

Di, 11.08.2015 – So, 17.04.2016

Global Games

ZKM_Lichthof 1 + 2

Mit der Ausstellung *Global Games* reagiert das ZKM | Karlsruhe auf die zunehmende Relevanz und die neuesten Entwicklungen im Bereich des Computerspiels. Nachdem mit der Ausstellung ZKM_Gameplay (2013) das künstlerische Potenzial des Computerspiels eindrucksvoll bewiesen worden ist, werden Computerspiele mit *Global Games* als ausdrucksstarke Medien in den Gesamtzusammenhang des Kunstereignisses GLOBALE eingeordnet. Die Effekte der Globalisierung und Digitalisierung und realweltliche Bezüge schlagen sich deutlich in Computerspielen nieder. Games thematisieren u.a. den Syrien-Konflikt, den Einsatz von Drohnen in Kriegsgebieten, weltwirtschaftliche Zusammenhänge des globalisierten Finanzmarktes und die Situation von Flüchtlingen an den europäischen Grenzen. Computerspiele sind keinesfalls ein rein westliches Phänomen, sondern vielmehr als globales Medium aufzufassen. Nicht nur User spielen global vernetzt miteinander, sondern auch überall auf der Welt werden Games produziert.

Global Games ist interaktiv angelegt: Die Games können in der Ausstellung gespielt werden. Zusätzlich wird zu jedem Spiel ein sogenanntes *Let's Play-Video* präsentiert, in dem gezeigt wird, wie das jeweilige Game funktioniert.

Computerspiele als Kind der digitalen Revolution

Computerspiele sind ein Kind der digitalen Revolution und damit ein Medium, das von der Infosphäre hervorgebracht worden ist. Am scheinbaren Paradox des ernstesten Spiels – des Serious Game – zeigt sich daneben auch die Verwissenschaftlichung unserer Kultur und die Hinwendung zu neuen Werkzeugen im Rahmen der Exo-Evolution, sowie einer neuen Allianz zwischen Kunst und Wissenschaft – einer Renaissance 2.0. Computerspiele stellen eine populäre Form dar, durch die sich gesellschaftlich relevante Prozesse von Globalisierung, Medienumbrüchen und Digitalisierung anschaulich präsentieren lassen. Computerspiele dienen zudem der Wissenschaft und haben didaktisches Potenzial. Sie dienen der Forschung und können dabei helfen komplexe Zusammenhänge begreifbar zu machen. Kurzum: Computerspiele sind mächtige neue Tools. *Global Games* deckt ihre Bedeutungen auf.

Computerspiel als politisches Medium

Computerspiele transportieren Inhalte, Bedeutungen und Ideologien und können demnach politische und soziale Medien sein, im positiven, aufklärerischen wie im verführenden, propagandistischen Sinne. Die Effekte der Globalisierung und realweltliche Bezüge schlagen sich deutlich in Computer-

Presseinformation

August 2015

GLOBALE: Global Games

Ort
ZKM_Lichthof 1+2

Datum
Di, 11.08.2015–So, 17.04.2016

Pressekontakt

Dominika Szope
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock
Mitarbeiterin Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Ein Projekt im Rahmen des
Stadtgeburtstages – 300 Jahre Karlsruh



Gefördert durch



Stifter des ZKM



Partner des ZKM



Medienpartner



spielen nieder. Games thematisieren z.B. den Syrien-Konflikt, den Einsatz von Drohnen in Kriegsgebieten (**Unmanned**), weltwirtschaftliche Zusammenhänge des globalisierten Finanzmarktes und die sozialen Folgen (**Cart Life**), Überwachung vor dem Hintergrund des NSA-Skandals (**Vigilance 1.0, TouchTone**), die Situation von Flüchtlingen an den europäischen Grenzen (**Frontiers, From Darkness**), soziale Missstände hervorgerufen durch den Tubokapitalismus (**Outcasted**), den militärisch-unterhaltungsindustriellen Komplex und vieles mehr. Sie werfen moralische Fragen auf (**Papers, Please**) und geben Geschichtsstunden (**The Cat and the Coup**). Sie können auch als Lernmittel eingesetzt werden, wie z.B. **Kerbal Space Program** oder **Ludwig**, das im Physikunterricht in Schulen Verwendung findet. Das Spiel **Die Müll AG** möchte über Mülltrennung in Karlsruhe aufklären und die Bürger der Stadt für das Thema sensibilisieren. Als neue Werkzeuge stehen Games für die neuen Bastler der sogenannten Maker-Culture. Sie machen diese sichtbar, anschaulich und erfahrbar (**Room Racers, Choosatron**). Computerspiele werfen Utopien auf und lassen – auch im Sinne von Science-Fiction – über neue (mögliche) Werkzeuge nachdenken (**Portal**) und werden selbst zu neuen Tools (**Minecraft**). Oder man steuert echte Augentierchen über Lichtimpulse in einem Fussballspiel (**Biotic Games**).

In dem Spiel **Phone Story** für das iPhone spielt man in mehreren Levels die Produktionsprozesse eines Smartphones nach, das mit dem Logo einer Birne versehen ist. Das Spiel hat ein eigenes Bewusstsein: Während das Spiel läuft, meldet sich immer wieder das Telefon selbst zu Wort und erklärt präzise seine Entstehung in freundlichen Worten. Der Inhalt ist bissig: Man schürft unter Gewaltandrohung mit seinen Sklavenarbeitern seltene Erden in Afrika, man rettet Selbstmörder aus den chinesischen Fabriken (oder auch nicht) und man bringt das neue Produkt via geschickter Marketingstrategien an den Mann; man erschlägt seine Kunden. Brisant an Phone Story ist, dass es die Schattenseiten des iPhone ans Tageslicht bringt und gerade deshalb von Apple im App Store zensiert und verboten worden ist. In der Ausstellung **Global Games** kann man Phone Story auf einem iPhone spielen – so wie es gedacht ist.

Es zeigt sich: Computerspiele sind politische Medien, die mit ihren spezifischen Mitteln soziale und weltpolitisch relevante Themen behandeln. Dies tun sie einerseits aufgeklärt, um mit ihrer Rhetorik im positiven Sinne Wandel zu erzeugen und Lerneffekte zu generieren. Computerspiele werden auf der anderen Seite auch als Propaganda eingesetzt wie das Spiel **America's Army** beweist, das von der US-Regierung in Auftrag gegeben und kostenlos zur Verfügung gestellt als Rekrutierungswerkzeug fungiert.

Während Mainstream-Computerspiele der AAA-Liga, wie z.B. **Call of Duty** oder **Battlefield** diesen militärisch-unterhaltungsindustriellen Komplex zu begrüßen, umarmen und zu unterstützen scheinen, entwickeln sich in der Independent Szene erste Anzeichen eines Bewusstseins für Antikriegsspiele, wie

Presseinformation

August 2015

GLOBALE: Global Games

Ort
ZKM_Lichthof 1+2

Datum
Di, 11.08.2015–So, 17.04.2016

Pressekontakt

Dominika Szope
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock
Mitarbeiterin Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Ein Projekt im Rahmen des
Stadtgeburtstages – 300 Jahre Karlsruh



Gefördert durch



Stifter des ZKM



Partner des ZKM



Medienpartner



z.B. das deutsche Spiel *Spec Ops: The Line* zeigt. In der Ausstellung *Global Games* zeigen wir ***This War of Mine*** des polnischen Entwicklers 11 Bit Studios, das die Geschehnisse eines Krieges aus der Perspektive von Zivilisten erfahrbar macht.

Computerspiele kommentieren aktuelles Geschehen in der Welt. Unter www.newsgamevault.com sind alle möglichen sogenannter Newsgames versammelt, die sich auf nachrichtenrelevantes, aktuelles Geschehen beziehen. Diese meist kleinen, kurzen Spiele sind oftmals mit politischen Karikaturen vergleichbar und überspitzen die Nachrichten in ihrem Gameplay. Das Spiel ***September 12th*** von Gonzalo Frasca aus Uruguay zeigt auf einfache, karikaturistische Weise die Spirale der Gewalt, die durch den amerikanischen War on Terror weiter angestoßen und zementiert worden ist. In dem Spiel kann man nur verlieren: Indem man ein Dorf im nahen Osten bombardiert, entsteht immer neuer Hass und Terrorismus floriert.

Das Spiel ***Yellow Umbrella*** bezieht sich direkt auf die jüngsten Proteste in Hong Kong. Als weiteres Beispiel für eine Karikatur in der Ausstellung *Global Games* steht ***Faith Fighter*** von Paolo Pedercini. In dem Beat 'em up, das an Klassiker des Genres wie *Street Fighter II* angelehnt ist und dessen stereotypische – und sogar rassistische – Darstellung von Kämpfern aus der ganzen Welt ironisch aufnimmt, treten Vertreter der großen Weltreligionen gegeneinander an. Jesus kämpft u.a. gegen Buddha und Mohammed. Mohammeds Konterfei ist dabei natürlich zensiert.

Computerspiele sind keinesfalls ein rein westliches Phänomen, sondern vielmehr als globales Medium aufzufassen. In Asien – insbesondere in Japan und Südkorea – blüht eine üppige Computerspielkultur. Stets wird in diesem Zusammenhang auch auf die Relevanz des professionellen, sportlichen Wettkampfs im sogenannten E-Sport verwiesen. In Südkorea wetteifern Profis um hochdotierte Preisgelder in Turnieren, die gar im Fernsehen übertragen werden.

Weniger bekannt sind Computerspielproduktionen aus dem arabischen Raum und dem Nahen Osten. Zwei Beispiele aus Syrien und dem Iran: Die vom syrischen Verlag Dar al-Fikr publizierten *Shooter Under Ash* (2001) und der Nachfolger *Under Siege* (2005) inszenieren den Kampf gegen Israel aus palästinensischer Sicht während der zweiten Intifada zwischen 1999 und 2002. Die Iran Computer & Videogames Foundation fördert iranische Spiele und tritt auch auf Computerspielmessen wie z.B. der Kölner Gamescom auf. In *Global Games* sind zudem die einzigen Computerspiele der DDR erfahrbar: Die Heimkonsole *Bildschirmspiel 01* sowie der Spielautomat *Poly Play* mit Spielen wie *Hirschjagd* und *Hase und Wolf*.

Das Computerspiel und Gender-Fragen

Die Macherinnen und Macher digitaler Spiele nehmen sich in jüngerer Zeit sozial relevanter Themen wie z.B. Gender-Fragen an, die sie mit den

Presseinformation

August 2015

GLOBALE: Global Games

Ort
ZKM_Lichthof 1+2

Datum
Di, 11.08.2015–So, 17.04.2016

Pressekontakt
Dominika Szope
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock
Mitarbeiterin Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Ein Projekt im Rahmen des
Stadtgeburtstages – 300 Jahre Karlsruh



Gefördert durch



Stifter des ZKM



Partner des ZKM



Medienpartner



spezifischen Mitteln des Computerspiels ergründen. Das Spiel *Dis4ia* von Anna Anthropy thematisiert beispielsweise die Hormonbehandlung der Designerin, die sie auf eine Geschlechtsumwandlung vorbereitet hat. Die transsexuelle Anna Anthropy wurde als Mann geboren und macht ihre Sexualität und die Suche nach ihrer Identität in der Form einer kurzen essayistischen, tagebuchartigen Abfolge von kurzen Spielen zum Thema. Dabei bedient sie sich Metaphern im Gameplay, etwa Tetris-Blöcke, die einfach nicht passen wollen – egal wie man sie dreht und wendet.

Lea Schönfelders *Perfect Woman* ist ein feministisches Spiel. Mittels einer Kamera, die Bewegungen im Raum erkennen kann, zwingt die Designerin ihre SpielerInnen in allerlei Posen vor dem Bildschirm und damit zu einer Gameplay-Metapher. Das Ziel des Spiel ist es, möglichst passgenau in die Klischees und Abziehbilder von Frauenrollen zu passen.

Serious Games wie z.B. die Puzzlespiele *Foldit*, *EyeWire*, *EteRNA* oder *Nanocrafter* beruhen auf naturwissenschaftlichen Daten und gehen mit diesen in ihrem Gameplay um. Die Spielerinnen und Spieler werden in vernetzte Bürgerwissenschaftler verwandelt. Der spielerische Umgang mit den Games generiert Daten, die wiederum in die Wissenschaft zurückfließen und wichtige Ergebnisse liefern können. Auf diese Weise wurden mithilfe des Puzzlespiels *Foldit* wichtige Erkenntnisse über die Struktur eines Proteins gewonnen, das AIDS bei Affen auslöst. Darüber hinaus wurden mit dem Spiel *EyeWire* durch das spielerische Kartografieren von Nervenzellen im Mäuseauge wesentliche Fortschritte bei der Entschlüsselung der Gesamtheit aller Neuronen – des so genannten Konnektoms – gemacht. Man spricht in diesem Zusammenhang von Citizen Science. Damit ist die Auslagerung wissenschaftlicher Arbeit an (wissenschaftliche) Laien gemeint. Bürgerwissenschaftler helfen, indem sie Beobachtungen machen, Daten auswerten und Messungen durchführen. Geschieht dies verkleidet als Computerspiel, geht die getarnte Arbeit gewiss besser von der Hand – dieses Phänomen wiederum ist bekannt als Gamification.

Stephan Schwingeler

Dem globalen Charakter des Mediums trägt das ZKM Rechnung, indem die Ausstellung *Global Games* um die Welt reisen wird. In Zusammenarbeit mit dem Goethe Institut wird *Global Games* ab 2016 in einer Tournee in zahlreichen Ländern rund um den gesamten Globus zu Gast sein. Erste Station ist am 20. August das Goethe Institut Johannesburg.

Presseinformation

August 2015

GLOBALE: Global Games

Ort
ZKM_Lichthof 1+2

Datum
Di, 11.08.2015–So, 17.04.2016

Pressekontakt

Dominika Szope
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Regina Hock
Mitarbeit Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Ein Projekt im Rahmen des
Stadtgeburtstages – 300 Jahre Karlsruh



Gefördert durch



Stifter des ZKM



Partner des ZKM



Medienpartner

