//Dilara Akarçeşme //Timna Pachner //Sonja Prlić

Das Handy als Moment der Erzeugung von Utopien

Potenziale des Gaming, Fragen zu Digital Citizenship und digitale Spiele als Kunst. Dilara Akarçeşme und Timna Pachner im Gespräch mit Sonja Prlić.

Wie kann der digitale Raum als Raum kultureller und künstlerischer Teilhabe genutzt werden? Was bedeutet die sogenannte Gamifizierung unserer Gesellschaft? Wie steht es um den Begriff des *Digital Citizenship*, der aktuell in Kunst, Wissenschaft und Forschung Hochkonjunktur hat? Wie halten Institutionen im Zuge der Digitalisierung mit? Dies sind nur einige Fragen, die im Folgenden mit Sonja Prlić, Mitgründerin der Salzburger Künstler*innengruppe gold extra, thematisiert werden. Sie arbeitet als freie Regisseurin, Dramaturgin und Autorin an Projekten zwischen Performance, Neuen Medien und Technologien.

Wie setzt ihr als gold extra in euren Projekten kulturelle Teilhabe um?

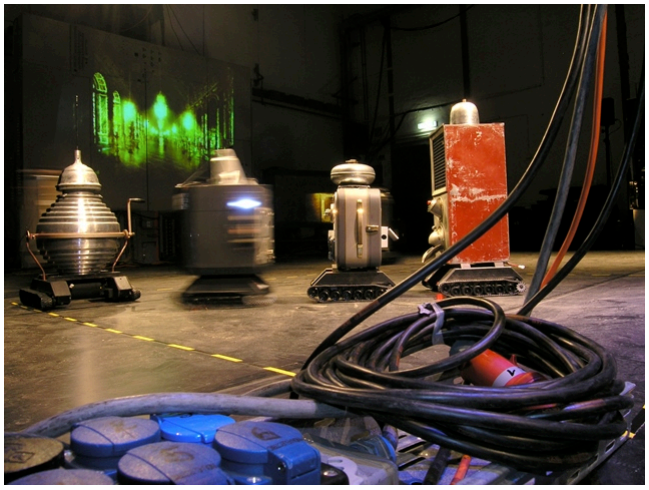
> Ich habe eine Ausbildung im Theaterbereich als Dramaturgin. Wir sind in den letzten sieben Jahren in den digitalen Raum gegangen und machen seit zehn Jahren verstärkt Computerspiele. Politische Themen und digitale Kultur waren für uns immer schon wichtig. Es war ein Thema für uns, wie man eine größere Zielgruppe erreichen und Menschen teilhaben lassen kann, gerade wenn es um politische Themen geht. Das ist einer der Hintergründe, warum wir in den Computerspielbereich gegangen sind. Computerspiele sind Medien, die auf verschiedenste Weise niederschwellig sind. In unserem Fall war das erste Spiel ein Multiplayercomputerspiel. Dadurch konnten wir auf einmal mit Leuten in Kontakt treten, mit denen wir vorher nie Kontakt hatten. Wir haben ein Spiel zum Thema Flucht gemacht, das europäische Grenzen porträtiert, und es als Kommunikationsraum und Möglichkeit genutzt, um ein künstlerisch-politisches Thema niederschwellig anzusprechen.
>
> Wie kann man den digitalen Raum nutzen: als Raum der Teilhabe, Raum der Kommunikation über politische Themen und auch als Raum, Kunst zu machen? Es stellt sich auch die Frage, wie wir abgesehen von einem Experten- oder Kunstpublikum Menschen mitmachen lassen können. Daher beschäftigt uns auch das Thema Vermittlung. Wie könnte man zum Beispiel Workshops machen und mit Jugendlichen Praxen üben, die wir selbst künstlerisch anwenden? Wie kann man selbst ein Game machen oder Augmented Reality nutzen?
>
> So ist auch unser Forschungsprojekt *Schnittstellen* zustande gekommen, das wir gerade an der Neuen Mittelschule Lehen durchführen. Wir entwickeln mit Jugendlichen im Bereich Augmented Reality, AR, ein ganzes Jahr lang Computerspiele. *Pokémon Go* ist das berühmteste Beispiel für ein AR-Spiel. Man schaut durch das Handy die Realität an, über die aber noch eine Schicht gelegt ist. Das ist auch ein spannendes kulturelles Tool. Wie kann ich meine Realität, Umwelt, Utopien oder Fantasien neu denken und in meinen Alltag bringen? Es ist ein interessantes Mittel, um künstlerische oder kulturelle Teilhabe zu erzeugen. Man gibt den Leuten das Handy als Tool in die Hand, doch das Handy ist gleichzeitig auch ein Moment, um Utopien zu erzeugen. Wir arbeiten nicht mit klassischen Theaterformen, sondern suchen Formen,

die sich popkultureller Phänomene annehmen.

Kannst du uns Beispiele geben?

Wir haben zum Beispiel zwei Theaterstücke gemacht, wo Roboter die Hauptrollen übernommen haben. Das waren eine Hamlet- und eine Frankenstein-Adaption. Wir waren mit den Robotern auf Tour und hatten in Belgrad ein schönes Erlebnis. Wir haben unter freiem Himmel gespielt, wo viele Straßenkinder waren. Wenn du in Österreich so ein Theaterstück machst, dann schauen sich das Studenten an. In Belgrad sind viele Familien mit Kindern gekommen. Roboter faszinieren Kinder genauso wie Puppentheater. Oft sind solche Mittel auch eine Möglichkeit, wie man mit Jugendlichen und anderen Gruppen kommunizieren kann, die sich vielleicht klassische Theaterstücke nicht anschauen können. Technologie spielt einfach eine große Rolle und du kannst damit Brücken schlagen.

Unsere ersten Roboter waren umgebaute Spielzeugpanzer. Wir haben nur die Ketten dieser Panzer genommen und auf diese Kettenfahrzeuge noch Elektrogeräte wie alte Magnetophone oder Waschmaschinen aus den 50er, 60er Jahren gestellt. Das waren quasi Roboterkinder, weil sie noch nicht sehr technologisch waren. Diese kleinen Elektrogeräte, die herumgefahren sind, sahen sehr putzig aus. Und wenn sie auf Kinderhöhe sind, ist das natürlich eine ganz andere Art des Kommunizierens.



gold extra: Black Box

Was sind weitere Strategien, die ihr einsetzt, damit so viele wie möglich an euren Projekten teilhaben können?

Das ist ein Punkt, der uns sehr beschäftigt hat. Irgendwann gab es eine gewisse Frustration in Bezug auf das Arbeiten im Theater- oder Installationsbereich. Wir dachten, wir müssten neue oder andere Medien aufsuchen bzw. haben uns die Medien an sich interessiert. Das ging Hand in Hand. Jedoch ist es im Computerspielbereich ungewöhnlich, dass Spiele gratis sind. Wir müssen vorher Geld auftreiben, damit die Sachen später gratis genutzt werden können und tatsächlich viel genutzt werden.

Unser erstes Spiel war eine Adaption eines bekannten Shooters, *Half-Life 2*. Es gibt eine riesige Community, die selbst Fanmods, Modifikationen von Spielen, herstellt. Wir gingen in diese Fankultur und in die großen

Onlineplattformen, wo Kommunikation stattfindet. Wir positionieren uns bewusst dort und nicht in einem elitären Raum. Wir versuchen, Kunst in solche Plattformen zu bringen und in Dialog zu treten, mit all dem, was dazugehört: Von verrückten Verdammungen des Spiels bis zu den begeisterten Fans. Das ist auch eine Herausforderung am digitalen Arbeiten, der du dich stellen musst. Es ist kein klassisch hochkultureller Raum, in dem Menschen wissen, wie man miteinander gewählt über Kunst spricht, sondern jede Art der Kritik kommt schnell ungefiltert daher.



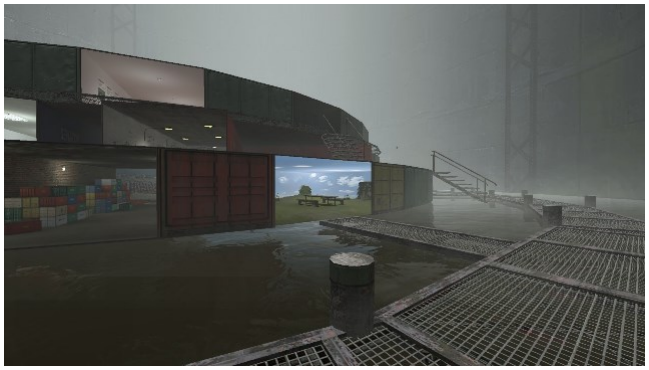
gold extra: Frontiers

Wir haben dieses Multiplayerspiel ein Jahr lang einmal in der Woche betreut. Das heißt, wir hatten einen Server, wo gespielt werden konnte. Es war angekündigt, dass wir als Developer einmal in der Woche zwei Stunden online sind und gemeinsam spielen. Erstens hörten wir dadurch, was kommuniziert wurde, und zweitens waren wir offen für Fragen. Es war sehr anstrengend, sich dort wirklich kontinuierlich jedem Lob und jeder Kritik zu stellen und miteinander zu spielen. Oft kommen die Leute rein und sagen erst einmal: „Scheiße!“ Langsam beginnen sie aber zu kommunizieren und über politische Themen oder Flucht zu reden. Es ist wichtig, sich auf verschiedenste Formen des Dialogs einzulassen, die einem vielleicht schwerfallen oder einen aufwühlen. Jedes Mal waren wir nach dem Spiel k.o. und fertig, als wir mit Menschen, die nicht unserer politischen Einstellung entsprechen, zwei Stunden lang spielten, stritten und diskutierten. Es ist interessant, so etwas im digitalen Raum zu entfachen.

Seht ihr einen Unterschied zwischen dem Erfahrungswissen, das man durch das Erleben im Spiel sammelt, und dem Bereich, wo man miteinander in Kommunikation tritt? Glaubst du, dass sich diese beiden Formen der Erfahrung beißen oder gehen sie Hand in Hand?

Da muss man unterscheiden, ob das ein Multiplayerspiel oder ein Singleplayerspiel ist. Wir haben beides gemacht. Beim Singleplayerspiel existiert kein Kommunikation, sondern nur die Erfahrung. In der Gestaltung des Multiplayerspiels war für uns schon interessant, wie die Brücke von der Spielerfahrung über die Kommunikation bis hin zum reflektierten Austausch geschlagen werden kann. Darum ist es wichtig, Brüche als künstlerisches Mittel einzubauen, sodass man nicht ausschließlich in der Immersion ist. Immersion ist der Zustand, in dem man zur Gänze in der Spielerfahrung und in der Spielewelt drinnen ist. Es braucht immer wieder Punkte, wo man aus dieser Welt herausgerissen wird.

Eines dieser Mittel, die wir eingesetzt haben, um bewusst zur Reflexion zu kommen, ist der Endraum im Spiel *Frontiers*, wo man nur noch auf Entdeckungsreise gehen und Details aus dem Spiel ansehen kann. Das ist ein seltsamer, fantastischer Containerraum, der von Wasser umgeben ist. Dort werden nochmals die Motive der Flucht aufgenommen. In jedem Container sind Informationen enthalten. Du kannst etwa Interviews, die wir geführt haben, ansehen. Personen, die im Spiel vorkamen, kommen noch einmal zu Wort, sodass eine Art von Reflexion über das Spiel stattfindet. Das Ganze dauert etwa fünf Minuten, was im Spiel eine lange Zeit ist. Es gibt auch verschiedenste Momente, in denen ein Unbehagen entsteht oder ein Bruch stattfindet.



gold extra: Frontiers

Zum Beispiel ist es in diesen Spielen üblich, dass man sich gegenseitig abschießt und die Überlebenden gewinnen. Nachdem wir uns mit realen Fluchtorten und realen politischen Begebenheiten auseinandergesetzt hatten, haben wir einen Menschenrechtsindex eingefügt. Wenn im Spiel geschossen wurde, hat das ganze Team Punkte verloren. So wurden die Spieler dazu gezwungen, miteinander darüber zu diskutieren, wie das Spiel als Gruppe zu gewinnen ist: Nämlich indem die Menschenrechte eingehalten werden.

Was bedeutet es zum Beispiel, wenn Polizisten wirklich eine Waffe nehmen und jemanden erschießen? Wir hatten das ursprünglich sehr offen gelassen. Wir dachten, dass die Leute das selbst ausdiskutieren werden, wie sie mit Gewalt umgehen und ob sie Regeln brechen und schießen wollen, obwohl es zum Punkteabzug führt. In den ersten Spielsessions sagten die Leute aber: „Nein, wir brauchen mehr Regeln! Wenn wir eine Waffe sehen, dann wollen wir sie nehmen und schießen. Das ist ein Instinkt bei Shootern.“ Wir fragten sie daraufhin, wie es ihnen leichter fallen würde, die Menschenrechte einzuhalten. Dann wurde ein Strafraum für Polizisten diskutiert, den wir daraufhin eingeführt haben. Wenn du tatsächlich schießt, wirst du als Strafmaßnahme für zwei Minuten in den Innendienst versetzt. Das ist eine lange Zeit in solchen Spielen. Du sitzt nur vor einem Monitor und kannst dich nicht bewegen. Es gibt nur eine nervige Fliege, die du ertragen musst.

Abgesehen davon sind auch die realen Räume, Grenzen und Zäune zu sehen oder es kommen auch O-Töne vor. Das sind Dinge, die in solchen Spielen eigentlich nicht üblich sind. Du musst plötzlich zu diskutieren und zu denken beginnen. Das war eine der zentralen künstlerischen Strategien – quasi eine Art von Brecht’schem Verfremdungseffekt. Im Theater spricht man vom V-Effekt, der das Publikum immer wieder herausholt, um beide Ebenen

zusammenzubringen.



gold extra: Frontiers: Der Zaun in Ceuta

Was sind die Hürden für Teilhabe bei euren Projekten?

Von allen Institutionen wird unterschätzt, was es heißt, Technologie und Technik einzusetzen. Das ist ein Riesenproblem. Wir bekommen zum Beispiel oft Anfragen von Museen, die in etwa so aussehen: „Können Sie uns ein 3D-Spiel machen? In zwei Wochen soll es fertig sein und wir haben 300 Euro.“ Dann sagen wir: „Habt ihr Computer? Gibt es jemanden, der das täglich betreuen und aufbauen kann?“

Unsere letzten Singleplayerspiele wurden oft ausgestellt. Es ist ganz anders, wenn dieser Kommunikationsraum in eine Institution verlegt ist. Wir reden immer leicht von Niederschwelligkeit bei diesen Technologien, aber es ist natürlich nur niederschwellig für jene, die diese Technologien besitzen, aber nicht für die 80-jährigen Theaterbesucherinnen, die noch nie ein Computerspiel gespielt haben. Zum Beispiel haben wir eines unserer Spiele im ehrwürdigen Foyer des Thalia Theaters in Hamburg ausgestellt. Die Theaterbesucher wissen aber nicht, was sie tun sollen. Es braucht Leute, die sich dort hinstellen und erklären: „Schau, da legst du deine Finger hin und das, was du da siehst, sind deine Augen.“ Das ist insgesamt äußerst betreuungsintensiv. Wir haben in den letzten zehn Jahren viel Betreuungsarbeit geleistet und über dieses Erklären Brücken dahingehend geschlagen, dass auch ein Computerspiel etwas Interessantes sein kann.

Ohne Betreuungspersonal kann es nicht funktionieren und gerade bei Museen und Theater braucht es das, auch wenn es sehr ressourcen-, personal- und technologieintensiv ist. Das Digitale ist einfach ein wichtiger Teil unserer Kultur. Manche Institutionen haben das verstanden und können schon damit arbeiten, andere noch nicht.

Kommen Institutionen zu euch mit Inputs und Ideen, die sie gerne in Spielen sehen würden oder gestaltet ihr eure Konzepte autonom?

Es ist schwierig für jemanden, etwas Eigenes zu machen. Wir haben bisher zwei größere Projekte für Museen entwickelt, die finanziert waren, denn es ist einfach teuer, ein Spiel zu machen. Das eine Spiel haben wir für die Nordamerikasammlung des Humboldtforums in Berlin gemacht. Sie wollten veranschaulichen, woher die Artefakte kommen. Es lag eine Biographie des Kapitäns Jacobsen vor, den sie im 19. Jahrhundert mit einer ‚Shoppingtour‘

nach Nordamerika beauftragt hatten, weil sie noch keine Totempfähle und sogenannte ‚Indianerthrone' hatten. Wir haben dann ein Spiel über diese Einkaufstourund noch eine Augmented-Reality-Installation für das Museum selbst gemacht.

Das andere Projekt war in Kooperation mit dem ethnologischen Museum in Zürich. Dort gab es ein Forschungsprojekt über Schuhverkäufer in Tansania und sie wollten, dass wir zusätzlich zu ihrer Fotoausstellung ein Spiel über diese Straßenschuhverkäufer entwickeln. Das sind aber wirklich lange Prozesse. Die Offenheit des Museums zu haben, dass dann etwas passieren kann, was nicht nur wissenschaftlich korrekt ist, sondern auch eine gewisse künstlerische Freiheit hat, ist uns sehr wichtig. Wir wollen eben nicht nur wissenschaftliche Dokumentation machen, sondern der künstlerische Zugang ist für uns interessant. So geht es immer hin und her.

Wir haben zuletzt an einem Shooter gearbeitet: *The Fallen*, initiiert durch den Kollegen Georg Hobmeier. Es ist eine sieben bis zehn Minuten lange Spielerfahrung, die den Ukrainekrieg thematisiert. Man befindet sich am zerstörten Flughafen von Donezk und sieht nicht viel mehr, als dass dort geschossen wird. Es gibt keine andere Option als die Waffe zu nehmen, die das Einzige ist, was dort rumsteht. Was machst du? Du nimmst die Waffe und irgendwann denkst du dir, naja, vielleicht schießt du mal, wenn dort wer herumsteht. In dem Moment, in dem du schießt, verlangsamt sich aber die Kugel. Du folgst dem Weg der Kugel und hörst die Lebensgeschichte der Person, die du gerade töten wirst. Die Lebensgeschichten sind recherchierte Biografien von Ukrainern und Russen, die dort getötet wurden. Es ist eine kurze Spielerfahrung über den Wert des Lebens und Teil einer Antikriegsserie, die wir auch weiter fortsetzen wollen. Dieses Spiel ist an unterschiedlichen Orten oft ausgestellt worden.



gold extra: The Fallen

Was denkst du über den Begriff des Digital Citizenship im Zusammenhang mit kultureller Teilhabe?

Digital Citizenship oder digitale Vermittlung sind momentan in aller Munde. Ich kenne mich wenig in diesem Bereich aus und kann nur aus eigener Erfahrung sprechen. Mir fällt aber auf, dass Dinge oft verwechselt werden. Man redet von Teilhabe, Vermittlung oder Kulturvermittlung im digitalen Raum und dann geht es allerdings oft darum, wie man zum Beispiel den Twitter-Account gut füttert.

Ich glaube, oft wird Öffentlichkeitsarbeit mit wirklichem Verständnis für digitale Prozesse im digitalen Raum verwechselt. Das eine ist das

Beherrschen von Oberflächen und das andere ist das Hinter-die-Kulissen-Schauen. Es passiert noch zu wenig, dass man Usern Kulturtechniken vermittelt, sodass sie abgesehen vom Benutzen der Social-Media-Apps die Fähigkeit erhalten, selbst kreativ oder subversiv mit Technologien umzugehen.

Es wird auch immer schwieriger. In unserem Projekt Schnittstellen merken wir, dass die Jugendlichen immer mehr iPhones haben, aber immer weniger wissen, wie sie Daten herunterbekommen, wie sie in das iPhone hineinkommen oder es ausschalten können. Ich glaube, es ist gar nicht mehr das Ziel von Apple, dass User ihre Daten herunterspeichern oder Bilder herausnehmen. Es soll sofort vom Handy auf irgendwelche Social-Media-Apps übertragen werden. Das Hinter-die-Kulissen-Schauen, ein selbstbestimmter Umgang und das Wissen über Software oder Technologien ist ein entscheidender Punkt im Zusammenhang mit der Frage nach Digital Citizenship.

Interessanterweise wird das von Technologiefirmen immer mehr in den Hintergrund gedrängt, obwohl gleichzeitig immer mehr die Rede davon ist, was es eigentlich heißt, im digitalen Raum Bürger zu sein. Es gibt momentan einen spannenden Kampf zwischen den großen Konzernen und den Leuten, die auf kleiner Grassroot-Ebene arbeiten. Es wird aber immer schwieriger, wirklich etwas zu machen, da wir sehr von diesen großen Technologien und wenigen, großen Konzernen abhängig sind. Durch die Skandale wie z.B. bei Facebook, die langsam in die Öffentlichkeit kommen, zeigt sich, wie sehr wir eigentlich davon abhängig sind, was uns Facebook und andere vorgeben.

Ich frage mich aber wirklich, was mit Digital Citizenship genau gemeint ist. Eigentlich sollte es eben darum gehen, einen kritischen Umgang mit dem zu haben, was uns tagtäglich vorgesetzt wird und über Dinge wie Fake-News oder Hate-Speech Bescheid zu wissen. Es ist schwierig, in diesem Bereich Erziehungsarbeit zu leisten.

*Es wurde einiges über Potenziale von Gaming in Bezug auf marginalisierte Jugendliche geschrieben. Diesen wird oft vorgeworfen, zu viel Zeit vor Spielkonsolen zu verbringen und gleichzeitig sind sie an Neuen Mittelschulen überrepräsentiert. Marc Prensky (2001: 6)[1] (*1) stellte die Frage, warum Kinder, die bis zu 150 Pokémon mit all ihren Namen und Eigenschaften auswendig lernen können, nicht alle Staaten dieser Welt mit all ihren dazugehörigen Hauptstädten und Einwohner*innenzahlen lernen können sollen. Kannst du aus diesem Kontext heraus über deine Erfahrungen an Neuen Mittelschulen reden?*

Es ist schon spannend, dass Jugendliche natürlich Experten im Computerspielbereich sind. Vor allem bei den Jungs merkt man es. Sie haben wahnsinnig viel Expertenwissen angehäuft, auch Historisches über die Entwicklung von Computerspielen und welche Spiele es sonst gibt. Beispielsweise hatten wir einen Kollegen, der mit ihnen etwas gemacht hat, das für alle Pädagogen tabu ist: Er hat vor ihnen zwei Stunden lang mit PowerPoint einen Vortrag über die Geschichte von Computerspielen gehalten. Die Schüler saßen dann als begeisterte Experten drin. Einer sagte: „Ich zerplatze gleich vor Begeisterung!“ Er konnte sich einbringen und so kannst du plötzlich ihr Expertenwissen mobilisieren und Selbstbewusstsein erzeugen. Dieses Expertenwissen hat einen Wert. Es ist eine andere Haltung zu Information und eine andere Haltung zu Bildung. Das kannst du freilegen, indem du auch das Feld Computerspiel in das Feld Schule hineinbringst. Plötzlich sind die, die sozusagen immer die größten Problemfälle in der

Schule sind, die größten Experten und Streber, die dauernd aufzeigen, alles wissen wollen und sich dafür interessieren.

Für sie ist es auch lustig, dass sie mit uns über Spiele reden können, denn ihre Lehrer würden sagen: „Da wird zu viel geschossen." Wir sagen aber: „Hast du schon dieses Achievement geschafft?" Du begibst dich plötzlich auf Augenhöhe. Das ist Expertenwissen und eine eigene Welt, die andere, die im Bildungsbereich arbeiten, vielleicht nicht haben.

Was denkst du, wenn man dieses Potenzial von Gaming gleichzeitig mit der Kritik an unserem Bildungssystem denkt? Es gibt eine Reihe an Literatur, die einräumt, dass Spiele schon längst in den Schulalltag eingebaut werden hätten sollen.

Man kann jetzt natürlich nicht alles als Spiel umsetzen. Dieses ständige Belustigtwerden kann es auch nicht geben. Ich glaube, dass es um ein Verständnis von digitaler Kultur geht und darum, es mehr als Alltagskultur zu sehen und einzubauen. Ich glaube auch, dass es immer mehr in die Schulen einfließt. Aber es stellt sich natürlich auch die Frage nach der Zugänglichkeit. Welche Schule ist das? Wie ist die Ausstattung? Es ist außerdem nicht so einfach. Zum Beispiel haben wir die Erfahrung, in einem Informatikraum zu unterrichten. Jeder hat einen riesigen Monitor vor sich, es ist wahnsinnig heiß und es stinkt. Es gibt auch die Erkenntnis, dass die Art, wie Schule funktioniert, auch anders sein müsste. Man hat jede Stunde ein anderes Fach, muss immer rumgehen, hat immer neue Lehrer und es gibt große Klassen. Es ist etwas anderes, als wenn du Projektarbeit mit kleinen Gruppen hast, wo du dich mit den Leuten intensiv beschäftigen kannst, weil du länger Zeit hast. Es stellen sich viele Fragen, wenn es um mehr Spiel in der Schule geht.

Du hast ja bereits gesagt, dass ihr mit Jugendlichen über Achievements gesprochen habt. Was ist unser Schulsystem, wenn es nicht Achievements-Sammeln ist?

Generell glaube ich schon, dass viel mehr solche Dinge einfließen werden oder dass man mit Apps arbeitet, aber ich bin keine Bildungsexpertin und kann nicht viel darüber sagen. Letztendlich müsste man Schule neu und anders denken. Solche Sachen finden oft als bestimmte Projekte statt. Ich sehe es aber auch kritisch, dass man alles so ‚gamifiziert' sehen will. Wir sprechen jetzt von einer gamifizierten Gesellschaft, wo uns alles als Spiel vermittelt wird. Das ist mir auch wieder zu viel, die Leute ständig in diesen Unterhaltungsmechanismus einzuschleusen. Ich finde es gut, das auf einer bestimmten Ebene zu halten. Dass es zum Beispiel Spaß macht, mit Achievements zu arbeiten , ist klar. Aber du kannst es nicht die ganze Zeit machen. Gamification ist ein riesiges gesellschaftliches Thema. Mittlerweile ist jeder Vorgang gamifiziert. Das ist auch eine gewisse Infantilisierung. Deswegen sehe ich das nicht ganz unproblematisch, obwohl es natürlich an bestimmten Orten interessant ist. Es ist absurd, dass ich als jemand, die mit Spielen zu tun hat, jetzt sage: „Achtung. Nicht alles gamifizieren!" Es ist aber so ein Hin und Her zwischen Gamifizierung und dem Wiederausstieg aus der Gamifizierung.

Willst du zum Abschluss etwas zum Thema „Computerspiele als Kunst" sagen?

Ich kann eine Anekdote dazu erzählen, denn das ist immer die Standardfrage, die kommt, wenn man einen Vortrag hält: „Ist das Kunst?" Diese Frage ist interessant, wenn man seit Jahren als Künstlerin arbeitet und immer Kunst gemacht hat. Mich hat noch nie jemand gefragt, ob das Kunst ist, wenn ich ein Theaterstück oder eine Ausstellung gemacht habe. Aber

offensichtlich ist das im Bereich der Computerspiele anders: „Ist das Kunst?“ Spiele sind ein Feld, das nicht als Kunst definiert ist. Das Spiel wird zwar zunehmend als Kulturgut angesehen und offiziell als Kulturgut eingestuft, allerdings geht es immer noch viel um den Ausverhandlungsprozess, was Kunst ist. Oft wird es eingestuft als kommerzielles Produkt versus Kunstprodukt. Ein Kunstprodukt kann aus dieser Sicht kein kommerzielles Produkt sein, obwohl sehr viele Spiele, die hochkommerziell sind, mit hohem künstlerischem Anspruch entwickelt werden. Wir müssen uns fragen, was Kunst heißt. Ist es nur, etwas Schönes zu machen? Viele erwarten sich von Kunst etwas Kritisches und sehen Computerspiele deshalb nicht als Kunstformen, weil sie diese als zu wenig kritisch oder subversiv erleben. Über diese Frage „Sind Computerspiele Kunst?“ kristallisieren sich viele Fragen unseres Kunstbildes heraus. Das ist interessant.

Aber jedenfalls ist das die Standardfrage: „Ist das Kunst?“ Das kann ich nicht mehr hören. Natürlich! Wir sind Künstler, wir machen Kunst und für uns stellt sich nicht die Frage, ob das auch ein Kunstwerk ist.

Danke für das Gespräch!

//Zur Person

Dilara Akarçeşme

Dilara Akarçeşme MA studierte Politikwissenschaft an der Universität Salzburg (Ergänzung Kulturmanagement), Boğaziçi University (TR) und BGSU (USA). Praxiserfahrungen im Kunst- und Kulturbereich an der Schnittstelle zur Politik sammelte sie u.a. im öst. Kulturforum Tel Aviv sowie im deutschen Verein diyalog, Istanbul. 2014-2020 war sie am PB Zeitgenössische Kunst und Kulturproduktion tätig (2017-2020 am Forschungsprojekt „Kulturelle Teilhabe in Salzburg“). Ihr Forschungsinteresse gilt Digitalisierung sowie Zugängen und Ausschlüssen in Kunst und Kultur mit Fokus auf westliche Dominanzverhältnisse.

Mehr Info

//Zur Person

Timna Pachner

Timna Pachner studiert in Salzburg den Bachelorstudiengang Kommunikationswissenschaft an der Paris-Lodron Universität Salzburg. Nebenbei ist sie als Workshop-Referentin und Redakteurin des Info-Magazins unerhört! der Radiofabrik tätig.

//Zur Person

Sonja Prlić

Sonja Prlić ist Medienkünstlerin, Regisseurin, Dramaturgin und künstlerische Forscherin. Ihre Studien führten sie über Literatur an der Universität Wien und Dramaturgie an der Hessischen Theaterakademie in Frankfurt am Main zu künstlerischen Computerspielen an der Interuniversitären Einrichtung Wissenschaft und Kunst (Universität Mozarteum und Universität Salzburg), wo sie das interuniversitäre Doktoratskolleg Kunst und Öffentlichkeit absolvierte.

1998 begründete sie die Künstler*innengruppe *gold extra* mit und arbeitet seither an Projekten zwischen Theater, Neuen Medien und Computerspielen.

Ihr Interesse gilt u.a. der Entwicklung neuer künstlerischer Formen für dokumentarische Computerspiele und den Potenzialen von künstlerischen Computerspielen für den gesellschaftlichen und politischen Dialog.

//Literaturnachweise

*1 *Prensky, Marc. (2001): Digital Natives. Digital Immigrants Part 1. On the Horizon, 9 (5), S. 1-6.*