

Social Gaming

PER

# MAUSKLIICK ZUM AUSNAHMEZUSTAND

Computerspiele, die aufrütteln: Sie sind das Spezialgebiet des Künstlerkollektivs gold extra. Mit ihren Geschichten über Flucht und Krieg erreichen sie Menschen dort, wo sie am empfänglichsten für tiefgreifende Erfahrungen sind: in der Freizeit.

von Sandra Bernhofer

Alles ist grau, neblig, du weißt nicht, wo du bist. Nur, dass um dich herum geschossen wird. Dir bleibt genau eine Entscheidung: Greifst du selbst zur Waffe – oder stirbst du?

„Es ist unser essayistischstes Computerspiel“, sagt Karl Zechenter vom Künstlerkollektiv gold extra über „The Fallen“ (2016). Es erzählt die Geschichten von gewöhnlichen Menschen mit gewöhnlichen Leben, die aus den unterschiedlichsten Gründen auf diesem Schlachtfeld in der Ukraine gelandet sind. Was sie eint, ist der Glaube, den sie einst an einen sinnlosen, von Nationalismus und Propaganda geprägten Bürgerkrieg hatten. Und dass sie nun dasselbe Schicksal teilen. „Mit diesem Hineingeworfensein in eine völlig unreal anmutende Situation wollen wir zum Nachdenken über den Krieg anregen“, ergänzt Sonja Prlić.

Das sechsköpfige Künstlerkollektiv gold extra arbeitet an der Schnittstelle von Gesellschaft, Neuen Medien und Technologien, sei es in der bildenden Kunst, mit Installationen oder eben Computerspielen. Die Wurzeln von Zechenter und Prlić liegen im Theaterbereich: „Wir haben schon das Theater als sozialen Raum gesehen. Computerspiele sind für uns ein faszinierender Kanal, um neue Öffentlichkeiten zu erreichen.“ Für die beiden sind besonders Multiplayer-Spiele, in denen sich Gruppen gegenüberstehen, eine Metapher für die großen Konflikte in der Welt – und genau darum drehen sich viele der Spiele der Künstlergruppe.

Mit ihrem gesellschaftspolitischen Zugang gelten diese als „Serious Games“. Serious, also ernst, wird ein Spiel dann, wenn der Inhalt über bloße Unterhaltung hinausgeht. Dabei wird leider allzu oft ein guter Gedanke in schlechte Grafik gebettet. Für gold extra dagegen muss das Gesamtpaket stimmen: Ihre Computerspiele machen Spaß und sehen gut aus, sie arbeiten mit unterschiedlichsten Medien, wie etwa in dem mit Dokumentarfilmen durchsetzten „From Darkness“, das die Suche einer Mutter nach ihrer Tochter in Ostafrika schildert.

Im Normalfall sind die sozialen, interaktiven Computerspiele von gold extra weitaus komplexer aufgebaut als der Kriegssessay „The Fallen“. Eine Reihe von Entscheidungen führt etwa in „Frontiers“ (2010) Flüchtlinge über die Grenze nach Europa. Auf sich gestellt, mit und gegen andere Spieler überschreitet man Grenzen in der Sahara, der spanischen Exklave Ceuta, der Straße von

Foto: Privat



STECKBRIEF

**NAME** Sandra Bernhofer  
**IST** Journalistin und Fotografin  
**FREUT SICH** über Menschen in ihrer Vielfalt und Geschichten, die die Straße erzählt  
**ÄRGERT SICH** über unwidersprochen hingegenommene Ungerechtigkeiten  
**SPIELT** eher analog als digital

Foto: iStock

Gibraltar oder am Hafen von Rotterdam, muss sich Erlebnissen wie einem Schiffsuntergang oder Befragungen durch die Polizei stellen. Oder aber man hält Flüchtlinge im Spiel genau davon ab, Europa zu erreichen. „Das Spiel entscheidet, auf welcher Seite du stehst, ob du als Grenzbeamter die Festung Europa schützt oder dich als Flüchtling auf den Weg in ein vermeintlich besseres Leben machst.“

Nicht nur die Inhalte und das Miteinander im Spiel sind interaktiv, sondern darüber hinaus, wie der Inhalt entsteht. „Wir machen unsere Spiele nicht ÜBER jemanden, sondern binden die Menschen, die betroffen sind, ein – von der Materialsammlung bis zur Testphase“, erklärt Prlić. Seine Recherchereisen führten das Kollektiv in die Ukraine, nach Marokko, Andalusien oder Ostafrika, wo sie in Kontakt mit NGOs, Aktivistinnen, Lagerleitern oder Flüchtlingen treten und dabei hunderte Stunden an Interviewmaterial sammeln. Die Spiele werden üblicherweise von einem Chat begleitet, der den Mitspielern Raum zur Diskussion gibt. „Oft gibt das Spiel Handlungen vor, die du selbst im echten Leben mit deinen Prinzipien nicht vereinbaren könntest“, sagt Zechenter. Das sei mitunter hart, aber diese emotionale Involviertheit mache auch den besonderen Reiz der Spiele aus: „Du bist nicht passives Publikum, du bist Teil der Geschichte. Das macht empathischer, du nimmst mehr mit in dein Leben. Das ist etwas anderes, als nur einen pädagogisch wertvollen Vortrag über Migration zu hören.“ <<

Foto: Privat



STECKBRIEF

**NAME** Doris Kramer  
**IST** Optimistin  
**LEBT** wissbegierig  
**FREUT SICH** über Vielfalt, ob Begegnungen, Gespräche, Lese-stoff etc.

# APROPOS FÜR ALLE!

Ein Apropos in der Stadt Salzburg zu finden ist leicht. Innergebirg sah das anders aus – bis jetzt. Mit Juli startet die Regionalisierung in den Second Hand Läden des Pongauer Arbeitsprojektes.

von Doris Kramer

Die Straßenzeitung vereint für mich alles, was ich schätze und als unabdingbar für ein gutes Leben empfinde, allen voran die Vielfalt! Die Mixtur aus Artikeln von Professionist\*innen und Freizeitschreiber\*innen, der Fokus auf ein Thema und die Beleuchtung dessen aus unterschiedlichsten Perspektiven, die sehr persönlichen Gedanken der Autor\*innen. Viele davon haben mich sehr berührt, nachdenklich gestimmt oder auch erheitert, sodass ich laut lachen musste. Zu all diesen positiven Komponenten addiert sich, dass ich mit dem Kauf einer Zeitung eine Person, die ein finanzielles Zubrot benötigt, direkt unterstützen kann. Mir gefällt, wie würdevoll und stolz die Verkäufer\*innen ihre Zeitung anbieten. Das liegt sicherlich auch daran, dass sie, wie im Rahmen der Schreibwerkstatt, eine gestaltende Rolle einnehmen. Insgesamt ist Apropos ein wertvolles Gut, das ich auf keinen Fall mehr missen möchte!

Um die Versorgung mit der lesenswerten Lektüre auch im ländlichen Raum zu sichern, wurde die Idee der Regionalisierung der Straßenzeitung geboren. Viele gute Ideen entstehen im Gespräch, bei dem die Gedanken fließen dürfen. Dass die Idee

dann auch noch eine Umsetzung erfährt, empfinde ich als großen Erfolg! Mein Grundgedanke der Regionalisierung war, dass die Menschen am Land mit der Versorgung qualitativvoller Lektüre eindeutig benachteiligt sind. Diese Ungerechtigkeit muss aus der Welt geschaffen werden! Der ländliche Raum braucht eine Zeitung wie Apropos! Alles, was mir daran gefällt, wird auch andere Menschen ansprechen! Da die Zeitungsverkäufer in den Bezirken kaum bis gar nicht vertreten sind, stellt sich die Frage, wie kann die Zeitung zu den Menschen kommen? Da ich neben meiner beruflichen Tätigkeit unterschiedlichen Ehrenämtern mit großer Freude nachgehe, war der erste Gedanke hier ein Netzwerk zu spannen. Ab Juli wird ein Verkauf in den Secondhand-Läden des Pongauer Arbeitsprojektes starten, das Abo für die Stadtbibliothek in Radstadt wurde schon im Mai von der Gemeinde bestellt. Die gesetzten Handlungen werden Folgen haben und Steine ins Rollen bringen, von denen ich beim Aussprechen der Idee noch keine Ahnung hatte. Ich werde die Kunde von der Ankunft der Straßenzeitung im Pongau weitertragen und schaue gespannt und erwartungsvoll in die Zukunft! <<

Foto: iStock



Der schöne Pongau: bis vor kurzem eine fast apropostreife Zone. Das ändert sich jetzt.