

Grosse Halle Reitschule und überall  
MO 13.5. – SO 19.5.

Spielerberatung (Hamburg / Bern)

**Given that**

**Von und mit:** Torben Spieker (Systemadministrator), Sarah Klöfer (Expertin für magische Welten und Brettspielhistorikerin), Miko Hucko (Reality Programmer), Kathia von Roth (Expertin für Zusammenhänge und temporäre utopische Zonen) – Reihenfolge der Namensnennung erwürfelt

**Sprache:** Deutsch (und Englisch möglich)

**Dauer:** Die Aufführung hat keinen Anfang und kein Ende. Die Spielenden können sich völlig frei bewegen. Um in das Spiel reinzukommen, gehen Sie ab dem 13.5. am besten bei der Spielerberatung im Festivalzentrum vorbei.

«Eine Netzwerk-Erzählung, auch bezeichnet als verteilte Erzählung, ist eine Erzählung, die sich aus einem Netzwerk aus miteinander verbundenen Autor\*innen, Zugangspunkten und / oder in sich geschlossene Handlungssträngen speist. Die Erzählung ist nicht von einzelnen, vorgegebenen Details abhängig; vielmehr entstehen Details durch eine Ko-Konstruktion eines alles übergreifenden Narratives und vor allem durch die verschiedenen Teilnehmenden oder Elemente.» (Übersetzung von Wikipedia-Eintrag zu «network narrative»)

**Die Spielerberatung** ist eine Denkweise. Für die vier Spielerberatenden aus Hamburg ist Spielen ein grundlegender Bestandteil menschlichen Handelns. Es ist eine kulturelle Praxis, die soziale Gleichheit fördert und unterstützt, indem sich unterschiedliche Wesen unter den gleichen Regeln treffen. Spiele sind in der Lage, konsequenzfreiere Räume zu öffnen und so Menschen zu ermächtigen, neue Handlungsweisen und Haltungen innerhalb der Spielgrenzen zu erproben. In einer Zeit, in der die gesellschaftlichen Strukturen immer komplexer erscheinen, sehen Sie Spiele als ein Instrument, das uns allen ermöglicht, Vertrauen in kollektives Handeln zu erlernen und sich wieder auf die eigene Intuition zu verlassen.

**Einfach gesagt:**

Beim Spielen kann man Dinge anders machen als im Alltag. Das eröffnet neue Möglichkeiten. Mit der Spielerberatung kann man genau das erleben.

## BIO DER BETEILIGTEN

**Miko Hucko** ist Reality Programmer: freie Kulturschaffende und Aktivistin. Formal arbeitet sie mit hierarchiefreien Kommunikations- und Kollaborationsstrukturen, inhaltlich liegt ihr Schwerpunkt auf den Themen Geld und Geschichtsschreibung. Sie ist Teil der Spieleberatung.

**Kathia von Roth** arbeitet als Künstlerin und Aktivistin mit dem Transformationspotential von Alternate Reality Gaming. Sie lebt in Hamburg und ist Kernmitglied der *Spieleberatung*, deren Kollektiv sie stetig durch Kuration und das Schaffen von Selbstorganisationstrukturen erweitert. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Partizipation & Spiel und die erzählte Situation als Theater der Zukunft. Zuletzt war sie als Künstlerin beim *NODE – Forum for Digital Arts* in Frankfurt tätig, sprach auf der Theater- und Netz-Konferenz zum Thema “Neue Technologien, neue Dramaturgien” und entwickelte das analoge Massive-Multiplayer-Community-Game “There is no game” für den *Chaos Communication Congress*. Sie ist ein Teil von *AllesAllen* und entwickelte im Winter 17/18 im Rahmen des Prototype Fund (*Open Knowledge Foundation Deutschland* und *Bundesministerium für Bildung und Forschung*) eine Open-Source-Skill- und Ideasharing-Plattform.

**Sarah Klöfer**, geboren 1985 in Wiesbaden, studierte Theaterwissenschaft, Publizistik, Kommunikationswissenschaft (FU Berlin) und Theaterregie (HfMT Hamburg). Sie ist neben ihrer Regietätigkeit innerhalb des Künstler\*innenkollektivs "Die Spielberatung" Experte für Brettspiele und Spielmechanismen. Zudem setzt sie sich aktiv gegen Rechtspopulismus in Politik, Öffentlichkeit und sozialen Medien ein. Ihre Inszenierung „RODOGUNE. Verkehrte Welt“ auf Kampnagel in Hamburg wurde zum Körper Studio Junge Regie 2013 in Hamburg und zum OUTNOW Festival in Bremen eingeladen. Zudem inszenierte sie am Maxim Gorki Theater Berlin (Aloha Senior Cruising), sowie sehr erfolgreich am Theater der Stadt Koblenz. (Viel Lärm um nichts/ Der nackte Wahnsinn) Dort wird in der Spielzeit 18/19 auch ihre nächste Inszenierung von „Ein Sommernachtstraum“ zu sehen sein.

**Torben Spieker** studiert Experimentelles Design an der HfbK Hamburg. Er vereint dabei seine architektonischen Erfahrungen mit dem Interesse für informationstechnische Systeme und ist auf der Suche nach der menschlichen API. Er ist Mitbegründer der Spieleberatung, einem interventionistischem Format für analoge, gesellschaftsbildende Spiele und ist Mitglied der öffentlichen Gestaltungsberatung.

**[www.spieleberatung.org](http://www.spieleberatung.org)**

Pressematerial (Fotos in druckfähiger Auflösung und Pressedossiers zu den einzelnen Produktionen) stehen auf <http://auawirleben.ch/de/presse> für Sie zum Herunterladen bereit.

Für weitere Auskünfte, Unterlagen zu den Produktionen, Bild- und eventuell Videomaterial wenden Sie sich bitte an +41 (0) 31 318 62 16 resp. [nicolette.kretz@auawirleben.ch](mailto:nicolette.kretz@auawirleben.ch). Wir stehen gerne zu Ihrer Verfügung. Spezielle Wünsche wie Interviews oder Porträts melden Sie bitte frühzeitig an.