

FUTOPOLIS

Eine Gesellschaftssimulation zu Verteilung und Gerechtigkeit

von
VeraVoegelin



Menetekel

„Reichtum, Macht und Möglichkeiten sind in unserer Gesellschaft ungleich verteilt. Manche haben nichts und anderen ist alles egal. Was passiert, wenn Shurup-Juice nicht mehr ausreicht, um die Unzufriedenen ruhig zu stellen?“

Idee

Im Rahmen des Futurologischen Kongresses am Deutschen Schauspielhaus Hamburg haben Jugendliche Graffitis gesammelt und aus ihnen die Zukunft gedeutet. Während das Menetekel danach fragt, was passiert, wenn die Unzufriedenen nicht mehr ruhig zu stellen sind, zeichnen die Jugendlichen in parallel entstandenen Zukunftsbildern überwiegend ein dystopisches Szenario: Sie leben in prekären Verhältnissen, verfügen über keinerlei Handlungsfähigkeit und entwickeln keine Visionen für Veränderungen. Ein Phänomen das der Kulturwissenschaftler Mark Fisher in seinem Buch „Kapitalistischer Realismus ohne Alternative?“ behandelt. Als Kapitalistischer Realismus versteht er das „weitverbreitete Gefühl, dass der Kapitalismus nicht nur das einzig gültige politische und ökonomische System darstellt, sondern dass es mittlerweile fast unmöglich geworden ist, sich eine kohärente Alternative dazu überhaupt vorzustellen.“ Die Jugendlichen in diesem Projekt - im Gegensatz zu den Jugendlichen, die sich bei Friday for Future engagieren - haben offensichtlich nicht den Eindruck, dass sie die Möglichkeit haben ihre Zukunft und die Gesellschaft, in der sie leben, mitzugestalten. Daher stellen wir mit FUTOPOLIS sowohl die Frage danach, wer zu den Verteilenden gehört, also auch danach wie sich die Verteilung gestaltet.





Spielsituation

Mit FUTOPOLIS haben wir eine partizipative Spielanordnung entwickelt, die gesellschaftliche Strukturen abbildet und dadurch die Möglichkeit gibt, Handlungsräume verschiedener Akteure zu untersuchen sowie die Mechanismen des Zusammenspiels in der Gesellschaft zu verstehen und zu verändern.

Akteure

Zu Beginn jeder Spielphase werden die Teilnehmenden in sieben verschiedene Gruppen von Akteuren aufgeteilt, die gemeinsam das Funktionieren der Gesellschaft bestimmen. Die *Regierung* kümmert sich um Ressourcen und Wohnraum. In den *zwei Fabriken* wird „Shurup“ produziert, das wichtigste Gut mit dem gehandelt werden kann. In der *Schule* wird Wissen generiert, der *Kiosk* stillt die Bedürfnisse der Mitstreiter*innen und die *Presse* dokumentiert die Entwicklungen. Auch die *102 Boyz*Girlz* sind in das Geschehen verwickelt, wie hängt von den Spielenden ab.

Ziel

Ziel ist es den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben anhand ihrer eigenen Wissensbestände sowohl die Verteilung von Macht als auch verschiedene Formen von Gerechtigkeit (neu) zu verhandeln.



Zahlen und Fakten

30-60 Spielende.
4 Computer.
2 Tablets.
6 VR-Brillen.
1 Fließband.
3 Arduinos.
8 Led-Buttons.
200 Zuckerwürfel.
7 Zeitungsartikel.
2 betreuende Performerinnen.
Spieldauer ca. 60 Minuten mit Einlasssituation.
Das Spiel entwickelt sich mit jeder Phase weiter
und kann sich von Tag zu Tag ändern.
Die Anzahl der Spielphasen ist variabel.

Ablauf

Nach Verteilung der Rollen und einer kurzen Einführungszeit, beginnt die eigentliche Spielphase. Die Veränderungen und Entwicklungen werden in einer Simulation auf einem großen Monitor sowie auf unterschiedliche Weise in AR- und VR-Devices abgebildet. Nach Ablauf der Zeit halten die Teilnehmenden ihre Erfahrungen und Hinweise für die kommende Generation von Spielenden fest. Die nächste Gruppe spielt an exakt derselben Stelle weiter, an der zuletzt aufgehört wurde. So entsteht eine Art generative Weitergabe der Zustände und Schwierigkeiten, aber auch der Erfahrungen und Wissensbestände.

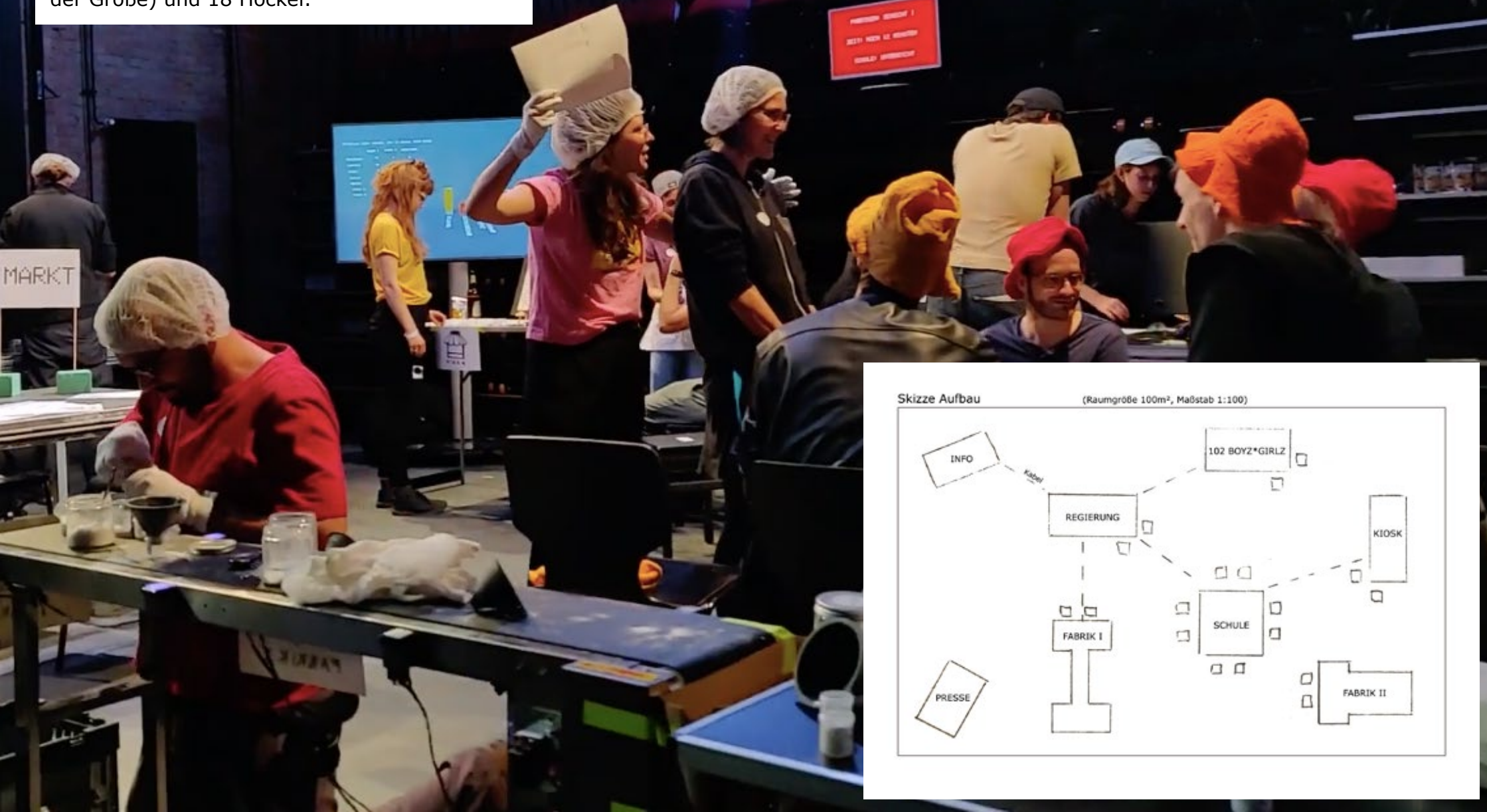
Technische Voraussetzungen

Mindestens 100qm Spielfläche (wenn möglich mit einem Tresen).

Ausreichend Stromanschlüsse für mindestens 4 Computer und Monitore.

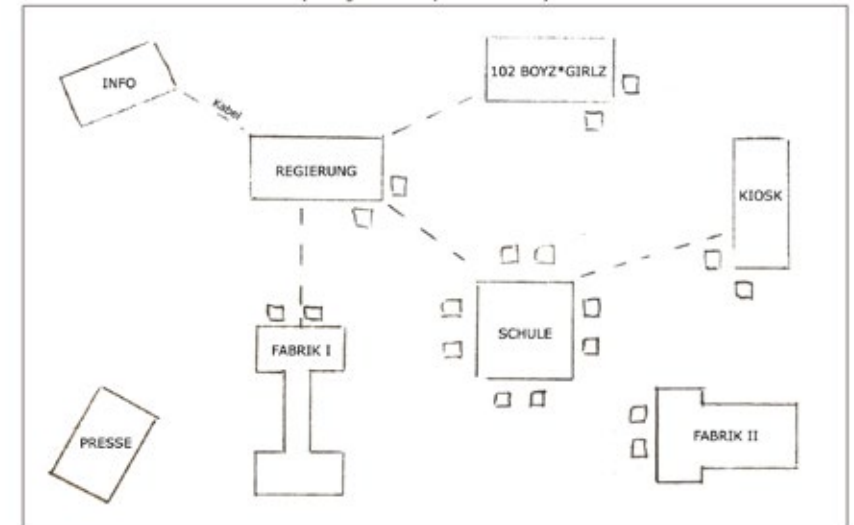
PA-Anlage + 1 Kabelmikrofon.

Ggf. 11 Tische (genaue Anzahl abhängig von der Größe) und 18 Hocker.



Skizze Aufbau

(Raumgröße 100m², Maßstab 1:100)



Referenzen

"... für große Begeisterung sorgte insbesondere die kooperative Gesellschaftssimulation »MEKKINGKRB« [ursprünglicher Titel] für bis zu 60 Mitspielende."

[Pressemitteilung](#) Next Level Festival for Games 2019

[Masterstudiengang Spiel && Objekt, "HfS Ernst Busch" Berlin](#)
[Hamburger Menetekel, Deutsches SchauSpielHaus Hamburg](#)
[Next Level Festival for Games, Zollverein Essen](#)

[Trailer \(Berlin\)](#)

[Kurze Videodokumentation \(Hamburg\)](#)

FUTOPOLIS (ursprünglicher Titel MEK KING KRB!) ist eine Produktion von [VeraVoegelin](#) (Leoni Voegelin und Anna Vera Kelle), entstanden 2019 im Rahmen des Masterstudiengangs Spiel && Objekt an der "HfS Ernst Busch" Berlin in Kooperation mit dem GraffitiMuseum Berlin, dem Deutschen SchauSpielHaus Hamburg und mit Unterstützung des NRW KULTURsekretariat.

Wir bedanken uns für das Bildmaterial bei Sinje Hasheider (S. 2, 4, 6) und Julian Jungel (S. 1, 3, 5).