellschaftlichen Reichtum der urbanen Infrastruktur und der Differenz von Lebensentwürfen, wird ausgehend von der Netzwerkgesellschaft Selbstbestimmung im Spiel gefordert. Der gegenwärtige Rush der Urban games als politische Aktionsform ist eine Reaktion auf vermarktete soziale Beziehungen in elektronischen Raum sowie auf ausverkaufte Städte: die Playtime Agenten eignen sich Zentralität im Parcour an und fordern im physischen Urban play die schöpferischen Überflüsse des urbanen Lebens ein.

Literatur: Henri Lefebvre *Le droit à la ville*. Paris 2009. David Harvey, *Rebellische Städte*. Vom Recht auf Stadt zur urbanen Revolution, Suhrkamp 2013. Andrej Holm, Dirk Gebhardt (Hg.), *Initiativen für ein Recht auf Stadt*. Theorie und Praxis städtischer Aneignungen, VSA Verlag 2011. „dérive“ Nr. 49 (2012), Thema „Stadt selber machen.“

Der Rahmen eines Spiels

Beat Suter

Das Spiel ist eine der ältesten Kulturtechniken der Menschheit. Insofern scheinen wir auch stets zu wissen, wie der Rahmen eines Spiels gefasst ist. Allgemein werden die Spielregeln als rahmen-definierend identifiziert. Sie geben dem Spiel eine stabile und identifizierbare Struktur, die für alle Teilnehmenden gleich faire Voraussetzungen bringen sollen. Dort, wo während des Spiels Diskussionen über die Regeln ausbrechen, ist ein offensichtliches Verständnisproblem in Bezug auf den Rahmen des Spiels vorhanden. Bei der Entwicklung von Spielen heißt dies meist, dass die Voraussetzungen des fairen Wettbewerbs nicht erfüllt sind, und dass einer der Spielteilnehmer einen leichten Vorteil erhält, jeweils durch die Implementation nicht vollständig ausbalancierter Regeln.

Die Regeln alleine vermögen aber den Rahmen eines Spiels noch nicht vollständig abzustecken. Ein Spiel ist immer ein dynamisches System, welches aus verschiedenen formalen und dramatischen Elementen zu einem funktionierenden Gefüge zusammengesetzt wurde. Neben klaren Regeln gehören dazu auch Definition der Spieler, des Ziels, der Prozesse, des Konflikts, des Ergebnisses und im dramatischen Bereich eine Story, Charaktere sowie die Verknüpfung der Narration in einem bestimmten dramaturgischen Ablauf. Das System Spiel nun, das diese Elemente umfasst, beansprucht eine eigene Spielwelt. Diese Spielwelt grenzt sich durch die Implementation seiner Regeln und weiterer Elemente deutlich von der realen Welt ab. Es entsteht also ein klar fassbarer Rahmen. Das hat keiner so schön gefasst wie Johan Huizinga in seinem wegweisenden spielanthropologischen Werk *Homo Ludens*, das bereits 1938 erschienen war (Huizinga 2004). Er beschreibt diese Spielwelt als ein von der Realität abgesteckter Bereich, ein sogenannter "Magischer Kreis", indem die Spieler ganz den eigenen Spiel-Regeln nachgehen können und die Außenwelt nicht beachten müssen.

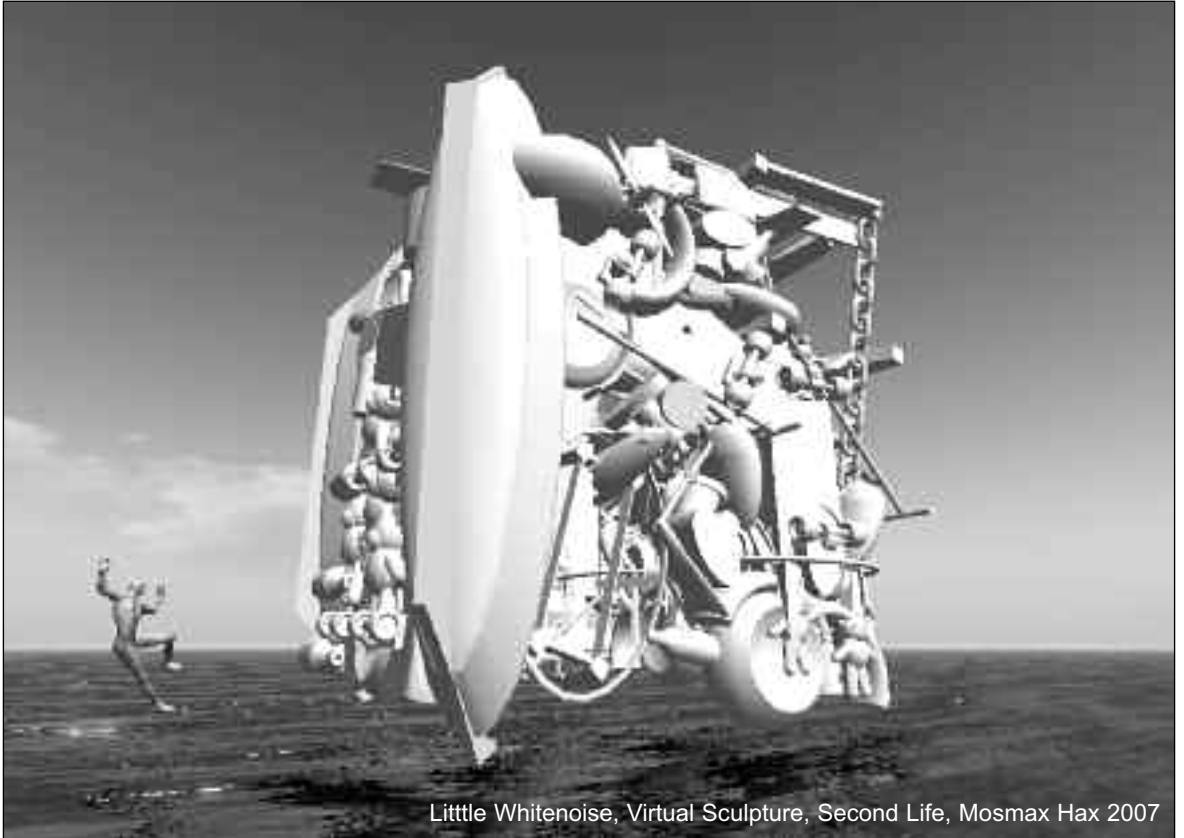
"Unter den formalen Kennzeichen des Spiels war die räumliche Heraushebung der Handlung aus dem gewöhnlichen Leben die wichtigste. Ein geschlossener Raum wird materiell oder ideell abgesondert, von der täglichen Umgebung abgesteckt. Dort drinnen vollzieht sich das Spiel, dort gelten seine Regeln." (Huizinga 2004:29)

Dies kann soweit gehen, dass gewisse Regeln der realen Welt im Rahmen des Spiels ganz bewusst aufgehoben oder verletzt werden.

"In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung." (Huizinga 2004:21)

Man denke etwa an die Videogame Reihe von *Grand Theft Auto* (GTA 2008), in der der Spieler zum Autodieb werden muss und in den Missionen dazu angehalten wird, sich möglichst unethisch zu benehmen, um schnell ans jeweilige Ziel zu kommen. Insofern ist dem Spiel natürlich auch ein gewisses subversives Potential eigen. So erstaunt denn nicht, dass das Spielen in der Vergangenheit mancherorts bei den Obrigkeiten auf wenig Gegenliebe stieß und verschiedentlich Verbote erlassen wurden. So zum Beispiel in der Stadt Zürich im Jahre 1624. Dort setzte Johann Jakob Breitingger, ein reformierter Pfarrer, Professor und Politiker, der sechste Nachfolger Zwinglis am Großmünster, ein Verbot für jegliche Spiele auf Stadtgebiet durch, weil er die subversive Kraft des Spiels fürchtete. In seiner Schrift "Bedencken von Comoedien oder Spilen" (Brunnschweiler 1989) deklarierte er das Spiel, das für ihn vom Murnelspiel, Würfel- und Kartenspiel bis zum Schauspiel am Theater reichte, als schädlich für die Gesellschaft, weil es die Bürger vom Nützlichen abhielte und gefährliche neue und alte Ideen hätte zurückbringen können.

Schauspiel, Karten- und Brettspiele sind längst etabliert in der heutigen Gesellschaft. Ja, wir haben bereits eine neue Schwelle überschritten, indem Spiele mittlerweile als Kommunikation verstanden werden können. Die Kommunikation spielt sich insbesondere bei elektronischen Spielen gerade zwischen Spiel und Spieler ab. Das Spiel kann als Gegenüber verstanden werden. Das elektronische Spiel bietet eine multimediale interaktive kybernetische Welt an, die das Game selbst kontrolliert. Der Kommunikationsprozess zwischen Spiel und Spieler ist dadurch eine auf hohem Niveau dichte synästhetische Kommunikation, die immer wieder zwischen Spiel und Spieler aufgebaut und aktualisiert werden muss. Doch so ist das Spiel besser kontrollierbar, besser fassbar geworden. Die Kontrolle der Spiele in ihrem digitalen Rahmen ist aber nur ein Grund zur breiteren Akzeptanz des Spiels in unserer Gesellschaft. Elektronische Games wie auch normale Spiele funktionieren ähnlich wie die funktional differenzierte Gesellschaft mit ihren Teilsystemen wie Kunst, Wissenschaft oder Marktwirtschaft. Diese Teilsysteme bauen auf einem kybernetischen Regelkreislauf auf, bei dem zuerst variiert und dann daraus selektiert wird. Darauf folgt jeweils eine alles stabilisierende Phase. Insbesondere ökonomische Krisen zeigen diesen Verlauf in aller Deutlichkeit an. Spiele arbeiten in ihrem Inneren ebenso. Sie bieten Variationen für Handlungen, die die Spieler aufnehmen und bewerten können. Die Bewertungen führen dazu, dass eine Selektion verworfen oder stabilisiert wird. Dieser Vorgang ist die Grundlage für das Weiterkommen des Spielers, er wiederholt sich und wird dabei zum kybernetischen Regelkreislauf.



Little Whitenoise, Virtual Sculpture, Second Life, Mosmax Hax 2007

Laut Spiel- und Interaktionspädagoge Jürgen Fritz (2004) besteht das Spiel aus drei unterschiedlichen (kombinierbaren) Sachverhalten oder Dimensionen: der Verhaltensdimension, der Rahmungsdimension und einer Konstruktdimension. Während die Verhaltensdimension das Spiel unter dem Aspekt des spielerischen Verhaltens behandelt und die Konstruktdimension das Spiel als Konstrukt von Verabredung und Materialien zu einem Spielraum definiert, werden wir uns im folgenden nur mit jener Rahmungsdimension befassen, die das Spiel als (eigene) Spielwelt identifiziert.

Wenn wir also von der Rahmungsdimension Spiel sprechen, so meinen wir damit nicht zuletzt auch die Abgrenzung zur realen Welt. Wo hört die Spielwelt auf und wo beginnt die Realität? Oder wo hört die Realität auf, und wo beginnt die Virtualität des Spiels? Wie durchlässig sind diese Welten bzw. ihre Rahmen? Schließlich stellt sich bei digitalen Spielen die Frage so: Was befindet sich außerhalb der abgegrenzten Spielwelt? Kann ich aus dieser künstlichen Welt ausbrechen? Wie sind ihre Begrenzungen gesetzt? Sind sie vielleicht durchlässig oder klar und hart gesetzt? Dies führt zuerst nochmals zurück zu Jürgen Fritz, der eine aktualisierte Version des "Magischen Kreises" entwickelt, wenn er sagt:

"Man meint mit 'Spiel' zunächst [...] eine Rahmungshandlung, die einem konkreten Geschehen den Status zuweist, nicht den Maßstäben der realen Welt zu genügen, sondern ändern. Das Verhalten wird als 'Spiel' gerahmt und gehört damit zu einer 'Spielwelt' und, solange die Rahmungshandlung Gültigkeit besitzt, nicht zur realen Welt." (Fritz 2004:16/17)

Dieser Text ist die Einleitung von:

Suter, Beat: Boundary Breaker. Rahmenbrüche in Videogames. In: Wirth, Uwe und Veronika Sellier (Hg.). Rahmenbrüche, Rahmenwechsel. Wege der Kulturforschung. Berlin: Kadmos Verlag, [erwartet] 2013.

Literatur: Brunnschweiler, Thomas (Hg.): Johann Jakob Breitingers „Bedencken von Comoedien oder Spilen“. Die Theaterfeindlichkeit im Alten Zürich. Edition, Kommentar, Monographie. Bern, Zürcher Germanistische Studien, Bd.17, 1989.

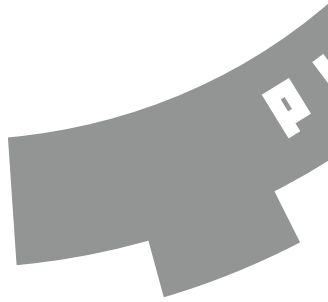
Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Juventa: Weinheim und München 2004.

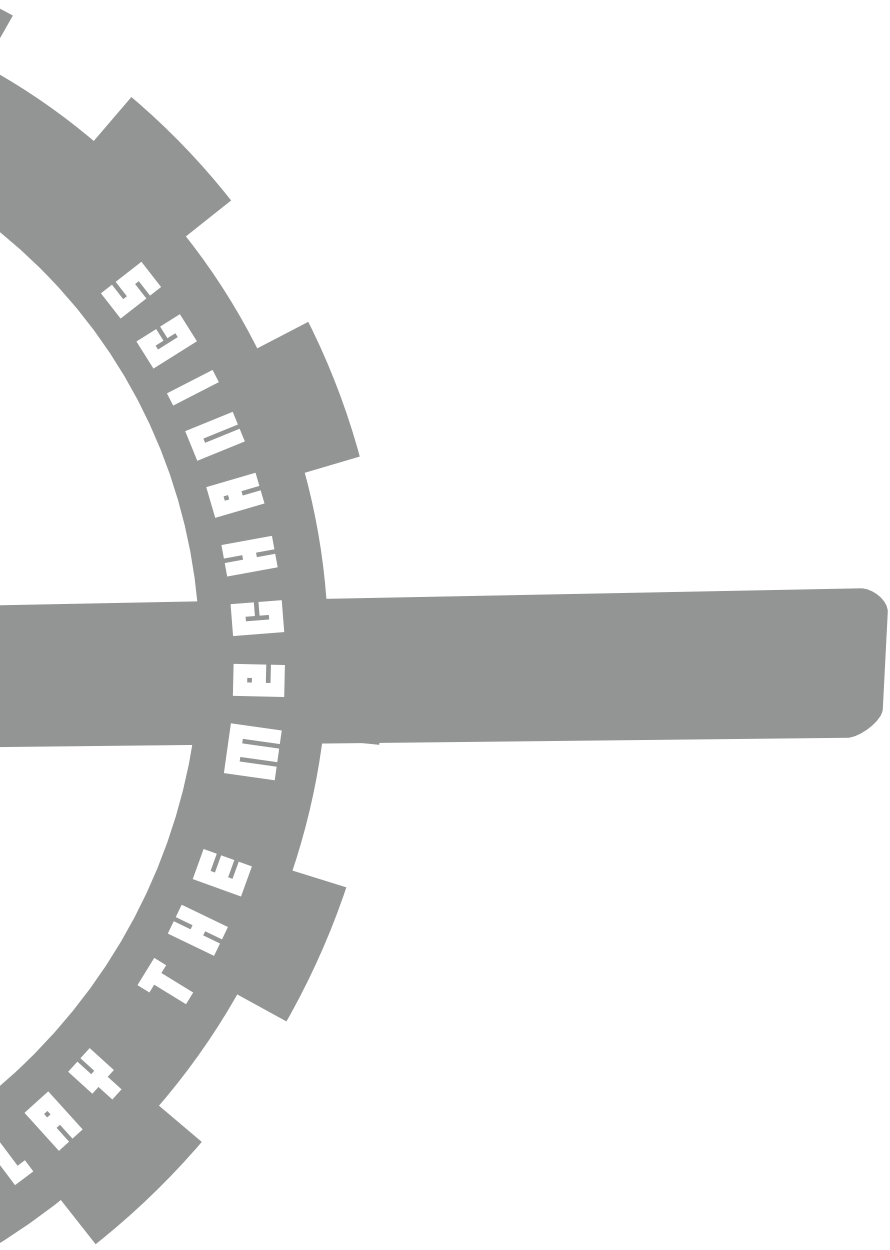
Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt: Reinbek bei Hamburg 2004 (Original 1938).

Gameographie: Grand Theft Auto IV (Rock Star North/ Rock Star Games) 2008.

**СРМШ
МЕХАНИКА**

ДИЕ





SEUNG HUIBON

Computerspiele im Museum

Stephan Schwingeler

Kuratorische Bemerkungen zu ZKM_Gameplay:

Seit der Eröffnung des ZKM im Jahr 1997 sind Computer- und Videospiele im ZKM | Medienmuseum ausgestellt, da sie einen wesentlichen Teil einer durch Digitalisierung geprägten Lebenswelt repräsentieren. Damit nimmt das ZKM eine deutliche Vorreiterrolle z.B. gegenüber dem New Yorker Museum of Modern Art ein, das erst seit November 2012 Computer- und Videospiele nur unter dem Aspekt des Interaktionsdesigns in seine Sammlung aufgenommen hat.

Die Plattform ZKM_Gameplay im ZKM|Medienmuseum präsentiert das Computerspiel als Medium, das ein eigenständiges Selbstbewusstsein ausprägen konnte und nun in eine neue Phase der Reflexion eintritt. Bei ZKM_Gameplay handelt es sich um die weltweit erste dauerhafte Präsentation in einem Museum, bei der die medienkünstlerischen Spielarten der Game Art und der Art Games im Mittelpunkt stehen.

Das aktuelle Medium des Computerspiels wird in ZKM_Gameplay in kritischer Haltung hinterfragt, ohne dabei das Spielerische aus dem Blick zu lassen. Dies geschieht, indem die Potenziale des Computerspiels in den Mittelpunkt rücken, anstatt seine Konventionen zu zementieren. Die Auswahl der Exponate hat einen starken Fokus auf experimentelle, unkonventionelle und künstlerische Formen des Computerspiels. Mit der Konzentration auf diese Potenziale des Mediums zeigt sich die Vielschichtigkeit des Gegenstands und lässt seine Wesensmerkmale zu Tage treten. Es handelt sich weder um eine technikhistorische Ausstellung noch um eine Art-Kinderabteilung des ZKM, sondern um eine Präsentation, die das Medium auf seinem aktuellen künstlerischen Stand vorführt.

ZKM_Gameplay präsentiert die ausgestellten Computerspiele und Kunstwerke in interaktiver, spielbarer Form. Ein Spiel, das nicht gespielt wird, befindet sich in einem seltsamen Zustand der Schwebel. Das ungespielte Computerspiel existiert nur als statischer Code. Erst in der Verwendung des Spiels entfaltet das Medium sein Potenzial. Alexander Galloway hat dies auf den Punkt gebracht – seine Einsicht zur Theorie des Computerspiels lautet: „video games are actions.“ Für diese rezeptionsästhetische Perspektive steht auch ZKM_Gameplay.

Ab ca. 1995 beginnen KünstlerInnen mit dem Medium Computerspiel als Material umzugehen und/oder die von Games ausgehenden von kulturellen Einflüsse aufzugreifen und mittels anderer Medien zu verarbeiten. Unter dem Etikett der Game Art ist seitdem ein reicher Fundus an künstlerischen Arbeiten entstanden. Es lassen sich Kunstwerke international bedeutsamer KünstlerInnen mit Bezug zu Computerspielen anführen – darunter z.B. Modifikationen von JODI ab 1998, Margarete Jahrmanns und Max

Moswitzers LinX3D (1999), die PainStation der Künstlergruppe fur (2003), Mary Flanagans [giantJoystick] (2006), Feng Mengbos Long March: Restart (2008) oder auch Bill Violas The Night Journey (2010). Diese künstlerischen Positionen abzubilden, zu dokumentieren und zu begleiten sind zentrale kuratorische Aufgaben von ZKM_Gameplay.

Natürlich haben auch kommerzielle Computerspiele in ZKM_Gameplay ihren prominenten Platz, da das Computerspiel seine größte Ausprägung im unterhaltungsindustriellen Bereich hat. Digitale Spiele sind – eingespannt in eine global agierende Unterhaltungsindustrie – wirtschaftlich bedeutsame Produkte, die in ihrer Beliebtheit mit dem Hollywood-Kino konkurrieren und dessen Bild- und Klangwelten gleichzeitig ästhetisch beeinflussen – sowie von diesen beeinflusst werden. Neue Tendenzen im kommerziellen Bereich lassen sich vor allem in einer ‚unabhängigen‘ aber dennoch auf Marktinteressen ausgerichteten Independent Games-Szene ausmachen. Denn diese Indie Games halten Alternativen zu Mainstream-Computerspielen bereit. Ein Fokus von ZKM_Gameplay liegt auf diesen Spielen, die teilweise von einzelnen oder wenigen Autoren stammen und als individuelle Positionen zeigen, dass das Computerspiel mit seinen Mechaniken ein gestaltbares Material ist, das expressiv genutzt werden kann. Dazu gehören Games wie Jason Rohrsers Passage (2007) oder Keys und Kanagas Proteus (2009-12).

Daneben zeigen Serious Games wie z.B. Jens Stobers 1378(km), das die Situation von Flüchtlingen an der deutsch-deutschen Grenze thematisiert, sowohl die politischen Implikationen als auch die didaktischen Potenziale des Computerspiels auf. Computerspiele können ein politisches Medium sein, im positiven, aufklärerischen wie im verführenden, propagandistischen Sinne.

Computerspiele stellen eine populäre Form dar, durch die sich gesellschaftlich relevante Prozesse von Medienumbrüchen und Digitalisierung anschaulich präsentieren lassen. All dies wird in ZKM_Gameplay erfahrbar gemacht.

Literatur: Galloway, Alexander R.: Gaming. Essays on algorithmic culture, Minneapolis, 2006, S. 2.

Schwingeler, Stephan: Kunst mit Computerspielen: Künstlerische Strategien und kunsthistorische Bezüge, in: Wimmer, Jeffrey, Mitgutsch, K. und Rosenstingl, H. [Hrsg.]: Applied Playfulness. Proceedings of the Vienna Games Conference 2011: Future and Reality of Gaming, Wien, 2012, S. 219-235.
Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen: Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt, 2012

Das Uchronische Manifest

Invisible Playground

Was wäre, wenn... die erste Drohne schon vor zehn Jahren Pizza ausgeliefert hätte?

die Maschinengewehre des Zweiten Weltkriegs 1945 nicht gestoppt hätten?

Zürich römisch-katholisch geprägt worden wäre?

Was wäre dann mit dem Jetzt und Hier? Wer wäre ich jetzt und hier? Was würde ich jetzt und hier machen?

In jeder privaten Geschichte, in jeder Wahl eines Hobbies, in jedem Design einer Fahrradbrücke verbirgt sich ein Traum, ein Traum von einer anderen Welt, ein Traum einer alternativen Geschichte. Etwas könnte jetzt anders sein, weil früher etwas anders verlaufen ist. Anders im Kleinen: Ich traf meine jetzige Ehefrau A. vor 20 Jahren nicht im Café B., sondern traf die Kellnerin C., weil ich zu früh dran war. Ich wäre dann jetzt Barbesitzer und nicht Mediengestalter. Anders im Großen: Die AI-Forschung zeigte schon wesentlich früher größere Durchbrüche. Denn Turing führte ein langes, produktives Leben, da seine Homosexualität nie zum Problem geworden war. Wir setzen alles daran, diese Träume zu identifizieren, mögliche Wendepunkte in der Geschichte zu bergen und für möglichst viele erfahrbar zu machen.

Und für uns heißt erfahrbar machen: spielbar machen in der echten Welt. Im Spiel in Regelsystemen und Narrationen der Uchronie als Handelnder begegnen. An echten Straßenecken, in echten Tempeln unsere Gegenwart mit möglichen anderen vermischen. Wir lieben Spiele im Computer, und auf dem Brett. Aber was dem Spiel als Medium immer noch am meisten fehlt, ist das Spiel als kulturelles Live-Event. Und damit meinen wir nicht, anderen beim Spielen zu zusehen, sondern selbst handeln. Wir legen deshalb auch keine technisch vermittelten Alternate-Reality-Layer über trocken blinzelnde Augen (höchstens atmo-sphärische Soundtracks über Funkkopfhörer auf gespitzte Ohren), sondern laden unabhängige Bewusstseine irgendwo in der Stadt dazu ein, zusammen ein gemeinsames Handlungszeit aufzubauen. Hier und jetzt, immersiv und emersiv, zwischen Spiel und echter Welt, zwischen Uchronie und echter Gegenwart changierend.

Uchronien setzen eine begehbare Brücke zwischen Fiktion und Wirklichkeit, eine echte Alternative. Nicht "in a galaxy far far away", sondern hier "um die Ecke in Deiner Stadt"; es ist kein Monomythos, sondern eben episodisch Alltägliches in einem mittelgroßen Rahmen. Verankert, wenn auch verschoben, in unserer gemeinsamen Geschichte. Wir glauben fest daran, mit solch spielbaren Uchronien dem Möglichen einen echten Freiraum schenken zu können: Gegen die Gewalt der Gegenwart, gegen die Diktatur einer Geschichte aus Granit. Denn was jetzt Gegenwart ist, ist Folge von Wahl und Zufall; was Geschichte ist, sind unendliche Möglichkeiten anderer Geschichten.

Nur verdrängt man dies. Er schwingt sich auf in seiner Arroganz, das Amorphe der Gegenwart zu einer eindeutigen Einbahnstraße des Lebensfortschritts. Aber als vergangene Gegenwart ist Geschichte an und für sich veränderbar. Und wir wollen zeigen, dass sie auch verändert sein kann. Wenn wir uns darauf einlassen. Im Betasten der alten harten Borke suchen wir zärtlich den ersten flexiblen Spross. Was wäre jetzt hier, wenn früher...

Unsere Antwort: WIR WÜRDEN HIER SEIN.

In Zürich haben wir es auf Weltenbauer abgesehen, Menschen die an ihrer eigenen Welt arbeiten. Zürich zeigt sich hier ergiebig: Es ist glatte Tourismushölle, aber auch Heim einer rauen Undergroundkunstszene; internationale Migranten betreiben hier Kioske, kosmopolitische Expats kultivieren Start-Ups; und in Villen am Hang des Züribergs treffen sich die Blicke von Google-Mitarbeitern und Krishna-Anbetern.

In dem großen Theater-Game WIR WÜRDEN HIER SEIN versammeln wir echte Zürcher Autoren, Extrem-Hobbyisten, Stadtplaner, Migranten und andere Global Player: Sie alle bauen an Welten: Egal ob real oder fiktiv, ganz privat oder uns alle betreffend. In einer besonderen Wanderung im Morgengrauen machen wir Gegenwarten anderer Vergangenheiten für kurze Zeit erlebbar. Zusammen mit den Weltenbauern produzieren wir spielbare Uchronien, suchen besondere Orte auf und verändern sie mit unseren Regeln und Körpern: Straßenecke, Tempel, Ingenieurbüro, Hobbykeller. WIR WÜRDEN HIER SEIN bespielt Zürich und die Welt im Herbst dieses Jahres an vier Wochenenden. Spielbare Uchronien werden Vergangenheit und Gegenwart neu versöhnen und in ihnen werden sich Spieler eine neue Beziehung zu ihrer Vergangenheit, zu ihren Mitmenschen, zu ihrer Stadt, zu unserer gemeinsamen Welt verschaffen.

Aber so veränderbar wie Gegenwart ist, so verändert wie Geschichte ist, so wichtig ist für uns das Spiel. Wir steuern niemanden fern und setzen niemandem etwas vor, sondern wir setzen Spieler im Garten der Uchronien frei. Wir sind der festen Überzeugung, dass bestimmte Erfahrungen sich nur so erleben lassen: Frontalmedien fehlt das private Handeln und digitalen Games das unvermittelte Soziale von echten Körpern im echten Raum. Deshalb halten wir das Spiel in der Stadt für unersetzlich.

WIR WÜRDEN HIER SEIN und die Uchronic Research Society sind ein Projekt von Invisible Playground zusammen mit Theater Gessnerallee Zürich am 09.11./ 10.11./ 17.11./ 18.11. / 24.11./ 25.11./ 30.11. oder 01.12.2013.

<http://invisibleplayground.com>

Die innere Logik von „Hacker“ (1985)

Günter Hack

Die jugendlichen Subkulturen der 1980er lassen sich in dunkle und helle Varianten einteilen. Populärer waren natürlich die dunkleren: Die Spät-punks, Post-punks, New Romantics, Psychobillies oder Heavy-Metal-Fans. Kulturelle Artefakte des hellen Typs blitzen nur kurz auf, wie das so ihre Art ist, als vermeintlich oder tatsächlich seichter Pop: Ferris Bueller macht blau, hört dabei Wham! und denkt über diesen pickligen Klassenkameraden nach, der sich nicht so sehr für Autos oder Mädchen interessiert, sondern für, ugh, Computer, ganz klar, der Mann ist ein Computerfreak, starrt den ganzen Tag auf einen Bildschirm, keine Beschäftigung für einen jungen Gentleman, Und Ferris dreht die Nummer von Style Council lauter: Have you ever had it blue?

Ferris Bueller ist ungerecht, denn der Computerfreak hat schon lange vor ihm sein popkulturelles Denkmal erhalten: In „War Games“ von 1983 verschafft sich ein adretter junger Mann Zugang zu einem Großrechner des Verteidigungsministeriums und löst dabei fast den Dritten Weltkrieg aus. Der Computerfreak, eine typische Figur der Reagan-Ära, inspirierte auch die Macher des Adventurespiels „Hacker“, das 1985 für die damals üblichen Heimcomputer auf den Markt kam. „Hacker“ war damals ein Textadventurespiel mit kleineren Grafikbeigaben. Der Spieler versetzte sich in die Rolle eines Hackers, der in das Computersystem der Firma Magma, Ltd. eindringt und Kontrolle über einen ferngesteuerten Roboter erlangt, mit dem er unerkannt an Treffen mit gegnerischen Spionen spielen und teilnehmen kann.

„Hacker“ ist zwar aus heutiger Sicht nur ein langweiliger Repräsentant seiner Spezies, aber das Game ist im NSA-Zeitalter erst richtig interessant geworden, aus drei Gründen: Erstens simuliert das Spiel in seiner Rahmenerzählung das Verbundensein mit einem globalen Kommunikationsnetz. Zweitens erlaubt es gewisse Abweichungen vom Script, wobei aber alle Handlungsoptionen außer dem einen korrekten Weg unweigerlich alternativlos ins Aus führen. Drittens dreht sich das Game um konspirative Aktivitäten, ferngesteuerte Agenten und Maschinen erledigen Aufgaben für den Spieler, der auch ständig Sicherheitsabfragen des gegnerischen Zentralcomputers beantworten muss, die seinerzeit nebenher übrigens auch als Kopierschutz gedient haben – man brauchte dazu die gedruckte Anleitung, die der Nutzer einer gecrackten Version nicht besaß. Am Ende des Spiels stellt sich das FBI als Auftraggeber heraus, der Hacker arbeitet also für das Gesetz.

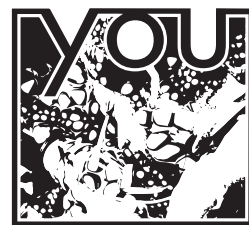
Entscheidend ist aber der erste Aspekt: Der Spieler oder die Spielerin tut so, als ob er mit einem Netz verbunden sei, ist es aber nicht. Er kann nur gewinnen, wenn er sich präzise an den vorgegebenen Pfad hält. Der Spieler, respektive die Spielerin ist also aus

kybernetischer Perspektive Teil eines Regelkreises, auf dessen Steuerungsparameter er keinen Einfluss nehmen kann. Ihm muss allein das Gefühl der Zugehörigkeit, des Involviertseins ins System, genügen.

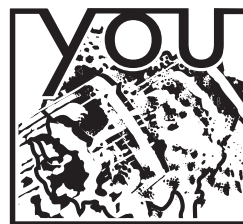
Das seinerzeit harmlos anmutende Spiel „Hacker“ funktioniert somit heute als ein einfaches Modell vulgärkybernetischer Herrschaftsmechanik. Dieses Modell lässt sich auch ausweiten zu scheinbar explorativen Spielwelten wie in den „GTA“-Games oder MMORPGs, in denen man sich verlieren kann – das Grundprinzip bleibt – und wo ist am Ende der Unterschied zwischen Google und World of Warcraft?



CONJURE



FOCUS



MEDIATE

AR-codes. Play& Prosume, Kunsthalle Wien, 2013

Die Rolle des Spielenden wird in „Hacker“ exakt umgekehrt. Er darf den Experten mimen, der die Macht im System übernimmt, tatsächlich wird er aber genau dann zum Non-Player Character, wenn er sich auf das Spiel einlässt. Das hat wohlgemerkt nichts mit der überkommenen Dichotomie von „Cyberspace“ und „Meatspace“ zu tun, sondern es ist alltägliche völlig immanente gesellschaftliche Praxis.

Entkoppeltes Feedback, Illusion der Verbundenheit und opak-rigide Regeln sind die drei Pfeiler des vulgärkybernetischen Kontrollstaats. Sie finden sich im Spiel genauso wie in der Arbeitswelt. Das Gesamtkonzept überwindet die alten marxistischen Entfremungsdiagnosen, denn es integriert Spieler oder Spielerin, bettet sie oder ihn ein und neutralisiert ihn gleichzeitig. Der Hacker, eigentlich eine Figur der digitalen Aufklärung, wird selbst zum Werkzeug degradiert. Am Ende kommt der Mann vom FBI und beglückwünscht den Spieler. Er ist der einzige Agent im Game, der keine Maske trägt. Er braucht sie nicht mehr, der Plan liegt offen vor ihm.

Cyberspace – der Killer des Experimentellen

P.M. Ong

Ob die Christen der katholischen Kirche, die Reformatoren (man denke an Zwingli oder Calvin), die Fleiss-Bürger der französischen Revolution, die daraus folgenden Nationalisten, die Faschisten, die islamischen Fundamentalisten oder die Vertreter des freien Marktes von den Banken über Google bis zu den (staatlichen) Geheimdiensten (kurz fast jeder, der irgendwo jemals herrschte oder herrscht), sie alle wollten und wollen mit mehr oder weniger perverser Verve immer eines ausrotten: Die Uneindeutigkeit des Menschen. Denn in der Zweideutigkeit wartet die Hölle, der Alkohol und die Faulheit, der Staatenlose, die Lüge, das Subversive, das Revolutionäre, der Nichtprofit. „Was man sagt, ist, was man meint!“ Nur so lassen sich einer wie alle oder alle wie einer kontrollieren. Eine Idee, die den gleichförmigen Raum mit eindeutigen Zuordnungen zur Welt weiterführt. Der Mensch muss sein, was er ist – ein(ein)deutig, durchdacht, durchgängig – nur so lässt er sich einbauen in einfache Gesellschaftsmechaniken. Und so haben die Systeme eine Vielzahl von Konstrukten erfunden und sozialisiert, um den Menschen zu disambiguieren (Eineindeutig zu machen): die Sünde, die Seele, das eindeutige Wort Gottes (als gedruckte Bibel), die Vernunft, den Fleiss, die Nation, den Terror, den Markt oder den ‚rationalen‘ Menschen. Diese Erfindungen sind dazu da, das Experimentelle aus der Welt zu schaffen, sie eindeutig zu machen. Aber Menschen reagieren anders, sind zweideutig, komplex und ab und zu moralisch. Und so versuchte man es mit der Standardisierung des Menschen. Man baute ritualisierte Welt, baute Städte und kanalisierte damit Erlebbares und Sinnsysteme. Den grossen Schritt in Richtung Industrialisierung machte man bei der Sprache, von Syntax bis Semantik. Es entstanden standardisierte Sprachen und Schulen für die Programmierung von Bevölkerung. Die Industrialisierung der Semiose (Lesen) hat zu weltumspannenden Fiktionen durch Romane, Berichte, Texte und Theorien geführt. Die Gutenberg Galaxis ist diese Fiktion mit ihren Teilsystemen wie sie der Mechaniker der Systeme, Luhmann, so gerne filetierte. Und dennoch haben sich Menschen vor einem Gesellschaftssystem mit Eindeutigkeit gewehrt mit Ironie, Witz, Subversion, Sprayereien und Pseudonymen (jenseits der erlaubten Frustrationskanäle). Und dann erfand Turing den eindeutigen und einfachsten Menschen: die Universalmaschine – realisiert als Computer. Diese Version des Menschen, gegen den sich ganze Generationen gewehrt hatten, ist der Totalsozialisierte. Der Rechenknecht ohne Gewissen ist ein Sklave ohne Abnutzungserscheinungen. Vernetzt mit diesen mathematischen Buchhaltern ist die Welt zu einem Server geworden. Und so warten Services im Computer oder rund um die Welt auf gedrückte Tasten, Klicks und Suchanfragen, auf Eingaben in Spielen, Zahlen in Excel-Tabellen und unsere Telefonanrufe. Es ist der Layer Cyberspace entstanden, der eine Realisierung

der alten Träume zu sein schien und scheint: „Endlich anonym, endlich teilen, endlich „as we might think“ im Netz unterwegs sein, endlich sich frei und zensurfrei mit sozialen Netzwerken wie Facebook oder Twitter mitteilen. Es entstanden Filesharing (Napster & Co), Foren (Usenet & Co), „Soziale Software“ und man konnte endlich zu tausenden an einem Text schreiben. Wer wer war, interessierte nur am Rande, es drehte sich geradezu um anonymisierten Inhalt. Der Cyberspace war Layer für Phantasie und Experiment, in dem sich der Mensch jenseits der eigenen Physis spielerisch weiten konnte.

Die Fahrt unter diesem freien (anfänglich vom Mainstream befreiten) Sternen-Himmel endete schnell mit der Kolonialisierung des Cyberspaces durch alte (Rechts-)Systeme (die bekanntlich Rechtsicherheit = Eineindeutigkeit herstellen), und das Businesssystem zog ein: Damit vollzog sich das Ende der Sonderkommunikations- und Experimentierzone Internet.

Als noch viel fataler erweist sich aber die strikte Eindeutigkeit der Prozesse jener Turing Maschine. Alles ist kopier- bzw. beobachtbar und so werden wir „getrackt“ und unsere Daten ausgewertet. Dabei geben wiederum die Games die letzte realisierte Philosophie unserer Gesellschaft ab: Hier wurde immer alles überwacht, auf menschliches Verhalten geprüft – und das nicht erst seit den gigantischen Communities von WorldOfWarcraft. Und so nutzen neben den grossen internetgebunden Firmen auch die Geheimdienste die eineindeutige Infrastruktur für Überwachung und Wirtschaftsspionage. Von jedem gesprochenen Satz über jedes geschriebene Wort bis zu jedem geklickten Link werden Daten gesammelt (kopiert), ausgewertet und zugeordnet, pausenlos. Es ist die Welt der Datenbanken und (Turing-)Skaven: einordnen, Indexe erstellen und abfüllen.

Der Cyberspace war angetreten als Raum, wo alles möglich ist, Kommunikation stattfindet, wo wir spielen und experimentieren und wurde zur Zerstörungsmaschine unserer nicht-eindeutigen Identitäten. Hier kann man alles sammeln, überwachen ohne dabei gesehen zu werden. Die Gesellschaften haben nun, was sie wollen. Es ist das wahr geworden, von dem alle träumten und das sich bis anhin nur sozial „machen“ liess: der Mensch ist eineindeutig und damit zuordenbar geworden, er lässt sich über Schlüssel, eine ID, in seiner Komplexität analysieren, „clustern“ und letztlich manipulieren. Wir können nicht mehr fliehen, jedes Pseudonym (etwa in einem Chat oder Game) ist sinnlos geworden. Es schützt uns nur noch vor den anderen Namen- und Rechtlosen. Wir, die man ausspähen kann, weil wir nichts mehr haben: wir können zwar noch wählen, aber jede Wahl wird verfolgt, abgespeichert, analysiert. Der Computer emuliert nicht mehr nur Realität, er schafft sie. Er ist zur Diskursüberwachungsmaschine geworden. Es gibt nun keine Flucht mehr ins Digitale. Es gibt nur noch die Illusion einer Flucht: einen überwachten (Datenbank-)Eskapismus.

You are being watched!

Fictional and factual tracking

AND-OR (Beat Suter, René Bauer)

Editors Remark (RM): *In the present time, seen under the aspect of Prism and Xkeysource, under the impression of an omnipresent surveillance state, recent games of Ludic Society members, can serve as Hot Spot, as anchor for further reflections on the contemporary society of Spectacle (Debord 1958). As introduced in the following paragraph, Objects of Desire was a Hybrid game, situated between transparency through electronic WIFI access and its visualisation on game devices. This was transferred through a performance in public space, the received space and in the exhibition space, the perceived space. And-Or are colleagues and activists from the same field, reflecting urban interventions and creating a coagulants of bodily experience and electronic realities of Internet Access for the price of being Xrayed, shown in the physical exhibition spaces. Exhibition games are so to say a new field of agency, especially if they transgress borders of play, game, mechanics, electronics and life!*

The Urban Game project Objects of Desire (2008) by the group Ludic Society was presented as a large-scale installation at the Museum of Gijón, Spain, as part of the exhibition Homo Ludens Ludens. The very heart of this game installation was a “wonder toy”, which consisted of a Nintendo DS and a connected external RFID reader/antenna in the form of a disk, a flash or a fir tree. The artists of the Ludic Society had explored in advance the hotspots of the city of Gijón with their devices. On city walks, they captured their names and created a map of the hotspot areas in the city. This invisible second layer of the city with the detected zones was then simulated and reconstructed in an appropriate scale indicating street names in the gallery space. Now, the visitor could walk through the exhibition (respectively, through the reconstructed city) with a “Wonder Toy” and sniff out the wireless access points. Hot spots in the exhibition were assigned to 15 white cubes and other objects. These objects were then provided with a story or an obsession, they had a clear behaviour and corresponding “desires”. Once the visitor had found the object, it revealed its story and explained its wish. The visitor now had the choice of interacting with the inert object or ignoring it. If he ignored it, he was punished with the withdrawal of a star. If he accepted the task, he had to, for example, caress the object and then carry it to another place in the exhibition, as told to him by the object. For this, he received a star as a reward. As an individual, he was guided through the city by the “wishes” of the object.

A likely interpretation here is that, at every turn, an individual is so strongly influenced by the invisible but omnipresent digital world of data that it determines his daily activities. Often, software and data are not in the service of man but a human being is forced to act in the service of software and data exchange.

The protagonists of William Gibson's new novel Zero History (2010) have to experience this too. They don't use their mobile devices and software as tools anymore, but are determined by them, directed and pursued at every step.

RM: *The massive net-presence of automatic tracing mechanisms can be analysed in physical computing and has only recently been conceptually defined by the investigation of urban gaming – understood as the application of gaming rules to the city – and urban play – understood as improvisational self determined activity in order to disturb tracking systems in public space. The exemplary application of this concept is further discussed in the Ludic artwork Plymouth Play, 2007. The question of what a game might be is characterised under the auspices of the ubiquity of technologies, performance and meaningful play.*

Media art is no longer an issue. It has been discussed in a fictional book and is now a closed matter. And the reader does not know what exactly was in that book. The times of the cobbled-together mobile tracking devices are over. Hollis Henry, the protagonist, has written a book about locative media art in the three years that lie between the two books by Gibson and that apply to the fictional world of the characters as well. Now the iPhone has taken over all functions of the homemade equipment. The characters often emphasize on their touch screens or “twitter” more or less important observations and views. The story is about using GPS-monitoring or CCTV cameras, and about how one can hide from the radar of these devices and applications, and then again, how one make them locatable at the right strategic moment. Visible and invisible, seeing, seen and not seen, disappear and hide: this is what Zero History is about. This way, networks of data and individuals are no longer the focus but the surface. Gibson makes this point with a slightly ironic tone or wry “Touch”. The tactile surfaces are caressed, a “close” relationship gets created between surface and fingers, between the technical surface and the surface of the human skin. The surfaces of the electronic gadgets are standardized and always aesthetically and elegantly designed spaces, attractive surfaces, well-used communication and advertising spaces: designer surfaces. The “Beyond” is ignored until it becomes clear that the well-functioning and very useful standardization allows a simple surveillance, which is cleverly disguised by the aesthetic. The most visible piece of technology in Gibson's novel is the iPhone, but it already looks a bit old-fashioned and worn, since it gets touched by nearly everyone to make conversations characterized through design-speak. Tailored individualized Android devices do not exist in Gibson's world. The iPhones are bugged and can be tracked and monitored throughout. And all this does

not take place in a fictional future, but in the present. It is our present. Above all, the ability to control and dominate designer surfaces is not a fiction but an accurate analysis of trends and zeitgeist. On the other hand, the designer devices are perfectly capable of interception and monitoring. Gibson conceptually designs drones in the form of figurative robotic balloons equipped with the finest sensors, which can be moved through the city using an iPhone as a remote device and monitor and record everything within range. This means: anyone can target and monitor anyone.

RM: In these forms of playfulness, which take place in systemic configurations between the virtual and the real, an emphasis on the definition of the boundaries of games is no longer required. On the contrary, a focus on play as perception process is needed, in order to conduct a critical analysis of the cultural phenomenon of playfulness as a driving force of voluntary monitoring. By focusing on hybrid realities, an understanding of the boundaries of game worlds as permeable is identified in the study of the motivation process of allowing personal data access in electronically networked environments. This kind of tactical questioning of everyday life technologies by art was also expressed in precedent forms of urban games and play, in the activist art of the 20th century. In particular, the arts movement of Situationism can be identified as a theoretically informed art of political intervention, with the aim of a social re-design, similar to the discussed critical surveillance games.

BeforetheSatelliteDetectsYou (2010) from And-Or is a recent project on the subject of total surveillance, an adaptive game for locative and mobile devices. A first version was created for the iPhone. The app plays with the frightening concept that every one of us may be located at any time by a satellite and is therefore always traceable. The metaphor of "Big Brother" watching us anywhere with its ever-watchful eyes has been implemented quite directly. "Big Brother" watches us constantly with the precision of satellite camera eyes, that hover high above the earth in concentric circles. And-Or's game uses this aspect and deploys it with a playful turn. A GPS satellite is tracking and locating the player and his iPhone. If the signal is strong, the iPhone displays a red marker to locate it on the local city map. This means the player has to find a spot where he can no longer be tracked by the satellite. If the player manages to temporarily take refuge in the shadow of a tall building or shelter in a doorway, escape into an underpass, a basement or a garage, the signal will diminish greatly and he can protect himself from the satellite tracking. The game is about reaching a specific position in the city without being detected by a satellite for too long. The player can set the destination for the chase with Big Brother himself: for example, a meeting point with a friend.

Once the destination has been established, the player must reach the destination within a certain time without being detected by the satellite. BeforeTheSatelliteDetectsYou works exactly the opposite to Wardive. Wardive scans the environment for enemies (hotspots) and makes them visible. BeforeTheSatelliteDetectsYou does not capture any data, but tries to keep data of its own localization invisible. There is no electronic defense activated, but the very acute danger of localization via GPS satellite gets communicated to the player. The player now has to physically escape from the danger zone. Application and player defend themselves as well as possible by means of constantly updated information and specific movements against tracking "from above". They are trying to prevent detection and localization in the streets of the city for as long as possible.

The finale of Gibson's novel Zero History takes place as a mutual persecution by monitoring tools. The main characters send two robotic reconnaissance balloons equipped with sensors into an unusual urban wasteland of London. There, the handover of a kidnapped computer specialist should happen. Two iPhones are used as remote controls and as precise navigable video surveillance screens. The GPS coordinates are used to control the probes and the location of the targets. This means that the global navigation system is returned to its original military/reconnaissance purpose. The experimental and artistic applications of locative projects that were still in the foreground in Spook Country have turned into targeted security and (economic) intelligence applications. The locative is now back at the service of law, order and control of power. It can even be paired with a weapon (here a Taser), which manages to prevent a disaster in Gibson's Zero History at the last minute. This is not a scenario of the future – in the real world, military drones are used in war zones against suspected terrorists and for scouting. Some of them are equipped with weapons and are specifically used as killing machines. On the other hand, there are drones like the Airfoil Parrot that are meant for private recreational use, they can be equipped with virtual weapons, so that one can have augmented reality air battles. Here, Gibson's plot seems to act as a rather harmless and inconsequential gimmick compared to today's use of drones in war zones, crises and disasters. This gimmick, however, is deliberately used to expose the inherent arbitrariness of the involvement of design, designer media, marketing, commercial mobile software applications, surveillance activities, monitoring and control options.

This text is an extract of the article "Big Brother really is watching you!" (written in 2010) and will be published in the Slovenian magazine MASKA – the Performing Arts Journal.



THERE IS ONE RULE FOR INDUSTRIALISTS AND THAT IS: MAKE THE BEST QUALITY GOODS POSSIBLE AT THE LOWEST COST POSSIBLE, PAYING THE HIGHEST WAGES POSSIBLE.
HENRY FORD

COMPETITION BRINGS OUT THE BEST IN PRODUCTS AND THE WORST IN PEOPLE.
DAVID SARNOFF

ONE ARTFLUCKER IS BETTER THAN TWO OF SOMETHING ELSE.



Issue # 1 (2005)



Issue # 3 (2007)



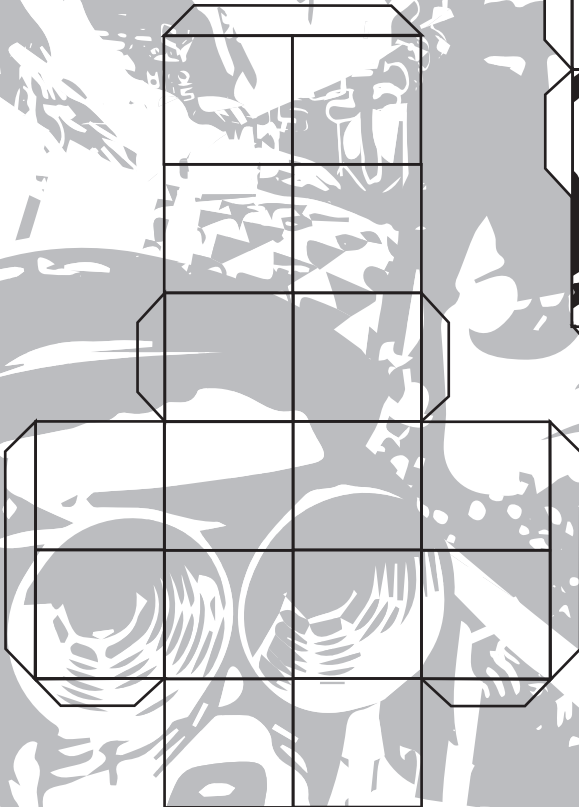
Issue # 4 (2007)



Issue # 2 (2006)

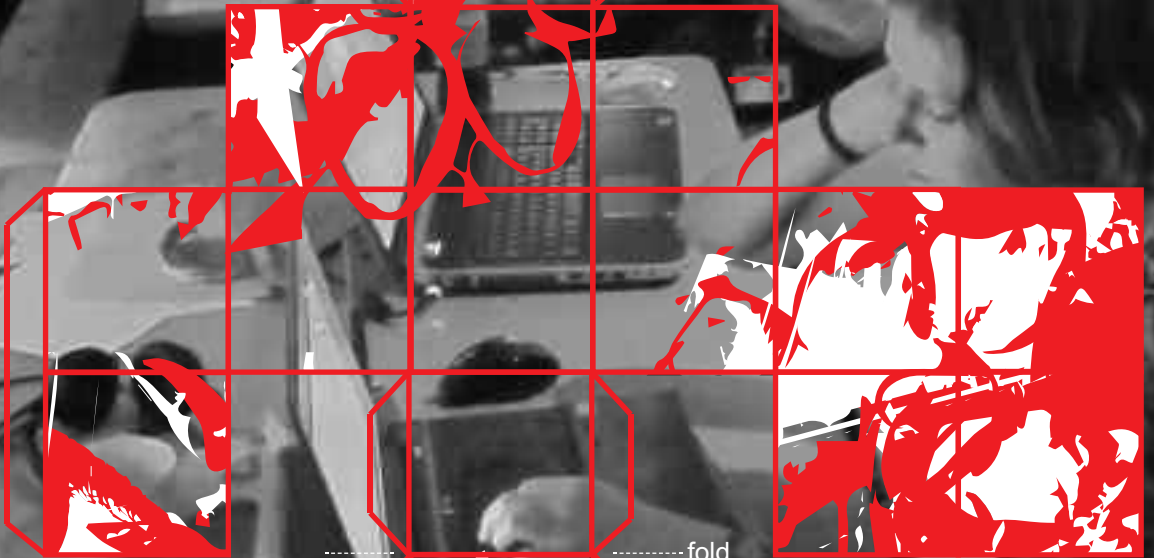


Issue # 5 (2008)



Issue # 6 (2013)

WWW.GAMELAB.CH



CUT - EDIT - FOLD

cut

cut

fold

fold