

SEBASTIAN QUACK

Stadt, Spiel und digitale Technologie jenseits von Nostalgie und neuer Wildnis

Als ich eingeladen wurde, beim Kulturpolitischen Bundeskongress mit dem Oberthema »Heimat als Herausforderung« einen Impulsvortrag zu halten, war ich zunächst überrascht. »Heimat« hat für meine Arbeit als Künstler, Game-Designer und Kurator an der Schnittstelle von Spiel und urbaner Gesellschaft auf den ersten Blick wenig Bedeutung. Dennoch hat mich die Spannung zwischen der zeitgenössischen Erfahrung des »Digitalen« und dem aus meiner Sicht altertümlichen Gefühl von »Heimat« gereizt. Und das Bild vom »zu Hause im Digitalen« erschien mir als lohnende Perspektive, um einige meiner früheren Projekte kritisch zu befragen.

Nostalgie des Draußen-Spielens

Für mich ist Heimat primär ein nostalgisches Konzept, in dem sich Sehnsucht nach einer verlorenen Welt und Unbehagen an Bedingungen der Gegenwart ausdrückt. Als ich vor 15 Jahren begann, die ersten künstlerischen Projekte zu realisieren, in denen sich Interaktionsmuster aus Spielen mit den Realitäten urbaner Räume überlagerten, war mir nicht klar, dass meine Arbeit genau solche nostalgischen Effekte hervorrufen würde.

Ausgestattet mit Alltagstechnologien – von rudimentären Smartphones, MP3-Playern, Walkie-Talkies bis zu Taschenlampen, Kreide und Luftballons – bewegten sich erwachsene Spieler*innen als fiktive Geheimagent*innen oder Pirat*innen, Schafe oder Wölfe, Gespenster oder Taucher*innen durch die Landschaft der Stadt. Eine Reaktion (vor allem in Medienberichten, aber auch bei institutionellen Beobachter*innen und einigen Spieler*innen) war typischerweise so: »Schön, dass man bei euren Spielen rausgeht und nicht nur vor dem Computer hockt.« Das Festival »Come Out & Play« in New York – eine für mich ganz wichtige Inspi-

rationsquelle – versammelte jedes Jahr Akteure von Technologie bis Aktionskunst, um die Stadt in einen riesigen Spielplatz zu verwandeln und trug jene nostalgische Referenz sogar im Titel.

Zum Spielen »raus« in die Stadt, so wie früher, und eben nicht »rein« in die durch digitale Technik simulierten Spielumgebungen, die aus den Ende der 1990er und zu Beginn der 2000er boomenden 3D-Computerspielen bekannt waren – das war damals eine innovative Idee. Heute frage ich mich, wie sehr es in dieser Szene um eine »Nostalgie der echten Welt« ging – um ein Feiern von und ein Rückbesinnen auf Orte, die durch Digitalisierung bedroht zu sein schienen: öffentliche Räume, die »sicher« genug sind, darin zu spielen, Spielplätze, die offen genug sind, dass Spieler*innen darauf für Außenstehende sichtbar sind, Spielplätze, die vielleicht sogar von Generation zu Generation weitergegeben werden können. Statt der traumatischen Erfahrung von Eltern, deren Kinder »ins Digitale« zu verschwinden drohten, konnte man in dieser Szene durchaus Hoffnung schöpfen auf eine Art von »Wiedervereinigung« zwischen digitalem »Neuland« und altbekannter, analoger »Heimat«.

Neue Wildnis der echten Welt

Doch das scheint mir nur eine Seite zu beschreiben. Denn befragt man eines der frühesten und einflussreichsten urbanen Spiel-Projekte dieser Zeit – »PacManhattan« – nach seiner nostalgischen Dimension, ergibt sich das genau umgekehrte Bild. »PacManhattan« lud dazu ein, das Straßenraster von New York als Spielfeld für das bekannte digitale Arcade-Spiel »PacMan« zu sehen. Spieler*innen verkleideten sich als PacMan beziehungsweise als die Gespenster Inky, Pinky, Blinky und Clyde und bewegten sich mit ihren Körpern durch die reale Stadt. Über einfache Mobiltelefone (das Smartphone war noch nicht erfunden) waren sie in Kontakt mit einer Zentrale, in der ein digitaler Spielstand auf einem PC überwacht wurde. Nostalgisch an »PacManhattan« war nicht die Tatsache, dass wieder auf der Straße gespielt wurde. Nostalgisch war die Tatsache, dass 2004 überhaupt »PacMan« gespielt wurde – ein Spiel, das in den 1980er Jahren den Höhepunkt seiner Popularität erreicht hatte.

Statt den Verlust von Heimat an digitale Welten zu beklagen, zeigt »PacManhattan«, wie digitale Techniken und Interaktionsmuster selbst Heimatgefühle auslösen können – und wie die »echte Welt«, wenn man sie mit diesen zutiefst vertrauten Spielen überlagert, plötzlich gar nicht mehr als so vertraut erlebt wird – sie ist neu, aufregend, fremd und wild.

Aussagen wie »Diesen Ort hatte ich noch gar nicht richtig wahrgenommen, obwohl er bei mir vor der Haustür ist« sind nach wie vor typische Reaktionen von urbanen Spieler*innen. Die intensive Erfahrung von Wildnis und Überraschung im Stadtraum, den man in zunehmend medialisierten Umgebungen kaum noch als etwas anderes als Transitzone wahrgenommen hatte, zeigt, dass die Entdeckung des Stadtraums durch Spiele keineswegs nur als nostalgische Rückbesin-



Öffentlicher »playtest« einer im Bau befindlichen Intervention im Rahmen von »72 Hour Interactions«, 2014 (Foto: Martin C. Welker)

nung auf eine gemeinsame Heimat zu lesen ist. Es handelt sich vielmehr um einen Aneignungsprozess, der ein breites Spektrum von politischen Fragen aufwirft. Unter welchen Voraussetzungen lässt sich diese Art von urbaner Wildnis-Erfahrung als etwas Positives erleben? Wem werden Entdeckungen und Eroberungen zugestanden? Und überhaupt sind digitale Infrastrukturen für urbane Aneignung nicht für alle Menschen gleichermaßen akzeptabel und dienen durchaus gegenläufigen Interessen, wie etwa an den Diskussionen um die im Stadtraum abgeladenen Tretroller-Flotten der »sharing economy« sichtbar wird.

Digital informierte, urbanistische Perspektive

Wie also am Übergang von Analog und Digital, von Spiel und Stadtraum arbeiten, ohne auf die oben beschriebenen Erfahrungsmuster zurückzugreifen, denen letztlich eine Dichotomie von Eigenem und Fremdem, Heimat und Wildnis zugrunde liegt? Ohne hierauf eine einfache Antwort zu haben, möchte ich zumindest einige Aspekte einer digital informierten, urbanistischen Perspektive hervorheben, die mir in diesem Zusammenhang nützlich erscheint – anhand von drei aktuelleren Projekten, die ich in den letzten Jahren in verschiedenen Kontexten umgesetzt habe.

Die Aneignung von urbanen Räumen im Spiel stößt schnell an Grenzen, wenn auch die bauliche Substanz von Orten in Frage gestellt wird. Beim Projekt »72 Hour Interactions – Weltmeisterschaft für spielbare Architektur«, das 2014 in



Invisible Playground: »Marée des Lettres« – Antwort auf die Frage »Dis quelque chose aux aliens!«, Nuit Blanche Paris 2017 (Foto: Invisible Playground)

Witten stattfand, ging es um die extrem schnelle Umgestaltung von fünf öffentlichen Orten durch gemischte Teams aus Architekt*innen und Spiele-Designer*innen – innerhalb von 72 Stunden entstanden neue Orte. Die Teams waren jeweils zusammengesetzt aus lokalen Akteuren und internationalen Teilnehmer*innen, die aus der ganzen Welt angereist waren. Teil des Prozesses waren Teilnehmungsformate, bei denen Anwohner*innen die im Bau befindlichen Spielplätze ausprobieren und in »playtests« live vor Ort Rückmeldung an die Designer*innen geben konnten. Wer digitale Technik suchte, konnte sie in allen Aspekten des Projekts finden – von der Auswahl des Austragungsortes für die Weltmeisterschaft durch ein Online-Verfahren über die Bewerbung und Auswahl der Teilnehmenden, die in Entwurf und Bau eingesetzten Hilfsmittel bis hin zu Elektronik, die in den Spielplätzen selbst für interaktive Effekte verbaut wurde. Doch es handelt sich nicht um ein »digitales« Projekt. Die Technologie diente einem Prozess, bei dem spielerische Verfahren urbaner Umgestaltung auf sehr greifbare Weise im Mittelpunkt standen.

Eine ähnliche Funktion erfüllte digitale Technik bei »Marée des Lettres«, einer partizipativen Kunst-Installation, die ich 2017 für das »Nuit Blanche Festival« in Paris gemeinsam mit einem interdisziplinären Team entwickelte. Auf einer kurz zuvor für Autos gesperrten Hauptverkehrsader entlang der Seine installierten wir 42 große, freistehende Buchstaben-Objekte (und drei Sonderzeichen). Über eine App konnte die Pariser Öffentlichkeit Vorschläge machen und darüber abstimmen, was aus den Buchstaben formuliert werden sollte. Nach jeder Entscheidung wurden die Buchstaben mit Palettenhebern an die richtige Position gebracht.



Einweihung einer Playful Commons Lizenz in Cork, Irland 2016 (Foto: Quarter Block Party Festival)

Jede Runde bezog sich auf eine Frage, die über die App kommuniziert wurde. Auf »Dis quelque chose aux aliens!« (Deutsch: »Schreibe eine Nachricht an Außerirdische!«) machte die Antwort »PLEASE TAKE TRUMP NOW« (Deutsch: »Bitte nehmt Trump mit«) kurz vor »UNE BIERE?« (Deutsch: »Ein Bier?«) und »DSL ON EST COMPLETS« (Deutsch: »Tut uns leid, hier ist kein Platz mehr«) das Rennen, was ein politisches Spektrum von links über hedonistisch bis rechts recht hübsch abbildet. Die Installation, die für eine Woche Teil der Pariser Landschaft wurde, ist für mich wie ein Hollywood-Schild für eine digital informierte Zeit, bei dem nicht die eine monumentale Aussage auf dem Berg, sondern der Strom von Meinungen und Entscheidungen im Zentrum steht.

Die Kombination beider Ansätze – die Beteiligung am Umbau von rein funktionalem Stadtraum in kreativen Spielraum, sowie die Nutzung digitaler Infrastrukturen als kommunikatives Hilfsmittel in diesem Prozess – findet sich im langfristigen Recherche-Projekt »Playful Commons«, bei dem es um die Übertragung von »Creative Commons«, einem juristischen Hilfsmittel aus dem digitalen Urheberrecht, auf urbane Räume geht. Das Lizenz-Modell »Creative Commons« ist vor allem in der digitalen Remix-Kultur bekannt geworden, weil es Urheber*innen ermöglicht, ihre Werke unter bestimmten Bedingungen für kreative Nutzungen freizugeben, ohne in jedem Einzelfall komplizierte Verhandlungen zu führen. Verfolgt man die Analogie zwischen digitalem Inhalten und urbanen Räumen, fällt auf, dass Besitzer*innen und Verwalter*innen von urbanen Räumen keine mit »Creative Commons« vergleichbaren rechtlichen Hilfsmittel zur Verfügung

stehen, die kreative Umnutzung ohne komplizierte Einzelfallprüfungen (etwa im Rahmen von Sondernutzungsgenehmigungen) erlauben. Mit »Playful Commons« versuchen wir diese Lücke zu schließen, indem wir im Dialog mit Nutzer*innen, Institutionen und Verwaltungen experimentelle Genehmigungsformen und Moderationsverfahren entwickeln, in denen Spiel die Norm, nicht die Ausnahme darstellt.

»Playful Commons« ist ein geeignetes Projekt, um abschließend noch einmal auf die Frage nach »Heimat« beziehungsweise »zu Hause sein« vor dem Hintergrund der umgreifenden Digitalisierung aller Lebensbereiche zurückzukommen. Denn bei aller Problematik der Nostalgie könnte doch ein brauchbarer Aspekt in der Sehnsucht nach dem draußen Spielen liegen. Wer draußen spielt, vertraut darauf, dass schon alles gut gehen wird, und darauf, nicht gestoppt und bestraft zu werden. In Zeiten globaler Migrationsbewegungen ist es nicht haltbar, sich auf das historische Privileg von Heimat zu berufen, um Vertrauen in einander und in die eigene Lebenswelt zu begründen. Wenn die eigenen Kinder statt »im Computer« wieder draußen spielen, kann das nostalgische Gefühle hervorrufen. Wenn sich Zugezogene (und reisende Künstler*innen) den Stadtraum allzu kreativ zu eigen machen, schlägt Nostalgie schnell in Abwehr und Hass um. Wir brauchen heute transparente und faire Verfahren, die Vertrauen bilden, indem sie spielerische Aneignung und demokratische Weiterentwicklung von gemeinsam genutzten Lebensräumen unter verständlichen Bedingungen ermöglichen, ohne auf binäre Unterscheidungen von Heimat und Fremde zurückzugreifen. Digitale Infrastrukturen bieten Chancen, dieser Herausforderung zu begegnen, wenn es gelingt, sie weder als bedrohliche Konkurrenz zur heilen echten Welt zu sehen, noch als Waffen zu nutzen für die Verwertung und Zähmung von urbaner Wildnis – sondern als kollaborative Werkzeuge fortlaufender Anpassung und Aushandlung.