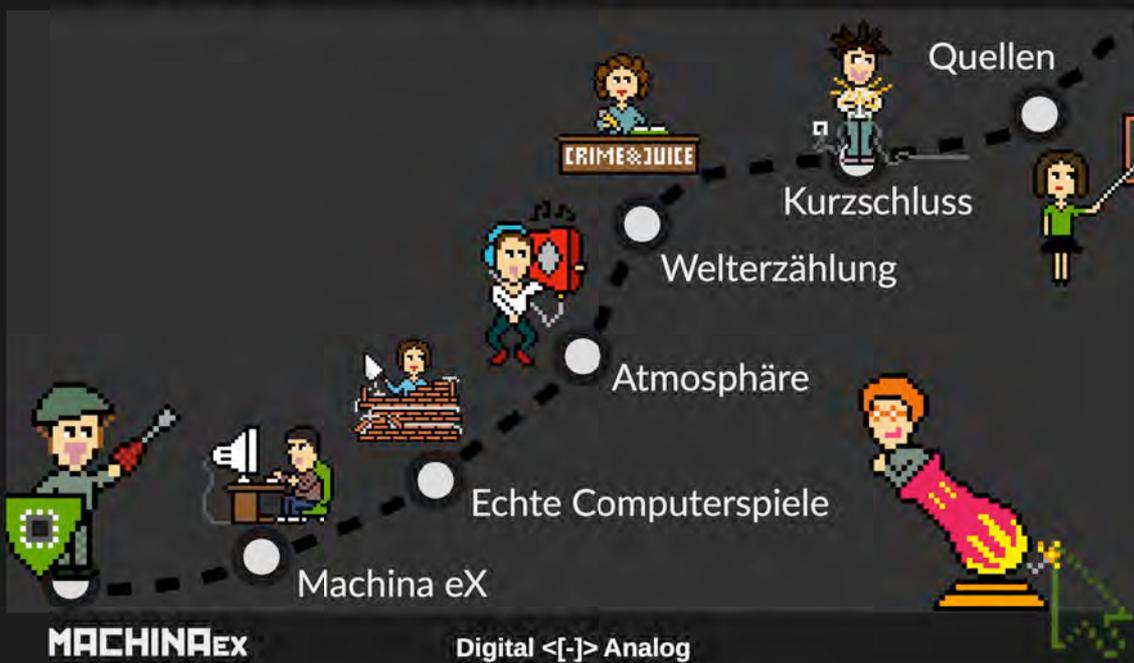


Computerspiel in Echt – die digital-analoge Kluft überwinden



Vortrag

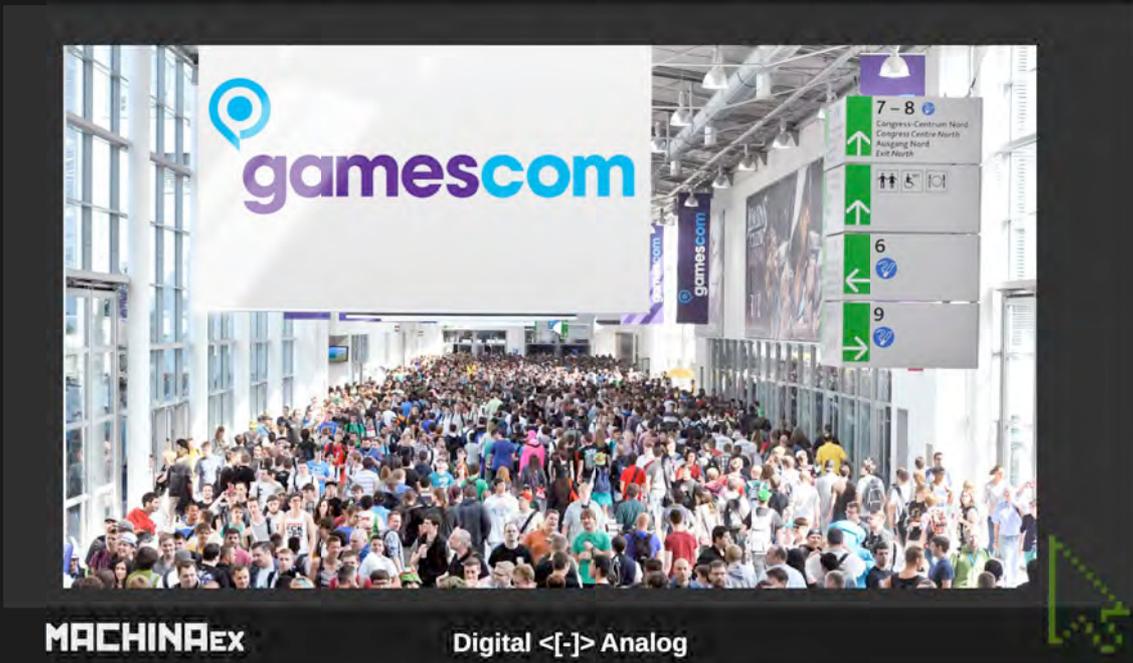
Machina eX macht Computerspiele in echt. Die durch digitale Technologien erweiterte Theaterbühne wird zum Erlebnisraum und die Zuschauer*innen werden zu Spieler*innen. Ihre Handlungen und Bewegungen erwecken die Szenerien des Spiels zum Leben und treiben seine Geschichte voran. Sie entdecken die Möglichkeiten und Grenzen des Spielraums, lösen Rätsel und erfahren das Wechselspiel zwischen analog und digital am eigenen Leib. Der Vortrag untersucht am Beispiel der Arbeit von machina eX verschiedene Wege die Kluft zwischen unseren Lebenswelten und den Welten des Computers zu überwinden.

Referent

Robin Hädicke (geb. Krause) ist Interaction-Designer (M.A.) und Kulturwissenschaftler (Dipl.-Kult.). Er arbeitet als selbständiger Spieleentwickler, Lehrbeauftragter und Workshopleiter mit digitalen Medien in analogen Räumen. In Theorie und Praxis beschäftigt er sich als forschender Gestalter mit der Verbindung von analogen und digitalen Lebenswelten sowie der Entwicklung von interaktiven Erfahrungsräumen. Als Mitglied des Künstlerkollektivs machina eX erschafft er Unterhaltungsformate zwischen Computerspiel, Theater und interaktiver Installation. Begleitend zu seiner praktischen Arbeit vermittelt er Studierenden, Jugendlichen und Kindern die Grundlagen der Spielentwicklung sowie die Kulturgeschichte und das Design digitaler Artefakte.



Reality is Broken – Can Games fix it?



- In Köln ist gerade die Gamescom 2016 (17.-21.8) zu Ende gegangen
- Sie ist eine der größten Messen für Computerspiele weltweit
- nahezu eine halbe Millionen Besucher*innen – digitale Spiele sind ein Teil unseres Alltags
- Wir verbringen einen Teil unserer Zeit in digitalen Welten
- Spiel-Designer*in und Wissenschaftler*in *Jane McGonigal* geht noch einen Schritt weiter
 - *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World* – Jane McGonigal 2011
- Sie spricht von einer Kluft zwischen den digitalen Erlebnisräumen und der Realität
- Von einer Flucht in die Welten der Computerspiele
- Spiele sind in sich eskapistisch > Sie schaffen eine Raum abseits der Realität in dem es erlaubt ist Dinge auszuprobieren, zu scheitern und zu lernen
- Sie dienen der Zerstreuung, dem Energieabbau und der Entwicklung neuer Fähigkeiten und Perspektiven
- Das alles gilt auch für Computerspiele und trotzdem scheint die Kluft zwischen unserer analogen Lebenswelt und den digitalen Spielwelten größer
- Die Antwort von *Jane McGonigal* besteht darin das wir die Realität spielerischer Gestalten müssen oder unsere Spiele stärker mit ihr verbinden sollten – Appell an Spieleentwickler*innen
- Es folgen einige Ansätze wie die Kluft überwunden werden soll



Virtual Reality



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Virtual Reality will die Realität in den Computer holen, sie eins zu eins abbilden und erfahrbar machen ohne das wir unsere Körper einer Gefahr ausliefern
- Die neuen Brillen erlauben einen Einblick in diese virtuelle Welt, der Körper jedoch bleibt zurück → er ist immer in eine Apparatur eingebunden oder an eine angebunden, durch die wir unsere Bewegungen in der VR steuern
- Diese Trennung vergrößert Aktuell oft die gefühlte Kluft zwischen der virtuellen Welt und der Realität (> zudem kommt es oft zu Motion-Sickness und anderen Wahrnehmungsstörungen)
- Die Vision das wir uns ganz in der Cyberspace verabschieden und unsere Körper zurücklassen, halte ich in dieser Hinsicht für unwahrscheinlich



Augmented Virtual Reality



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Die Apparaturen zur Bewegung in der VR reichen von Laufbändern und Laufrädern bis zum Ausbau ganzer Fabrikhallen mit einer Infrastruktur auf die, die VR projiziert wird.
- <http://www.theverge.com/a/virtual-reality>
- <https://thevoid.com/>
- <http://www.virtuix.com/>
- <http://www.vive.com/de/>



Augmented Reality



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog

- Augmented Reality = Erweiterung der Realität durch digitale Inhalt, die auf analoge Oberflächen projiziert werden
- Im Gegensatz zu VR nicht losgelöst von der Realität, sondern als zusätzliche Wahrnehmungsebene im Sichtfeld der Nutzer*innen
- Hohe Informationsdichte und Lenkung der Aufmerksamkeit
- Fehlendes haptisches Feedback der projizierten Hologramme
- <https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us>
- <https://www.metavision.com/>
- <http://www.pokemongo.com/de-de/>
- <https://www.ingress.com/>



Alternate Reality Games



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Spiel in der Realität z.B. im Stadtraum wie beispielsweise das Spiel Pac-Manhattan, in dem eine als Pac-Man verkleidete Spieler*in in den Häuserschluchten Manhattans auf Punktejagd geht - <http://www.pacmanhattan.com/>
- Die Spiele werden oft durch sogenannte Rabbit Holes (Alice im Wunderland) betreten, die entweder auf Webseiten, Plakaten oder in Fernsehwerbung untergebracht sein können
- Sie schaffen eine veränderte Wahrnehmung der Realität ohne dafür Technologien zu benutzen – das Spiel fungiert stattdessen als Brille die, die Realität erweitert
- Viele verschiedene Spielformate mit unterschiedlicher Ausdehnung – kleine Spieler*innengruppen aber auch global agierende Spieler*innengemeinschaften
- http://www.cracked.com/article_19346_the-5-most-insane-alternate-reality-games.html



Real-Life-Games



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- seit ungefähr 10 Jahren entwickeln sich sog. Real-Life-Games weltweit zu einem Phänomen in der Unterhaltungsindustrie → Altes analoges Prinzip der Schnitzeljagd
- Escape Games haben als Computerspielgenre angefangen und sind dann als Format in Wirklichkeit übertragen wird Digital Spielprinzipien > Analoges Raum
- 2013 erster deutscher Escape-Raum in München > 2016 ca. 200 Anbieter und 400 Räume in ganz Deutschland
- 3 oder mehr Anbieter in Hannover
- <http://www.room-escape-hannover.de/>
- <http://www.the-escape-room.de/>
- <https://teamescape.com/hannover/de/escape-room-hannover.html>

machina eX – theatrale Games



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



Machina eX

- Seit 2008 Experimente mit digitalen/interaktiven Medien im Theater
- Gründung 2010 mit 9 Studenten der Hildesheimer Kulturwissenschaften / Szenische Künste und kreatives Schreiben – interdisziplinäres Team
- Die Gruppe hatte das Ziel das Beste aus Computerspielen und Theater zu vereinen
- das Ergebnis ein "theatrales Point'n' Click", eine Mischung aus Erzählung, Installation, Theater und begehbaren Rätselheft
- > durch die Vielfalt der Erzählmittel entsteht ein enormer Produktionsaufwand hoher Gesprächsbedarf für das Team → produktives Durcheinander gehört zur Arbeit an diesen Hybriden Formaten dazu
- *Ian Bogost* spricht nicht ohne Grund davon das, dass Machen, Erleben, darüber Schreiben und Reden „Videogames are a mess“
- sehr lebendiges Chaos, dass uns manchmal wahnsinnig machen > aber überlebensfähige und sich verändernde Hybrid entstehen lässt → eigenständige Spiel- und Erzählformate

15000 Gray (2011)



15kGray

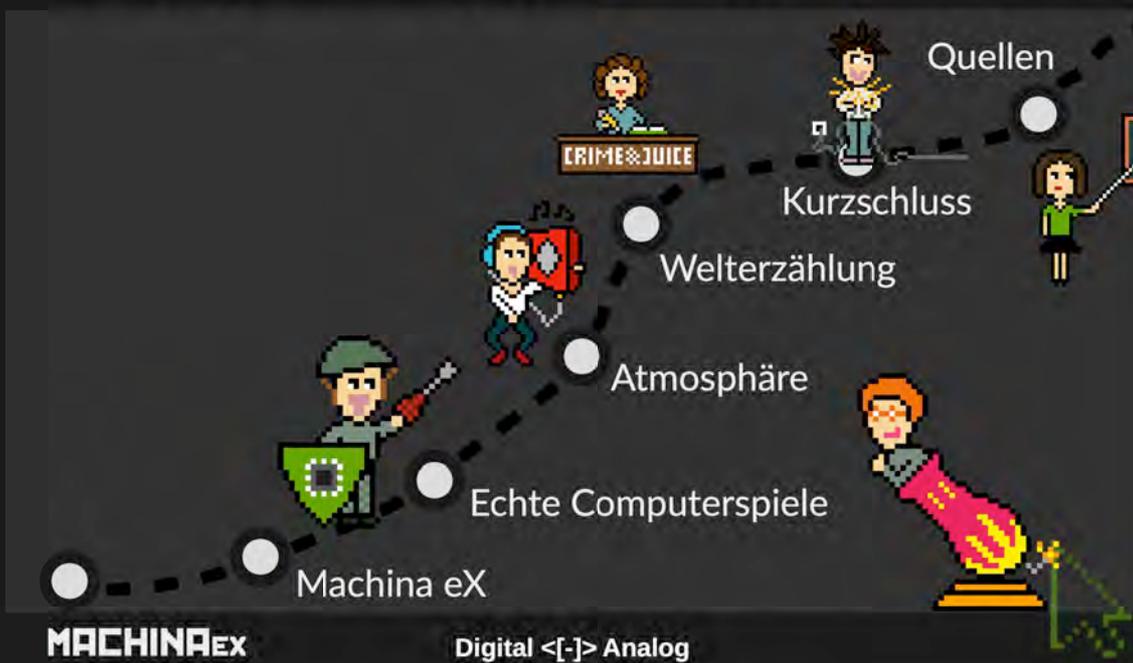
Dieses Mal wird in einem Labor gespielt: Professor Hövel macht eine bahnbrechende Entdeckung. Doch das Wissen droht in die falschen Hände zu geraten. Was wirst Du tun? – Erspiel Dir den Raum, löse die Rätsel, erfahre die Geschichte, rette die Welt (oder so)!

Uraufgeführt wurde „15.000 Gray“ beim 100° Festival 2011 im Hebbel am Ufer (HAU) in Berlin und ausgezeichnet mit dem Jurypreis des Festivals. Das Game wurde unter anderem eingeladen zum Festival Impulse, zum Best OFF Festival der Freien Theater der Stiftung Niedersachsen und zum Körper-Studio für Junge Regie.

„Das intensivste Computerspiel-Erlebnis des Jahres kommt (fast) ohne Computer aus.“

Kevin Mentz, Lead Designer von „A New Beginning“
(Gewinner Deutscher Computerspielpreis 2011)

Computerspiel in Echt – die digital-analoge Kluft überwinden



Hybride aus Theaterstück und Computerspiel

- Liveness des Einen mit der Interaktivität des Anderen zusammenbringen > zwei Wahrnehmungsebenen + digitale und analoge Spielräume = jede Menge Probleme
- Das Schrankproblem: Statt den Schlüssel für einen Schrank zu suchen – können Spieler*innen diesen auch mit Hilfe anderer Mittel aufbrechen oder mit viel Energie auch aus einem Fenster stoßen, um an den Inhalt zu gelangen. > Die Realität hat ihre eigenen Regeln, sie ist nicht so programmierbar wie ein Computerspiel.
- Das Präsenzproblem: Alle Objekte und Figuren befinden sich im gleichen Raum wie die Spieler*innen und sind damit auch jederzeit und in jeder Form zugänglich. Objekte und Rätsel die zu einem späteren Zeitpunkt der Dramaturgie platziert sind müssen stets verborgen oder verbarrikiert werden
- ... > Spielerführung und die Sichtbarkeit von Regelsystemen ist deshalb entscheidend
- → Spieler*innen selbst helfen dabei, sie erschaffen einen Zauberkreis in dem sie als Gruppe die Regeln des Spiels annehmen und stützen – keine Magie oder Illusion nötig, die Spieler*innen erkennen die Spielrealität als wirklich an und bewegen sich weitestgehend in ihren Grenzen (so fern diese sichtbar sind)
- Unser Slogan: Die Realität hat die geilste Grafik! > wird dabei von Eben dieser Realität immer wieder auf die Probe gestellt > wie können Regeln vermittelt und visualisiert werden
- Escape-Rooms haben dafür eine einfache Lösung: 60 Minuten, ihr seid eingesperrt und müsst euch befreien, los geht's...



Digital-analoge Erlebnisräume



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



Game Design für die Wirklichkeit (McGonigal)

- Spiele müssen in die Arbeits- und Alltagsrealität eingebaut werden und mit dieser umgehen, Objekte haben dabei bestimmte vorgegebenen Funktionen die im Kontext des Spiel aktiv erweitert oder umgeschrieben werden müssen, sollte das für das Game-Design notwendig sein.
- Das Spiel steigert im bestehen Fehl die an sich „immersive“ Qualität der Wirklichkeit > da wir wirkliche Räume nutzen, in denen sich die Spieler*innen bewegen > wir müssen sie nicht ins Spiel ziehen (von einer äußeren Realität ablenken) sondern vor allem im Spiel halten. > Spannung, Spieldynamik und Atmosphäre

Machina eX und die Realität des Spiels

- Unsere Spiele sind ein von der Wirklichkeit getrennter wirklicher Raum des Erlebens in dem sich eine Vielfalt an möglichen Erfahrungen bietet, die von den Spieler*innen gemacht werden können.
- Wir machen kein *Alternate-Reality-Games* und betreiben auch keine *Gamefication* des Theaters → Viel eher erschaffen wir eine reale Virtualität – eine Spielwelt die ebenso fass- und manipulierbar ist wie die Wirklichkeit, aber in der das Spiel den Handlungsrahmen bestimmt
- > ein digital-analoger Spiel- bzw. Erlebnis- oder Erfahrungsraum den die Spieler*innen sich als Gruppe erschließen

Hedge Knights (2013)



Hedge Knights

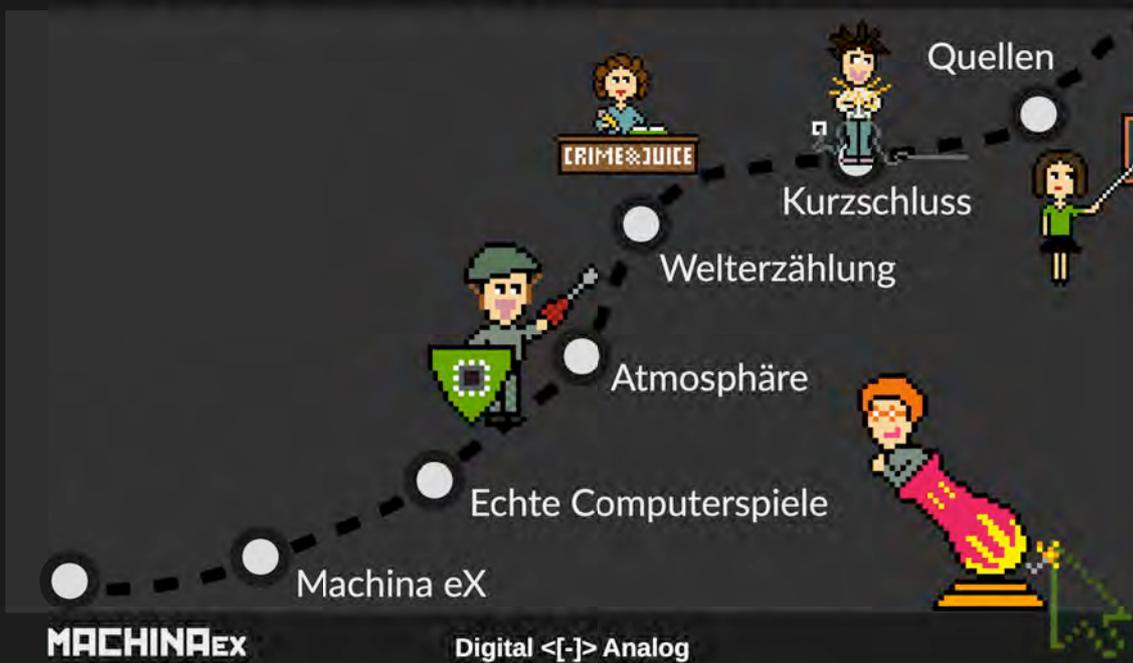
Über einen Zeitraum von 10 Jahren porträtiert *Hedge Knights* das System Finanzmarkt und das Streben nach Profit. Deals werden geschlossen, Anlagestrategien erprobt und Kunden betrogen. Börsenspekulationen produzieren von jeder Lebenswelt losgelöste, illusionäre Geldwerte. Die Broker in den Chefetagen multinationaler Konzerne verdienen ihre Rente wie in einem Computerspiel. Doch was auf der Aktientafel noch aussieht wie das harmlose Verschieben von Daten hat möglicherweise katastrophale Auswirkungen auf der anderen Seite des Globus – oder zwei Straßen weiter.

In *Hedge Knights* fragen wir uns spielerisch: Was haben wir mit dem Geschehen auf den Finanzmärkten zu tun? Und was haben die Märkte mit uns zu tun?

„Brecht hätte seine Freude am subversiven Ziel von *Machina Ex*, den Zuschauer aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit zu führen.“

Eva Bringer, Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung

Computerspiel in Echt – die digital-analoge Kluft überwinden



Technologie in digital-analogen Spielräumen

- Das Hochhausbüro von *Hedge Knights* ist ein Raum voll mit Sensoren, Aktuatoren und anderer Elektronik – er hängt an einem Computer von dem aus Licht, Sound, Video ect. gesteuert wird → auf dem läuft eine sogenannte Game-Engine, eine Eigenentwicklung von machina eX, die mit andere Computerprogrammen und kleinen Computern im Set spricht
- Das ganze Spiel und die eingesetzten Technologien werden im Rahmen dieser Engine verwaltet und verschaltet > Überwachung und Steuerung des Raum zum Teil automatisch
- die Spieler_innen treffen Entscheidungen in dem sie einen Gegenstand an einer bestimmte Stelle platzieren, Sensoren erkennen den Gegenstand > das Programm reagiert mit dem entsprechenden Lichtwechsel und Hörspiel – kein Techniker dazwischen
- Geschichte ist also als einer Art Datenbank, Entscheidungsbaum angelegt – selektiver Zugriff auf die Inhalte erfolgt durch die Spieler
- Sie bestimmen nicht den Verlauf der Geschichte, sondern wählen aus möglichen Verläufen aus.
- Raum und Geschichte werden innerhalb dieses inter-reaktiven System > spielerisch erforscht
- **Computerprogramm < Spielregeln > Theaterraum** bieten verschiedene Räume des Erlebens



crypt-[A] (2011)



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Die Aufgabe besteht neben dem Design des Spiel darin, dichte Atmosphären zu gestalten.
 - Ob ein Hochhausbüro in Manhattan oder ein Bunker in Berlin nicht die Authentizität ist entscheidend, sondern die Atmosphären die entstehen wenn sich die Spieler*innen in dem Raum bewegen.
 - Die Spieler*inn sind von ›Atmosphären‹ umgeben > Erlebnisraum > ein Potential das dem Raum und Objekten anhaftet bzw. davon ausgeht...
 - Sie entspringen einem spezifischen und individuellen Verhältnis zwischen dem wahrnehmenden Subjekt und den wahrgenommenen Objekten
 - Atmosphären werden von den Spieler*innen ko-produziert, sie sind ein Teil davon.
 - Atmosphären prägen unsere Wahrnehmung und sind gleichermaßen auch ein Phänomen unserer Wahrnehmung
- > Spielräume müssen über Welthaltigkeit verfügen
- Viele kleine Details und unterschiedliche Perspektiven → Dinge die oft nicht gesehen werden und trotzdem da sein müssen.
 - Anreicherung der Welt geht über den Zeitraum der Spielproduktion hinaus – auch während der Aufführungen werden noch Dinge hinzugefügt.
 - Geschichten werden über die Umgebung/Spielwelt erzählt sie sind oft multilinear und nicht chronologisch angelegt.



Ästhetik und Atmosphäre

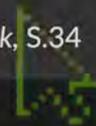


„Die Atmosphäre ist die gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen. Sie ist Wirklichkeit des Wahrgenommenen als Sphären seiner Anwesenheit und die Wirklichkeit des Wahrnehmenden, insofern er, die Atmosphäre spürend, in bestimmter Weise leiblich anwesend ist.“

- Gernot Böhme *Atmosphäre.*, Essays zur neuen Ästhetik, S.34

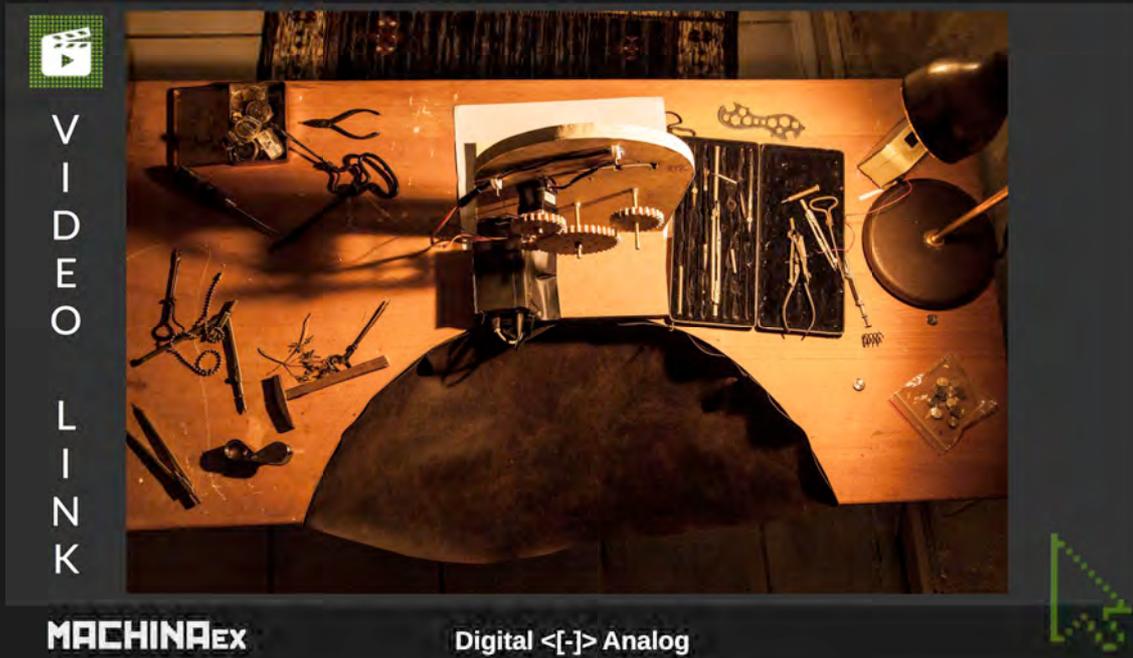
MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- > Ausbilden eines Zwischenraums (Atmosphäre) → bei der Begegnung von Spieler_in und System → Intermedium (Licklider) → auch Raum zwischen digital <> analog / Immer ein Spielraum dessen Gestalt nicht allein durch die Gestalter sondern viele andere Faktoren mitbestimmt wird
- Das Spiel ist dabei Möglichkeitsraum – in dem sich verschiedene Systeme wechselseitig begegnen und beeinflussen
- Beispiel: *Alexander R. Galloway* „diegetic operator act“ - Situation in denen die Spieler_innen handelnd in die Spielwelt eingreifen wechseln mit „diegetic machine act“ bzw. „ambience act“ – das System generiert Atmosphäre und Effekte
- *Alexander Galloway Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, 2006.

KINGDOM (2014)



KINGDOM

Ein Mobilephone-basiertes-site-specific-eXkursives Adventure Game.

Die frisch gestrichenen, bunten Fassaden der kleinen Marktgemeinde Wildon können nicht darüber hinwegtäuschen – überall bröckelt es, Zerfall macht sich hinter den Mauern und in den verstaubten Innenräumen breit. Es existiert ein zweites Wildon, herausgefallen aus Raum und Zeit. Viele der Bewohner haben ausgeharrt, doch nun verschwinden die ersten. Stille breitet sich aus wie ein Geschwür. Langsam entschwindet das Leben durch die kleinen Ritzen im Gewebe der Zeit, nur der Nachhall der Verschollenen ist noch zu vernehmen. Es ist eine zwielichtige Dimension, die sich da hinter den Kulissen der Normalität versteckt und so manches Rätsel bereithält, das es zu lösen gilt.

machina eX kombiniert in diesem Game Mobilfunk mit Hörspiel, SMS mit Textadventure und leitet so durch 4 verschiedene Orte, in die es einzubrechen gilt um dort im gewohnten machina eX Stile Rätsel zu lösen und Hinweise zu finden.



Magie → Atmosphäre ← Illusion



„Die ästhetische Arbeit besteht darin, Dinge, Umgebungen oder auch Menschen selbst solche Eigenschaften zu geben, die von ihnen etwas ausgehen lassen. D.h. es geht darum, durch Arbeit am Gegenstand Atmosphären zu machen.“

- Gernot Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, S.35

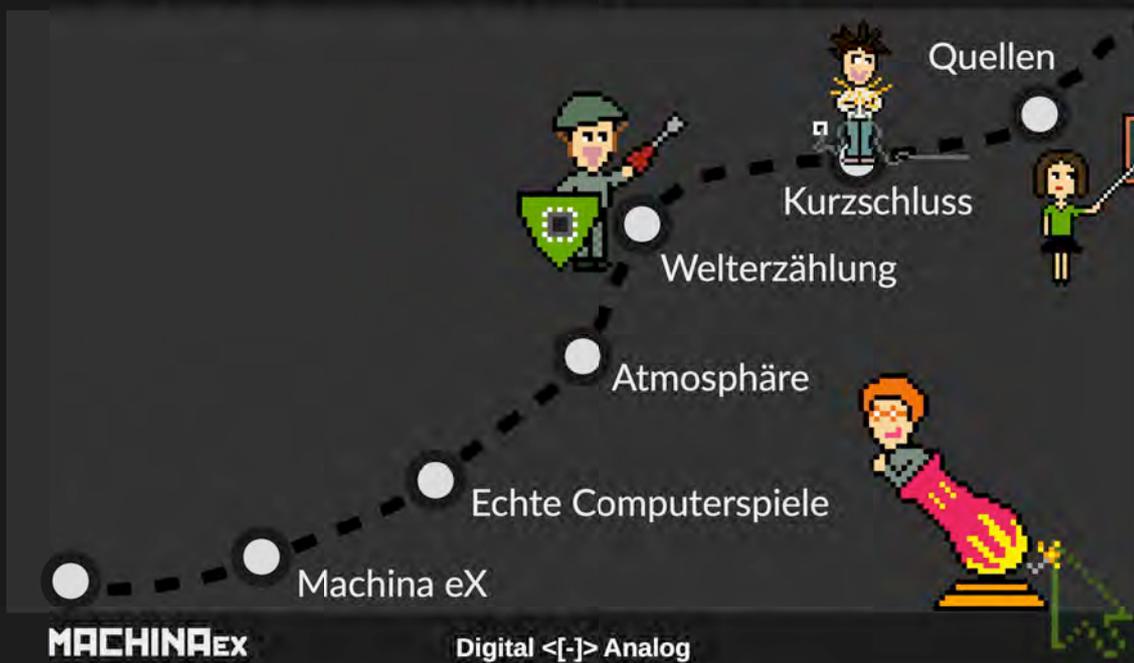
MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Spieler_innen leisten wie bereits betont zum "Wirklichkeitsgehalt" und der Erfahrungsdichte der Spielrealität einen Beitrag → Sie arbeiten aktiv an der Glaubwürdigkeit des Spielraums zu wie an der Verdichtung der Atmosphären mit
- Spieler_innen sind also in mehrfacher Hinsicht in den Erlebnisraum des Spiels involviert > sind dabei zum Teil auch als Gestalter*innen aktiv
- „Die Realität hat (nicht) die geilste Grafik“ - deshalb ist die Arbeit an der Atmosphäre
- so wichtig → Spieler_innen tauchen ein in einen Raum den sie wirklich „anfassen“
- und manipulieren können > seine sinnliche Erfahrbarkeit - macht die Grafik eines machina eX Raums geil...
- Wie sich ein Spiel anfühlt ist das Ergebnis eines iterativen Entwicklungsprozess in dem wir das Spiel ständig testen und überarbeiten.
- Wir gestalten Wahrnehmungsangebote für die Spieler*innen, die entweder durch die Spielmechanik, Spielerzählung, Spielvollzug oder die kulturelle Datenbank des Spiel formuliert werden.
- Wir formulieren also eine Summe an Einladungen in den Zauberkreis (Johann Huizinga) und die Spieler_innen treten in diese ein, halten ihn stabil → sie sind die Agenten des Spiels und die Akteure seiner Handlung
- Huizinga: <http://www.spielen.de/blog/homo-ludens-der-spielende-mensch/>

Computerspiel in Echt – die digital-analoge Kluft überwinden



Welt erzählen

- Verschiedene Mittel von Darstellung, Ausstattung, Dokumente, Sound und Video ect., müssen nicht zwingend direkt eingesetzt werden, die periphere Wahrnehmung von Details reicht aus – um Welt zu erzählen

Agent*innen und Akteur*innen

- Erst durch die Spieler*innen entsteht eine lebendige Geschichte, die stets davon erzählt wie sie das Spiel meistern oder an ihm scheitern.



Akteure, Agenten und Algorithmen



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Darsteller dienen als aktive Elemente des Interface, > bewegliche und dynamische
- Eingabe- und Ausgabeschnittstellen > aktive nach Input Fragen – Darsteller können als Agenten des Spielsystems bezeichnet werden
- Sie können die Interaktion mit dem Spielraum anleiten, unterstützen und steuern
- Sie sind ein Teil des System sowie der Geschichte und verkörpern gleichermaßen
- Figuren wie Funktionen > sie sind in einem ständigen Wechselspiel mit System und mit den Spieler_innen



Akteure und Agenten



„Thinking about interfaces is thinking too small. Designing human-computer experience isn't about building a better desktop. It's about creating imaginary worlds that have a special relationship to reality--worlds in which we can extend, amplify, and enrich our own capacities to think, feel, and act.“

- Brenda Laurel, Computers as Theatre, S.12

MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Das sie sich gegenseitig zueinander Verhalten macht Zuschauer und Performer zu aktiven Akteur*innen des Spiels > beide beeinflussen die Handlung des Anderen und beide agieren im Kontext der Programmierung des Spiels in einem begrenzten Handlungsraum.

Tracing-Tales (2014)



Tracing Tales

Wir müssen uns keine Illusionen mehr machen: Die Gedanken sind frei – alles andere wird überwacht, gespeichert, ausgewertet. Jeder, ob Digital Native oder Netzskeptiker, ist betroffen, jede weiß Bescheid. Mehr und mehr Verantwortung wird an die Algorithmen übertragen, die als ungreifbare und übermächtige Strukturen hinter allem thronen und längst eigenständige Entscheidungen treffen.

Um Gesundheit, Produktivität oder Partnerwahl zu optimieren, vertrauen sich viele von uns den Algorithmen bereitwillig an – Selbstvertrauen und Bauchgefühl werden durch Datenerhebung und Analyse ersetzt. Aber was passiert, wenn wir die Kontrolle über Körper und Geist an eine scheinbar neutrale Instanz auslagern, um bessere Menschen zu werden? Wenn eine Stelle über alle persönlichen Informationen verfügen kann – wie zuvor nur Gott und sein Pendant in der Literatur, der allwissende Erzähler, der die Puppen ganz nach Belieben tanzen, kämpfen und leiden lässt?



Inter-Akteure



„A fundamental but sometimes overlooked source of human artistry is the people who actually engage in the designed inter-action; that is, the interactors.“

- Brenda Laurel, Computers as Theatre, S.12

MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Welche Rolle übernehmen die Spieler*innen? - Spieler*innen agieren nicht im Modus des Als-Ob > sie übernehmen keine Rolle, sondern erfüllen vielmehr eine Funktion innerhalb des Systems
- > Sie sind also keine Figuren der Geschichte -> sondern Agenten der Charaktere, der Geschichte oder des Systems
- Spieler*innen agieren als diese Agenten des Spielsystems -> sie halten es am laufen und stabilisieren seine Atmosphären → lösen gemeinsam Probleme und treiben die Handlung voran



Welt- und Systemerzählung



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Neben der Geschichte des Spiels, die meistens auf verschiedenen Pfaden erzählt wird und unterschiedliche Enden haben kann, erleben die Spieler*innen immer auch die Erzählung ihres eigenen Spiels innerhalb des durch die Algorithmen des Spiel vorgegeben Handlungsraum.
- Diese Erzählung des Spielsystem oder seine prozedurale Rethorik wie Ian Bogost sie nennt, bietet nicht nur einen andere Deutungsebene für das Spiel, sie essentieller Bestandteil des Spielerlebnisses.
 - https://en.wikipedia.org/wiki/Procedural_rhetoric
- Alexander Galloway spricht dahingehen von den Allegorithmen eines Spiels, also den Bezügen und Erfahrungen die durch den Vollzug seiner Algorithmen angestoßen werden.
 - Alexander Galloway *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, 2006.



Systemerzählung – der Code des Spieles



„The gamer is instead learning, internalizing, and becoming intimate with a massive, multipart, global algorithm. To play the game means to play the code of the game. To win means to know the system. And thus to interpret a game means to interpret its algorithm (to discover its parallel "allegorithm").“

- Alexander R. Galloway, *Gaming Essays on Algorithmic Culture*, S.91

MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- Die Spielmechanik, die Darsteller*innen und die Erzählung dienen als Wegweiser > sie führen die Spieler*innen entlang vorgezeichneter und damit vorhersehbarer Pfade durch Geschichte
- Spieler_innen können trotzdem aus Versehen oder auch absichtlich vom Weg abkommen > die Grenzen des Systems so durch ihre Bewegungen testen und ausdehnen > ein Überschreiten der Grenzen führt nicht automatisch Absturz des Systems → die Performer*innen oder die Spieler*innen fangen die meisten Situationen flexibel auf → Sie integrieren die Räume abseits der Programmierung in die Narration des Abends
- Spieler_innen agieren als Gestalter_innen -> die Freiräume des Codes werden gefüllt, die Landschaft an den Rändern der Datenbank ausgemalt
- Christian Huberts/ Robin Krause - »Datenbanken als Spielräume. „This is a path winding through a dimly lit forest“«, in »Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis«, herausgegeben von Stefan Böhme, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer, Softcover, 352 Seiten, erschienen im LIT Verlag



Algorithmen und Interpretation



„The gamer is instead learning, internalizing, and becoming intimate with a massive, multipart, global algorithm. To play the game means to play the code of the game. To win means to know the system. And thus to interpret a game means to interpret its algorithm (to discover its parallel "allegorithm").“

- Alexander R. Galloway, *Gaming Essays on Algorithmic Culture*, S.91

MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



- die prozedurale Rethorik von *Right of Passage* (machina eX 2014) > die Unmöglichkeit des bürokratischen Apparates > Abwehrsystem durch passive Schikane und Verhinderung von Aktivität
- die systemische Rethorik von *Tracing-Tales* (machina eX 2014) -> Streben nach dem Besten, Selbst die Rebellion gegen das System wird als Akt der Selbstverwirklichung in das System integriert
- Entdeckung / Aufdeckung / Erkundung des systemischen Regelraums → konstruiert immer auch einen Erfahrungsraum für die Zusammenhänge und Wechselwirkungen des Systems → Spielen bringen uns bei Systeme besser zu verstehen
- Transfer der Erfahrungen des erworbenen Wissens aus dem Spiel in die Wirklichkeit → *Gaming Literacy* (Eric Zimmerman); *Gamer Theory* (McKenzie Wark); *Quest2Learn* (Katie Salen)
- http://ericzimmerman.com/files/texts/Chap_1_Zimmerman.pdf
- <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>
- <http://www.futureofthebook.org/gametheory2.0/>
- <http://www.q2l.org/>



Lessons of Leaking (2015)



V
I
D
E
O

L
I
N
K



MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



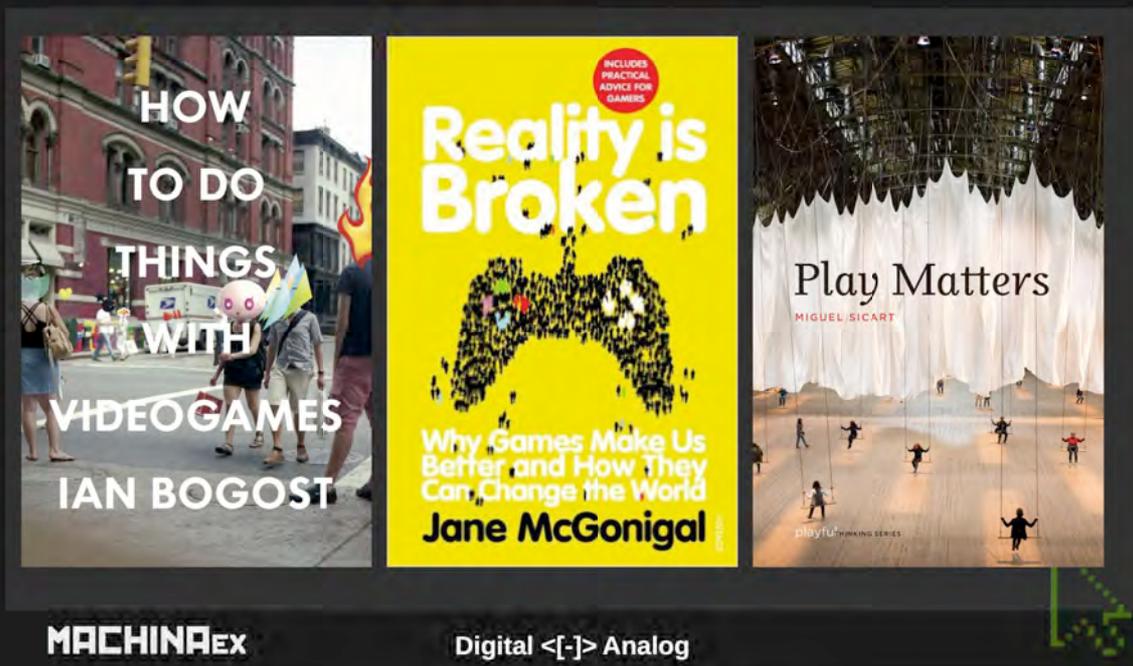
Lessons of Leaking

Deutschland, 2021. Nach den zahllosen Krisen der zehner Jahre ist die Vision vom geeinten Europa endgültig der Realität eines allumfassenden Sicherheitsapparats gewichen. Die Gesellschaft ist gespalten: EU-Kritiker_innen aus allen politischen Lagern fordern den Austritt Deutschlands, während EU-Befürworter_innen am alten Ideal der Solidargemeinschaft festhalten möchten. Um die aufgebrachte Stimmung im Land zu beruhigen, lässt die deutsche Regierung die Bürger_innen in einem einmaligen Volksentscheid darüber abstimmen, ob die Bundesrepublik den Staatenverbund verlassen soll. Wenige Tage vor der Abstimmung gelangt eine junge PR-Agentin unter mysteriösen Umständen an streng geheime Dokumente, deren Veröffentlichung erschütternde Konsequenzen für ganz Europa hätte.

In „Lessons of Leaking“ beschäftigt sich machina eX mit moralischen Konflikten im Spannungsfeld von Demokratie, Transparenz, Manipulation und Meinungsfreiheit. In Zusammenarbeit mit dem Dramatiker Dmitrij Gawrisc entwickelt das Medientheaterkollektiv ein theatrales Game, in dem politische Ideale und persönliche Interessen unvereinbar nebeneinander stehen. In einer zehnköpfigen Gruppe spielt sich das Publikum gemeinsam durch den Politthriller und entscheidet am Ende selbst über den Verlauf der Geschichte: To leak or not to leak?



Buchempfehlungen



Buchtipps:

- Play Matters – Miguel Sicart
- How to do Things with Video Games – Ian Bogost
- Reality is Broken – Jane McGonigal



Diskussion am Küchentisch

- Vom digitalen Stimmzettel und der Einführung von Bigdata-Algorithmen zur systematischen Volksbefragung.
- Vom Tablett zum *Tablet* - praktische Küchenhelfer im digitalen Zeitalter und wie sie das Kochen verändern?
- Von der Betrachter*in zur Bediener*in – wenn die Interaktion der Inhalt ist.
- Das Smartphone im Schulunterricht – Werkzeug oder Störenfried?

MACHINAEX

Digital <[-]> Analog



Die Teilnehmer*innen teilen sich je nach Interesse in vier Gruppen und sammeln mit Zettel und Stift gemeinsam Gedanken zur Digitalisierung von vier verschiedenen Lebensbereichen. Diese Lebensbereiche können im Vorfeld festgelegt oder auch durch das Plenum vorgeschlagen werden.

Politik (Gruppe 1):

Vom digitalen Stimmzettel und der Einführung von Bigdata-Algorithmen zur systematischen Volksbefragung.

Kochen (Gruppe 2):

Vom Tablett zum *Tablet* - praktische Küchenhelfer im digitalen Zeitalter und wie sie das Kochen verändern?

Kunst (Gruppe 3):

Von der Betrachter*in zur Bediener*in – wenn die Interaktion der Inhalt ist.

Schule (Gruppe 4):

Das Smartphone im Schulunterricht – Werkzeug oder Störenfried?

Die Gruppen schreiben ihre Ideen und Gedanken dazu, wie die Verbindung zwischen analoger und digitaler Sphäre in diesen Bereichen aussehen könnten und welche Probleme sie mit sich bringt, in Schlagworten auf. Die Zettel werden gesammelt und an die Pinnwand der Gruppe geheftet. Nach Ablauf der Zeit, werden die Pinnwände vorne aufgestellt, von der Gruppe vorgestellt und kurz gemeinsam diskutiert.