

Was ist „HAPPYREAL¹“?

²Eine Installation, welche sich mit kritischer Reflexion der Realität und Virtualität beschäftigt. Zu definieren sind Fragen, die Gewalt in Computerentertainment betreffen. Es gilt Antworten zu finden, die durch Daten von Aktionen des Rezipienten und dessen Umfeld erschlossen werden. Das Ziel dabei ist es, die gängigen Erklärungen der Öffentlichkeit im Zusammenhang von Computerentertainment und Gewalt zu hinterfragen.

^{2a}„HAPPYREAL“ ist daher eine Beobachtung bzw. Studie, in der es hauptsächlich um die bewussten und unbewussten Transferprozesse „virtueller“ und „realer“ Quellen und deren Wirkung auf das Verhalten im scheinbaren Spiel geht. Um diese Transferprozesse mit einem Kontrastmittel anzureichern, das den Spielinhalt durch einen Faktor erhöht und auch verfolgbar macht, werden „reale“ Objekte aus der unmittelbaren Umgebung des „Spielers“ in die Narration des „Spiels“ eingefügt. Dadurch wird ein persönlicher Bezug vom „Spieler“ zwischen dem „Spiel“, dem Umfeld und dem Agieren mit dem Interface geknüpft.

^{2b}Um dieses Projekt umzusetzen und die zuvor genannten Begriffe wie virtuell, real, Spiel, Spieler etc. in diesem Kontext aus ihren Anführungszeichen zu „befreien“ und ihnen eine feste Stellung in diesen Prozessen geben zu können, ist es nötig, Rezipienten mit der Installation zu konfrontieren und deren Verhalten im Hintergrund zu dokumentieren.

Die dadurch erhaltenen Daten zeigen nach einer Analyse auf welche Art die Transferprozesse von digitalen Reizen mit realen Bezügen verknüpft sind, da der „Spieler“ sich nicht komplett in einem virtuellen Raum befindet sondern stets an seine visuelle „Wirklichkeit“ erinnert wird. Das Interface spielt in diesem Fall, durch die Notwendigkeit eines eindeutigen Steuerelementes, welches genau dieses miteinander „Verbinden“ weder beeinflusst noch stört, eine große Rolle. Es muss ein Teil der für das „Spiel“ nötigen Narration sein und virtuell wie auch gegenständlich im übertragenen Sinn den selben Nutzen bzw. das selbe Ziel verfolgen.

Inspiziert zu dieser Arbeit wurde ich durch die vergangenen Ereignisse, die sich an Schulen und Universitäten abspielten. Ebenso durch die Kunstwerke, die mit solchen Themen „spielen“. Diese Ereignisse und Werke entfachten und entfachten weiterhin Debatten über Schuld, Grund und Auslöser. Es wurden Fragen und Antworten geliefert, welche sich jedoch im Ganzen widersprachen und im undefinierbaren Diskussionsfeuer untergingen. Auch wenn Aggression und Gewalt nicht identisch sind, wird oft in solchen Fällen ein Strich gezogen, um diese Begriffe gleichzustellen.

Deshalb möchte ich untersuchen:

- Welche Wirkung, Rolle und Stellung hat die Wirklichkeit des Spielers in virtuellen Ereignissen?
- Ist es möglich, ein ethisches Verhalten in virtuellen Handlungen zu entdecken?
- Welchen Wert hat „virtuell“ für einen Rezipienten?

- Wie reagiert eine Person, wenn sich die Virtualität „gegen“ ihn wendet und das

1 Arbeitstitel der Diplomarbeit

2 Themenformulierung

2 a Gegenstand der Arbeit

2 b Kommunikative Zielsetzung

- Handeln zu realen Zweifeln führt?
- Werden die Zweifel mit unterschiedlichen Werten und Erklärungen des Virtuellen oder des Reellen bewertet und dadurch anders behandelt?
 - Gibt es ein Verhaltensmuster, das man erkennen und dokumentieren könnte?
 - Wie verhalten sich die passiven Mitspieler?
 - Ist ein aggressives oder sogar gewalttätiges Verhalten zu erkennen?

Ich möchte damit auch auf einen offenen Brief Gerhard Schröders zum Thema „Mediengewalt“ reagieren, der nach dem Amoklauf von Erfurt veröffentlicht wurde.

In dem heißt es:

"Wir werden wohl nie über einen unmittelbaren wissenschaftlichen Beweis für einen direkten Zusammenhang von Taten wie dieser und der Darstellung von Gewalt verfügen. Aber ist das überhaupt notwendig?"

⁵Wie wird die Installation „real“?

Um die genannten Begriffe, Fragen und Thesen in einer Installation zu vereinen und künstlerisch wie auch wissenschaftlich zu behandeln, ist es möglich nach folgendem Schema vorzugehen.

Es wird ein „Spiel“ entworfen und programmiert, welches eine virtuelle Handlung und reale Objekte aus der unmittelbaren Umgebung beinhaltet. Diese Objekte werden durch installierte Kameras aus der Umgebung geliefert. Das Interface, das im Computerentertainment sowie in der Wirklichkeit nur zu einem eindeutigen Nutzen dient, ist eine Handfeuerwaffe. Die Bedienung ist jedem bekannt. In diesem Fall wird eine so genannte Lightgun benutzt, die mit einem Bildschirmscan die aktuell anvisierte Bildschirmkoordinate erkennt. Somit ist der technische Teil der Installation umgesetzt. Nun wird einem Rezipienten vermittelt, dass es an diesem „Arkade-Automaten“ möglich ist, ein Lightgunspiel zu spielen. Was der „Spieler“ jedoch bis zu diesem Moment noch nicht weiß, ist dass er nicht wie üblich auf vorgenerierte virtuelle Objekte, sondern auf von einer Kamera integrierte, „echte“ und evtl. sogar bekannte Personen, feuert. Dieser Fakt, welcher sich nach wenigen Sekunden einstellen wird, ist ausschlaggebend für diese Arbeit.

Wie wird sich die Person verhalten bzw. reagieren?

Durch Inbetriebnahme des Automaten wird eine versteckte Kamera aktiviert, welche Ton und Bild des „Spielers“ aufnimmt und somit Daten zum Auswerten liefert. Wenn sich ein „Spieler“ dazu entschließen sollte, alle „level“ und somit alle Kameras „durchzuspielen“, wird er zuletzt wie in allen üblichen Arkade-Shootern auf einen Endgegner treffen. Dieser Endgegner wird überraschenderweise das Bild des „Spielers“ sein, das von der unsichtbaren Kamera direkt vor ihm geliefert wird. Er ist also gezwungen, um das „Spiel“ fortzufahren und zu beenden, auf sich selbst zu feuern.

Die beteiligten „Mitspieler“ werden am Eingang der jeweilig verkabelten Räume darauf hingewiesen, dass sie nun Bestandteil eines Computerspiels sind und imaginär beschossen werden. Das Verhalten der passiven Mitspieler ist in sofern interessant, weil sie passive Teilnehmer in einem Medium sind und „verwendet“ werden anstatt selbst zu „verwenden“.

Dazu werden folgende Fragen gestellt:

- Hat jemand Bedenken, ein virtueller Bestandteil eines „Gewalt“ Spiels zu sein?
- Wird diese Tatsache etwas am Verhalten der Person im Raum ändern?
- Wie sind die Reaktionen darauf und die Begründung dafür?

³Kunstwerke, Inspiration und Motivation

Die Motivation für dieses Projekt liegt in meiner Haltung den digitalen Unterhaltungsmedien gegenüber begründet. Ich verfolge besorgt die rasante Entwicklung der Unterhaltungsmedien und bemerke, dass jene schneller ist, als der Bedarf an Aufklärung. Ich bin kein Freund der Zensur, eher ein Befürworter des verantwortungsvollen Umgangs mit den Medien. Ich spiele selbst seit ich 5 Jahre alt bin Computerspiele und habe alle Facetten der Unterhaltungselektronik und Softwareentwicklung erlebt und kennen gelernt. Ebenfalls erinnere ich mich an die ersten Zensuren und deren Begründungen. Damals war es eine Ansammlung roter Pixel, heute eine fotorealistische Darstellung. Die Methodik, mit der gemessen wird und wurde, hat sich nicht mitentwickelt. Deshalb sehe ich eine Gefahr in der selbst verschuldeten Sprachlosigkeit der panoptischen Gesellschaft, welche verlernt hat, Medienkompetenz zu erlernen, die es ihr erlaubt, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden.

HELENA – The Goldfish blender von Marco Evaristti (2000)

Das „Schäuble“ Prinzip. Die potenzielle Möglichkeit ist eine Vollendete.

COPENHAGEN (Reuters) -- Police on Friday removed from an exhibition a work of art with goldfish as the focal point after an animal rights group complained that the fish were in peril.



PAINSTATION - ////////////fur//// (2001)

www.painstation.de (gästebuch)

kiddies... kommt mal bidde klar mit eurem kranken leben! Wozu denn sowas??? Warum aus Spielen Realität machen? Die Realität ist schon hart genug, und schmerzhaft. reicht das nicht? ^^ Und die Gallerie is krank!!! Bei solchen Wunden hörts dann wirklich auf... krank und dumm. und sinnlos!" -- sinnlos, 05/18/2006



SHOOTER – Geissler & Sann (2002)

www.netzspannung.org (shooter)

"Der Betrachter wird Zeuge eines Spiels auf Leben und Tod ohne Folgen", so die Künstler. "Shooter" stellt eine Versuchsanordnung dar, das menschliche Verhältnis zu realen und virtuellen Räumen und die damit verbundene Mimik zu analysieren. Gleichzeitig fragen die Künstler nach der Funktion des realen Körpers und des Spiels mit Identitäten in Bezug auf neue Technologien.



Literatur

Half-Real:

Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds von Jesper Juul von The MIT Press

(Gebundene Ausgabe - November 2005)

Trigger Happy:

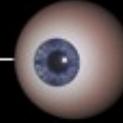
*Videogames and the Entertainment Revolution von Steven Poole von Arcade Publishing
(Taschenbuch - 15 September 2004)*

⁴Betreuender Dozent: Prof. Olia Lialina

CAM 3



CAM 2



CAM 5
(hidden)



lightgun with player



arcademachine



CAM 1



CAM 4

