

//Frederik Friesenegger

„Kunst, Politik, Computerspiele“

Ein Rückblick

„Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.“ – Jacques-Yves Cousteau

Um die „Serious Games“ – die „ernsten Spiele“, mit künstlerischem, sozialkritischem oder politischem Hintergrund – ging es in der Lehrveranstaltung „Kunst, Politik, Computerspiele“ von Sonja Prlic.

Zu Anfang wurden verschiedene Computerspiele getestet, die aus dem Bereich der „Serious Games“ kamen – poetische Versionen von Ego-Shootern, in denen man statt feindlichen Gegnern mit lyrischen Texten konfrontiert wurde; sozialkritische Spiele, in denen man als korrupter Fast-Food-Manager den Regenwald abholzen ließ, und politische Spiele, in denen man als regimetreuer Ostblock-Grenzbeauftragter über das Wohl von illegalen Auswanderern entscheiden musste. Die Spiele wurden auf ihre Spielmechanismen, „Meaningful Play“ und ihre Aussage analysiert und diskutiert, Spielerfahrungen ausgetauscht und reflektiert. Auch Computerspiele in Kombination mit anderen Kunstrichtungen wurden besprochen, so zum Beispiel eine Computerspiel-Theater-Kombination als Improvisationstheater mit der Struktur eines Computerspiels oder Spiele aus dem Bereich der Medienkunst.

Als Höhepunkt ging es daran, selbst ein Computerspiel zu entwerfen und das Konzept für eine spätere mögliche Umsetzung vorzubereiten. Dabei entstanden spannende Prozesse und Ergebnisse: Den Anfang machte ein gemeinsames Spiel, das dazu diente, in der Gruppe gemeinsame Spielregeln zu generieren und so ein gemeinsames neues Spiel zu erfinden, und das uns so eine Vorstellung davon gab, welche Voraussetzungen und Herausforderungen auf uns zukamen.

Ein realer Ort oder ein reales Thema sollten in unserem eigenen „Serious Game“ vorkommen, und es wurde angeregt, die Regeln eines bereits bestehenden Spieles als Vorbild zu nehmen, und so eine „Mod“, eine eigene Variation zu erfinden. In der folgenden Arbeitsphase stellten wir fast durchgehend fest, dass das einfacher umzusetzen war, wenn als Vorbild nicht ein Computerspiel, sondern ein Gesellschaftsspiel diente, und so entstanden am Ende Konzepte für ein ironisches Computerspiel als Kritik am Medieneinfluss eines Salzburger Energy-Drink-Produzenten, ein Schachspiel, das Salzburger TouristInnen per Handy und GPS die Sehenswürdigkeiten moderner Kunst vorstellt, und ein Märchenerzählspiel für Familien in Bad Reichenhall.

Angeregt hat die Lehrveranstaltung bei mir persönlich eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Spiel, insbesondere mit den Wirkungen, die verschiedene Spiele bei den Spielern hervorrufen, durch ihre Regeln, das Spielthema und ihre Botschaft, und die Verantwortung, die Spieleerfinder dadurch tragen. Auch der historische Ursprung des Spiels im Orakel und der antiken Weissagung ist für mich dadurch ein spannendes Thema geworden. Über eine Fortsetzung der Lehrveranstaltung zur weiteren Diskussion und vielleicht auch zur Umsetzung der entstandenen Konzepte würde ich mich freuen.

//Zur Person

Frederik Friesenegger

Frederik Friesenegger, geboren 1977 in Augsburg, absolvierte 2005 an der Akademie für darstellende Kunst Ulm bei Dr. Manfred Jahnke seine Ausbildung als staatlich geprüfter Theaterpädagoge. Seit 9 Jahren ist er freischaffend als Theaterpädagoge, Regisseur und Schauspieler, und als Märchenerzähler und Harfenspieler „Frederik Finn“ in Österreich, Deutschland und der Schweiz tätig (www.frederikfinn.de). Aktuell studiert er Kulturmanagement am Schwerpunkt Wissenschaft & Kunst im Kunstquartier und Kommunikationswissenschaft an der Uni Salzburg.