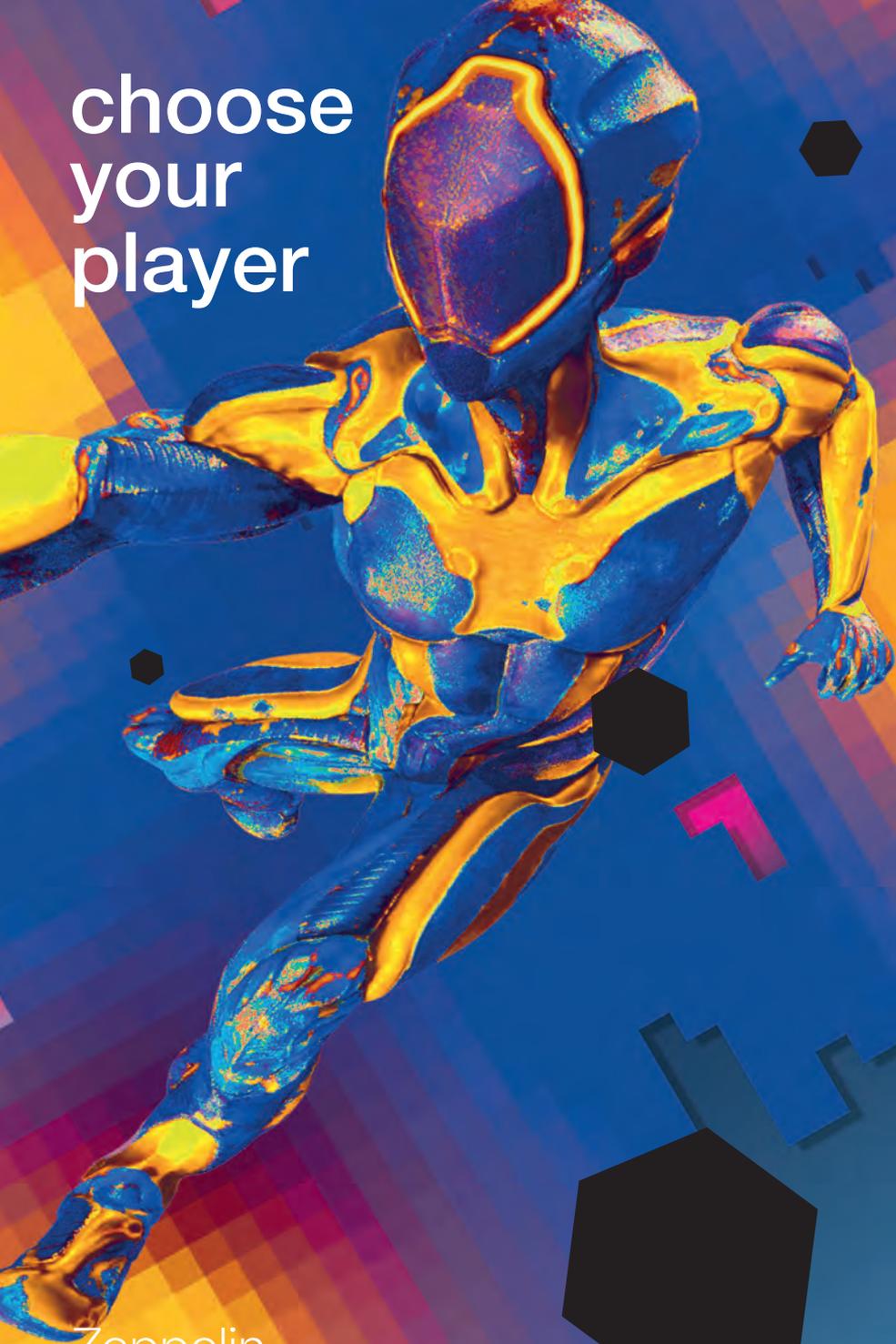




choose
your
player



Zeppelin
Museum

SPIELWELTEN VON WÜRFEL BIS PIXEL
GAMING FROM DICE TO PIXEL



choose
your
player

**SPIELWELTEN VON WÜRFEL BIS PIXEL
GAMING FROM DICE TO PIXEL**

Choose your Player



Key-Visual zur Ausstellung *Choose your Player. Spielwelten von Würfel bis Pixel* /

Key visual for *Choose your Player. Gaming from Dice to Pixel*

choose
your
player



GAMING FROM DICE TO PIXEL
SPIELWELTEN VON WÜRFEL BIS PIXEL



Gaming gemeinsam und gegeneinander: *Mario Kart 8 Deluxe* (Nintendo, 2017) und *Portal* (Valve, 2007) / Playing together and against each other: *Mario Kart 8 Deluxe* (Nintendo, 2017) and *Portal* (Valve, 2007)

◆ Spiele prägen die Gesellschaft – und sind zugleich ihr Spiegel.

In Spielen lernen wir, ziel- und lösungsorientiert zu denken und strategisch oder auch manipulativ zu handeln. Wir suchen Verbündete, täuschen die Gegenseite, überwinden Hindernisse, suchen nach Alternativen in scheinbar ausweglosen Situationen. Spiele sind vielschichtig, hintergründig und bilden gesellschaftliche Diskurse der Zeit ab.



◆ Games shape society — and mirror it at the same time.

In games, we learn to focus on goals and solutions but also to strategise and manipulate. We seek alliances, deceive opponents, overcome obstacles and search for alternatives in seemingly hopeless situations. Games are multilayered, profound, and represent the social discourses of our time.

Diese Spielebox bezieht sich auf die Ausstellung *Choose your Player. Spielwelten von Würfel bis Pixel* (17.5.2024–27.4.2025) im Zeppelin Museum Friedrichshafen, die weltweit erste Ausstellung, in der ganz unterschiedliche analoge und digitale Spiele der letzten 110 Jahre auf internationale Positionen zeitgenössischer Kunst treffen. Die weitgehend spielbare Ausstellung erstreckt sich über drei Erzählebenen. Beginnend bei Brett- und Geschicklichkeitsspielen des frühen 20. Jahrhunderts, über Videospiele und Spielklassiker des 21. Jahrhunderts, bis hin zu immersiven Werken zeitgenössischer Künstler*innen untersucht sie das Spielen als kulturelle Praxis. Eine breite Palette an Spielen, darunter Strategie- und Rollenspiele, wird dabei analysiert und in einen größeren Kontext gesetzt.

Jugendzimmeratmosphäre: Larry Achiampong, *Mama's Bootleg Fight Club*, 2023 bis heute, Installation / Teenage bedroom atmosphere: Larry Achiampong, *Mama's Bootleg Fight Club*, 2023–ongoing, installation



This game box is based on the exhibition *Choose your Player. Gaming from Dice to Pixel* (17.5.2024–27.4.2025) at the Zeppelin Museum in Friedrichshafen, the first exhibition worldwide to pair a wide range of analogue and digital games from the last 110 years with international contemporary art. The exhibition, which is largely playable, is structured around three narrative strands. Starting with board and skill games from the early 20th century, through to video games and game classics from the 21st century and immersive works by contemporary artists, it examines gaming as a cultural practice. It analyses a wide range of games, including strategy and role-playing games, and places them in a wider context.



Die erste Ebene der Ausstellung bilden die überwiegend analogen Zeppelinspiele aus der Sammlung des Zeppelin Museums, die bereits während des Ersten Weltkriegs Eroberungsfantasien und Kriegsszenarien in die Kinderzimmer getragen und so die staatliche Propaganda unterstützt haben. Das setzte sich in der Weimarer Republik und im Nationalsozialismus in Gestalt von Expansions- und Kolonialisierungsideologien, die über Spiele vermittelt wurden, fort.

Der Zeppelin bleibt in der digitalen Spielwelt bis heute präsent. Meist wurde er in freier Erfindung als Superwaffe inszeniert oder als Kriegsgerät der Nazis, das es zu vernichten gilt. Es geht in diesen Spielen also meist um (fiktive) Kriegsszenarien, in die das Luftschiff eingebunden ist. Hier spüren wir den pseudo-historisierenden Darstellungen nach und fragen, inwieweit die Spiele als Deutung von Geschichte gelesen werden können – oder auch nicht.

Kannst du das Rätsel der Ameisen lösen? Jede Ameise hat einen bestimmten Wert, und deine Aufgabe ist es, diese Werte zu entschlüsseln, um die Gleichungen zu lösen.

Can you solve the ant puzzle? Each ant carries a specific value, and your challenge is to crack the code and solve the equations.

Kannst du die untere Gleichung lösen?
 Can you solve the equation below?

Ants by Afrah Shafiq



The exhibition's first strand introduces the predominantly analogue zeppelin games from the Zeppelin Museum's own collection. During the First World War, these games were used to disseminate fantasies of conquest and war scenarios into children's bedrooms, thereby supporting state propaganda. This approach of conveying ideologies of expansion and colonisation through games persisted in the Weimar Republic and under National Socialism.

Zeppelin airships still remain present in the world of digital games today. They are usually portrayed as heavily fictionalised, ahistorical weapons of mass destruction or as Nazi war machines needing to be destroyed. These games generally revolve around (fictitious) war scenarios in which the airship plays a military role. The exhibition investigates these faux-historical depictions and questions the extent to which the games can be read as an interpretation of history — or not.



Historisches Reisespiel aus der Sammlung des Hauses / Historical travelling game from the museum's collection



Gegenüberstellung aktueller Gaming-Phänomene und historischer Spiele /
Comparison of current gaming phenomena and historical games

Da sich das Zeppelin Museum als interdisziplinäres Museum für Technik und Kunst begreift, das die gesellschaftlichen Auswirkungen von technologischen Entwicklungen (wie beispielsweise das Gaming) beleuchtet, bietet diese Ausstellung auch eine kritische Perspektive darauf, welche Wirkung die Kulturtechnik des Spielens auf eine Gesellschaft hat, im Positiven wie im Negativen. Es geht also einerseits um das Spiel und das Spielen an sich, also um das Aktiv-Werden, und andererseits darum, den Blick für die Mechanismen eines Spiels zu schärfen und für die möglichen dahinterliegenden politischen Interessen oder propagandistischen Absichten zu sensibilisieren.



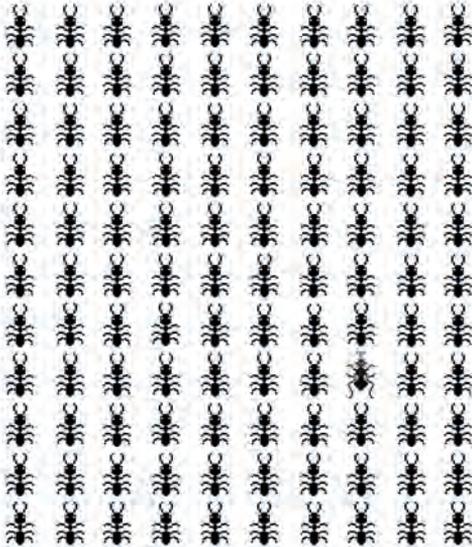
Kleinteilig und komplex: *Betrayal at Baldur's Gate* (Avalon Hill/Wizards of the Coast/Hasbro, 2017) / Intricate and complex: *Betrayal at Baldur's Gate* (Avalon Hill/Wizards of the Coast/Hasbro, 2017)

The Zeppelin Museum defines itself as an interdisciplinary museum for technology and art that sheds light on the social impact of technological developments (such as gaming). This exhibition therefore also offers a critical perspective on the effect that the cultural technology of gaming has on society, both positive and negative. So on the one hand, the focus is on games and gaming itself, i.e. on actively engaging with games, and on the other hand, on sharpening our awareness of the mechanisms of a game and sensitising us to the possible underlying political interests or propagandistic intentions.



Finde die Ameisenkönigin

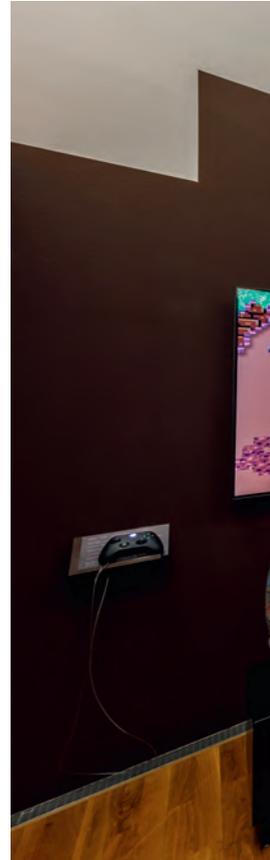
Find the queen ant



Ants by Afrah Shafiq

Ein Gewimmel aus Ameisen – doch eine ist besonders! Kannst du die Ameisenkönigin finden? Schau genau hin und entdecke das Detail, das sie von den anderen unterscheidet.

A swarm of ants – but one stands out! Can you spot the queen ant? Take a closer look and find the detail that sets her apart from the rest.



Daher bilden sogenannte Spiele-Blockbuster, also Spiele, die eine große Reichweite erzielt haben, sowie wirkungsorientierte Nischenspiele die zweite Ebene der Ausstellung. Auch diese Spiele sind politisch. Denn es geht um Fragen der Weltdeutung und der Weltgestaltung. Dabei wird Politik in den Spielen wirksam (etwa durch Förderstrukturen oder durch inhaltliche Einflussnahmen und Zensur), und die Spiele wiederum wirken sich auf die Gesellschaft aus, da sie Narrative erzeugen und somit Mitgestaltende eines politischen Klimas sind.

The second strand of the exhibition focuses on both blockbuster games — i.e. games that have achieved a wide reach — and high-impact niche games. These games are political as well. They deal with questions of how the world is interpreted and shaped. Politics has an impact on the games themselves (whether through funding structures, by influencing their content or censorship), and the games in turn have an effect on society by creating narratives and thus helping to shape the political climate.



Kohabitation im Ameisenhügel: Afrah Shafiq, *Where Do the Ants Go?*, 2023 bis heute, Interaktive Drei-Kanal-Installation / Coexistence in an ant hill: Afrah Shafiq, *Where Do the Ants Go?*, 2023–ongoing, interactive three-channel installation

Die dritte Ebene der Ausstellung bildet die zeitgenössische Kunst. Wir haben drei internationale Künstler*innen und ein Künstler*innenkollektiv eingeladen, ihre Welt-sicht mit eigenen Spielangeboten sichtbar zu machen.

Sie alle untergraben mit ihren interaktiven und immersiven Installationen eingeübte Machtstrukturen und entwerfen neue Gesellschaften der Toleranz und Kohabitation. Sie laden in eine Spielarkade ein, in der nonbinäre Figuren die Hauptrollen spielen und in knallbunten schrillen Szenerien auch Ängste, Krankheit und Tod thematisieren, oder sie lassen uns in ein Jugendzimmer treten, das beispielsweise People of Colour ins Zentrum der Gamingwelt rückt. In einem großen Ameisenhaufen geht es um die Rettung eines Ameisenvolks und Aspekte der Kohabitation – und am Ende der Ausstellung laden wir die Besucher*innen in ein Bällebad ein, das die in der Welt des Gamings entstandenen neuen Gemeinschaften auf spielerische Weise thematisiert.



The third strand of the exhibition centres contemporary art. Three international artists and an artists' collective were invited to visualise their world views by means of their own games.

Through their interactive and immersive installations, they all undermine established power structures and design new societies based on tolerance and cohabitation. One work invites visitors into a game arcade in which non-binary characters play the leading roles, addressing fears, illness and death in brightly coloured, garish scenarios, another recreates a youth room that places people of colour at the centre of the gaming world. A large anthill is dedicated to the rescue of an ant colony and explores aspects of cohabitation — and at the end of the exhibition, visitors are invited into a ball pit that playfully addresses the new communities that have emerged in the world of gaming.

Das Phänomen Spiel bzw. Gaming wurde in dieser Ausstellung also sowohl über Zeppelin Spiele aus der Sammlung des Zeppelin Museums als auch über vielfältige digitale Games und raumgreifende Kunstinstallationen thematisiert und kritisch im Hinblick auf Propaganda, Genderstereotypen oder rassistische Klischees analysiert.

Der thematische Bogen reicht vom Geschicklichkeitsspiel über das Kriegsspiel zu den Entdecker- und Survival Games bis zu den neuen Gemeinschaften im digitalen Gaming. Die Ausstellung analysiert politische Interessen und Propaganda, Widerstand und Kollaboration im Spiel. Und sie möchte ein Bewusstsein für diese Beeinflussungen wecken.

Im Zentrum unserer Ausstellung steht aber auch die Frage: Warum ist das Spielen gerade heute gesellschaftlich relevant? Spannend wird es im Spiel dann, wenn die Strategien der Spieler*innen auf Widerstände stoßen. Die Akteur*innen müssen sich mit diesen Widerständen auseinandersetzen, sie verstehen und Wege finden, ihre Ziele trotzdem zu erreichen. Es geht also um Selbstwirksamkeit und darum, unter vielen Optionen das beste und erfolgversprechendste Vorgehen zu finden.

Im Spiel trainieren wir also das Denken und Handeln in Möglichkeiten. Und das ist wichtig, wenn wir uns in einer Gegenwart voller Krisen und Herausforderungen für die Zukunft aufstellen möchten. „Angesichts der Herausforderungen unserer Zeit müssen wir erfinderisch sein“, sagte die Generaldirektorin der UNESCO, Audrey Azoulay. Und was sie auf die Futures Literacy bezogen sagt, kann auf das Gaming übertragen werden, denn Spielen fördert die Vorstellungskraft und stärkt unsere Fähigkeit, angesichts von Problemen, Herausforderungen oder Veränderungen immer neue Lösungen zu finden. Zu spielen erlaubt uns, auf neue Art zu denken und zu handeln, innovativ und kreativ zu sein.

„Das Spiel ist die höchste Form der Forschung“, stellte Albert Einstein fest. Die Aufforderung des Zeppelin Museums lautet daher: Lasst uns spielen!

Wir wünschen Euch und Ihnen viel Spaß mit der Spielebox.

The exhibition examines the phenomenon of games and gaming using zeppelin games from the Zeppelin Museum's collection as well as a variety of digital games and large-scale art installations. It critically analyses these in terms of propaganda, gender stereotypes and racist clichés.

The thematic arc covers skill games and war games to exploration and survival games through to the new communities emerging in digital gaming. The exhibition analyses political interests and propaganda, resistance and collaboration in game culture. And it aims to raise awareness of these influences.

Our exhibition simultaneously revolves around the question of why gaming is relevant to society today. Games become exciting when players' strategies encounter resistance. Players have to confront this resistance, understand it and find ways to achieve their goals despite it. In other words, it is all about individual agency and finding the best and most promising course of action among many options.

Games train us to think and act in terms of possibilities. And this is important if we want to position ourselves for the future in a present full of crises and challenges. As UNESCO Director-General Audrey Azoulay said, 'We need to be inventive in the face of the challenges of our time.' And what she says in relation to Futures Literacy can be applied to gaming, because gaming fosters imagination and strengthens our ability to constantly find new solutions in the face of problems, challenges or changes. Play allows us to think and act in new ways, to be innovative and creative.

'Play is the highest form of research,' said Albert Einstein. The Zeppelin Museum's invitation is therefore: let's play!

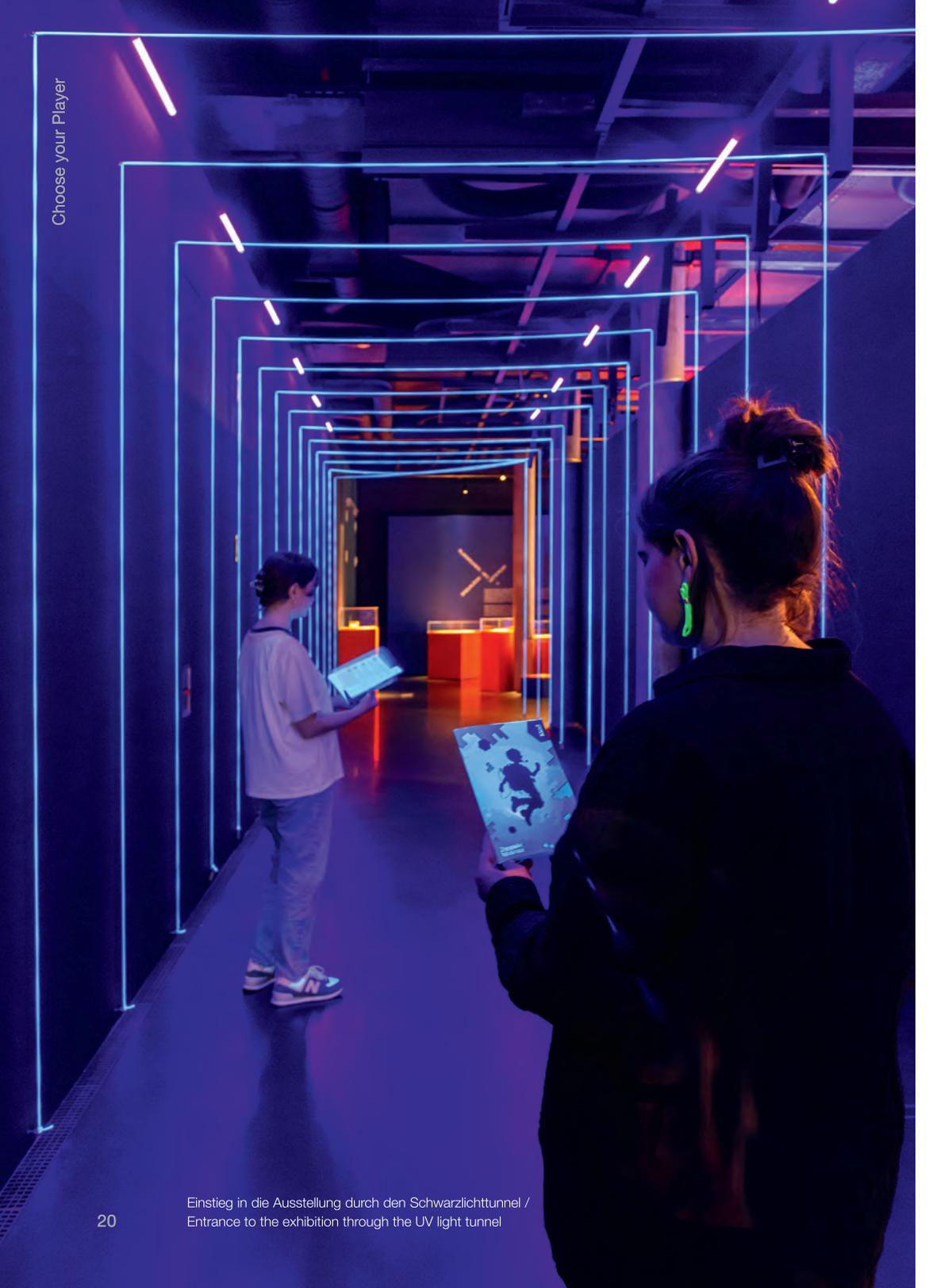
We wish you lots of fun with this game box.

MATERIAL WORLD KNIGHT

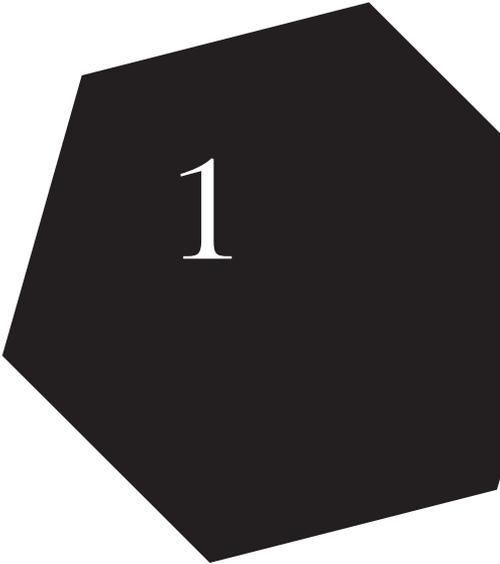




Künstlerische Positionen in der Ausstellung: LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, 2022 bis heute, beauftragt und produziert durch die Zabludowicz Collection. Adaption der Installation aus der Ausstellung *LuYang NetiNeti*, Zabludowicz Collection, London / Artworks in the exhibition: LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, 2022–ongoing, commissioned and produced by Zabludowicz Collection. Adapted from the original installation for the exhibition *LuYang NetiNeti*, Zabludowicz Collection, London.



Spielplätze/
Playgrounds:
Hey, Let's Play!



1



Ausstellungsansicht Kapitel 1: Spielplätze: Hey, Let's Play! / Exhibition view chapter 1: Playgrounds: Hey, Let's Play!

◆ Warum spielen wir?

Exploration, Immersion, Entertainment, Enthusiasmus, Erfolgserlebnisse: Es gibt viele Gründe zu spielen. Für den Philosophen Bernard Suits bedeutet Spielen, sich freiwillig der Herausforderung zu stellen, selbst auferlegte Barrieren zu überwinden. Spiele erlauben es, andere Perspektiven einzunehmen und neue Rollen zu erproben, ihre Regeln zu akzeptieren oder sie bewusst zu brechen.

Spielen begleitet uns seit der Kindheit. Es ist die Quelle von Kreativität und wird so zu einem wesentlichen Motor von Kultur. Wie Johan Huizinga herausstellt, sind kulturelle Systeme wie Politik und Wissenschaft aus spielerischen Handlungen entstanden und wurden durch Ritualisierung institutionalisiert. Kurz: Wir sind homo ludens, spielende Menschen.

Ohne diesen spielerischen Anteil wären kaum neue kulturelle Entwicklungen und Veränderungen, Experimente, Entgrenzungen oder Erweiterungen möglich. Das Spielen ist nicht nur ein Element von Kultur, sondern geht ihr voran.



◆ Why do we play?

There are many reasons to play: exploration, immersion, entertainment, enthusiasm, a sense of achievement. For philosopher Bernard Suits, playing games means voluntarily taking on the challenge of overcoming self-imposed barriers. Games enable us to adopt different perspectives and try out new roles, accept their rules or consciously break them.

Play accompanies us from childhood. It is the wellspring of creativity and thus becomes a key driver of culture. As Johan Huizinga emphasises, cultural systems such as politics and science emerged from playful activities and were institutionalised through ritualisation. In short, we are *homo ludens* — people who play.

Without playfulness, new cultural developments and changes, experiments, demarcations or expansions would hardly be possible. Play is not only an element of culture, but rather precedes it.

◆ Was spielen wir?

Spiele sind abstrakte Modelle unserer Welt. Sie wirken in die Gesellschaft hinein und beeinflussen ihre Verfasstheit. In immersiven virtuellen Welten, narrativen Strukturen von Rollenspielen oder den gamifizierten Mechanismen des Alltags setzen wir uns mit der Welt in unterschiedliche Beziehungen.



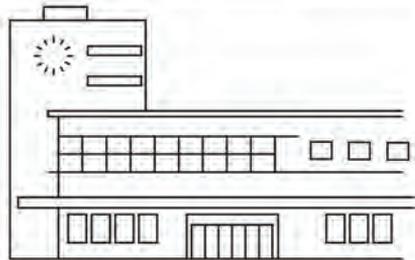
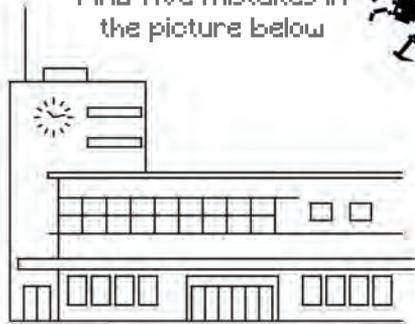


Ein Gebäude, zwei Bilder – doch etwas stimmt nicht! Im unteren Bild haben sich 5 Fehler versteckt. Hast du einen scharfen Blick, um alle Unterschiede zu entdecken?

Two pictures, one building – but something's not right! The bottom image has 5 hidden mistakes. Can your keen eye catch them all?

Finde 5 Fehler im unteren Bild

Find five mistakes in the picture below



Ants by Afrah Shafiq



What do we play?

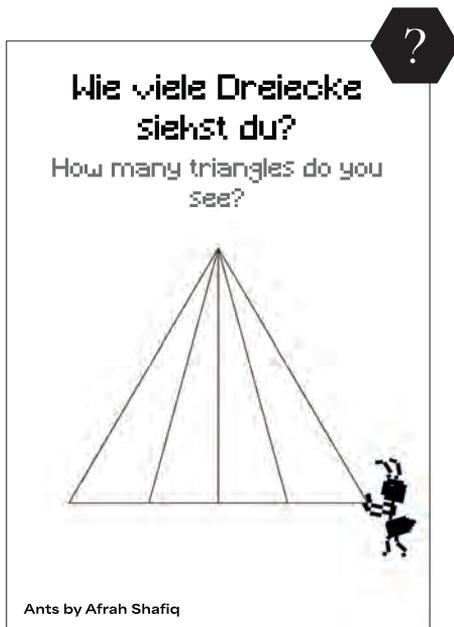
Games are abstract models of our world. They have an impact on society and influence its constitution. Through immersive virtual worlds, the narrative structures of role-playing games or the gamified mechanisms of everyday life, we enter into different relationships with the world.

Der Schwarzfahrer/ Der blinde Passagier im Zeppelin, Verlag unbekannt, 1928–1937 / *The Stowaway/ The Free Rider on The Zeppelin*, publisher unknown, 1928–1937



Ausstellungsansicht Kapitel 2: Machtspiele: Power Play! / Exhibition view chapter 2: Power Games: Power Play!

Die ältesten nachgewiesenen Brettspiele sind rund 4.600 Jahre alt und stammen aus dem antiken Mesopotamien. *Schach* kam im 13. Jahrhundert nach Europa. 1824 entstand mit dem *Preußischen Kriegsspiel* das erste Planspiel, das die Grundlage für heutige Rollenspielerfolge wie *Dungeons & Dragons* und deren digitale Ableger wie *Baldur's Gate* bildet. Die Industrialisierung ermöglichte hohe Auflagen von Spielen durch kostengünstige Herstellung. So erfuhren zum Beispiel im 20. Jahrhundert Würfelspiele als Zeitschriftenbeilagen weite Verbreitung. Die Digitalisierung schuf neue Märkte: Arcade-Spiele zogen in Gaststätten ein und wurden bald durch Heimkonsolen wie die Super Pong ersetzt.



Wie viele Dreiecke kannst du in diesem Bild entdecken? Schau genau hin, denn es gibt mehr, als du auf den ersten Blick siehst!

How many triangles can you find in this picture? Look carefully – there's more than meets the eye!

The oldest documented board games are around 4,600 years old and originate from ancient Mesopotamia. *Chess* came to Europe in the 13th century. In 1824, the *Preussisches Kriegsspiel* (literally: Prussian wargame) was the first simulation game, which laid the foundation for today's role-playing games such as *Dungeons & Dragons* and its digital offshoots such as *Baldur's Gate*. Industrialisation made it possible to produce large numbers of games at low cost. In the 20th century, for example, dice games were widely distributed as magazine supplements. Digitalisation created new markets: arcade games moved into pubs and were soon replaced by home consoles such as Super Pong.

◆ Wie spielen wir?

Heute spielen circa 40 Prozent der Weltbevölkerung Videospiele. Das einstige Nischenphänomen hat sich zum Massenmedium unserer Zeit entwickelt.

Seit den 1950er Jahren sind Computerspiele wie *Tennis for Two* und digitale Schachversionen wettkampforientiert. In den 1970er Jahren entstand mit dem ersten großen Turnier an der Stanford University ein organisierter Wettbewerbsbetrieb, der sich bis zur Jahrtausendwende als E-Sport zu einer Milliardenindustrie entwickelte. Turniere wie das *Dota-2*-Event „The International“ werden weltweit von Millionen live verfolgt. Durch ausgeklügelte Monetarisierungsstrategien wie Mikrotransaktionen, Battlepässe, Skins und Abonnements hat sich das Spielerlebnis verändert und der Konsumdruck auf Spieler*innen erhöht.



◆ How do we play?

Today, around 40 per cent of the world's population plays video games. What was once a niche phenomenon has developed into a mass medium of our time. Computer games such as *Tennis for Two* and digital versions of chess were first introduced as tournament games in the 1950s. In the 1970s, the first major tournament at Stanford University gave rise to organised competitive gaming, which developed into the billion-dollar e-sports industry by the turn of the millennium. Tournaments such as the *Dota 2* event 'The International' are watched live by millions worldwide. Sophisticated monetisation strategies such as microtransactions, battle passes, skins and subscriptions have transformed the gaming experience and increased the pressure on players to consume.

Ausstellungsansicht Kapitel 1: Spielplätze: Hey, Let's Play! / Exhibition view chapter 1: Playgrounds: Hey, Let's Play!





Ausstellungsansicht Kapitel 1: Spielplätze: Hey, Let's Play! / Exhibition view chapter 1: Playgrounds: Hey, Let's Play!

Parallel hierzu entwickelt sich auch die Indie-Spieleindustrie stetig weiter. Sie umfasst unabhängige Entwickler*innenstudios und Einzelpersonen, die ohne die Unterstützung großer Publisher Videospiele entwickeln und veröffentlichen. Innovative Gameplay-Mechaniken gepaart mit experimentierfreudigen künstlerischen Ausdrucksformen und gesellschaftsrelevanten Themen trotzen den klassischen Formeln des Massenmarktes und erzielen dennoch große Erfolge.

Spiele können auch Kunst sein, und Kunst kann zum Spiel werden. Die historische Avantgarde des 20. Jahrhunderts, insbesondere der Dadaismus und Surrealismus, setzten spielerische Elemente ein, um bestehende Kunstkonventionen infrage zu stellen. In den 1960er und 1970er Jahren experimentierten Künstler*innen mit Spielstrukturen, um die Beziehung zwischen Kunst und Publikum neu auszuloten. Spiele waren auch entscheidend für die frühe Computerkunst. Die interaktiven und visuellen Möglichkeiten früher Computerspiele wie etwa *Tennis for Two* (1958) und *Space War!* (1962) inspirierten Künstler*innen zu neuen Ausdrucksformen.

Heute eröffnen digitale Technologien neue partizipative und immersive Möglichkeiten. Dabei rücken zunehmend Beiträge von People of Colour sowie feministische und dekoloniale Perspektiven in den Fokus. Sie untersuchen, wie Spiele Identitäten und Rollenbilder formen, Machtverhältnisse festigen und zugleich zur Entwicklung neuer Gemeinschaften und zukunftsweisender Ideen beitragen können.



?

Welcher Schatten gehört zu der Ameise? Sieh dir die verschiedenen Schattenformen genau an und finde diejenige, die perfekt zur Ameise passt.

Which shadow matches the ant? Study the shadow shapes closely and identify the one that perfectly fits the ant.

At the same time, the indie games industry is constantly evolving. It comprises independent studios and individuals who develop and publish video games without the support of major publishers. Innovative gameplay mechanics paired with experimental forms of artistic expression and socially pertinent themes can defy the classic mass market formulas and still achieve great success.

Games can also be art, just as art can also become games. The historical avant-gardes of the 20th century, in particular Dadaism and Surrealism, used playful elements to challenge existing art conventions. In the 1960s and 1970s, artists experimented with game structures to reimagine the relationship between art and audience. Games were also crucial for early computer art. The interactive and visual possibilities of early computer games such as *Tennis for Two* (1958) and *Space War!* (1962) inspired artists to create new forms of expression.

Today, digital technologies open up new participatory and immersive possibilities. Productions by people of colour as well as feminist and decolonial perspectives are drawing increasing attention. They examine how games can shape identities and role models, consolidate power relations and at the same time contribute to the development of new communities and forward-looking ideas.



Ausstellungsansicht LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, 2022 bis heute, beauftragt und produziert durch die Zabludowicz Collection. Adaption der Installation aus der Ausstellung LuYang NetiNeti, Zabludowicz Collection, London / Exhibition view LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, 2022–ongoing, commissioned and produced by Zabludowicz Collection. Adapted from the original installation for the exhibition LuYang NetiNeti, Zabludowicz Collection, London

LuYang NetiNeti Arcade in *Choose your Player* lädt in eine immersive Spielhalle ein, die von Anime, Science-Fiction, Buddhismus und Neurowissenschaften inspiriert ist. Der Titel, abgeleitet vom Sanskrit-Ausdruck „neti neti“ für „weder dies noch das“, hinterfragt festgefahrene Vorstellungen von Vergangenheit und Zukunft, Leben und Tod, Mensch und Maschine. Zwischen Spielautomaten, Tanzstationen und Motorradrennsimulatoren tauchen die Besucher*innen in fantasievolle Spielwelten ein.



Ausstellungsansicht LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, 2022 bis heute / Exhibition view LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, 2022–ongoing

LuYang NetiNeti Arcade in *Choose your Player* invites visitors into an immersive arcade inspired by anime, science fiction, Buddhism and neuroscience. The title is derived from the Sanskrit term 'neti neti', meaning 'neither this nor that', and questions entrenched notions of past and future, life and death, human and machine. Amidst slot machines, dance stations and motorbike racing simulators, visitors are immersed in imaginative worlds of play.



LuYang, *LuYang Delusional Hell*, 2021, Arcade-Spiel und Konsole; LuYang, *Material World Knight*, 2018, 3-Kanal-HD-Video, 22:14 Minuten; LuYang, *Material World Knight* – Clip 1 and Clip 2, 2018, 1-Kanal-Videos, unterschiedliche Laufzeiten auf Konsolen / LuYang, *LuYang Delusional Hell*, 2021, arcade game and console; LuYang, *Material World Knight*, 2018, Three-channel HD video, 22:14 minutes; LuYang, *Material World Knight* – Clip 1 and Clip 2, 2018, single channel videos, varying durations on consoles

Visionäre Avatare, surreale Gottheiten und groteske Anime-Charaktere, die uns auch im Memo-Spiel wiederbegegnen, ermutigen dazu, binäre Zuschreibungen von Identität, Nationalität und Geschlecht aufzugeben und das Dasein als Mensch zu hinterfragen. LuYang verwandelt den Kunstraum in einen Abenteuerspielplatz, in dem auch existenzielle Themen wie Krankheit, Vergänglichkeit und Tod verarbeitet werden. Spiele prägen Weltanschauungen und spiegeln dabei auch Machtverhältnisse. Das macht sie jedoch auch anfällig, sie für Propaganda zu missbrauchen, oder um bestimmte Werte zu vermitteln.

Visionary avatars, surreal deities and grotesque anime characters, which also reappear in the concentration game included in this game box, encourage us to abandon binary attributions of identity, nationality and gender and to question our existence as human beings. LuYang transforms the exhibition space into an adventure playground that also explores existential themes such as illness, transience and death. Games shape world views and also reflect power relations. However, this also makes them susceptible to being misused for propaganda or to convey certain values.

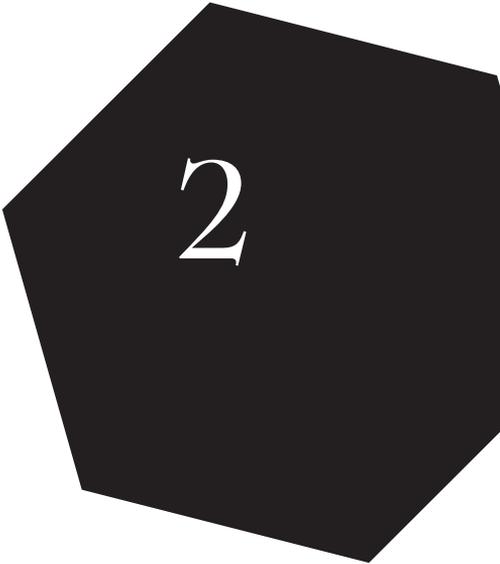
LuYang, *LuYang Dance Dance Revolution*, 2018, an die Dance Dance Revolution-Konsole angepasste Arcade-Spiel-Version und LuYang, *Dance Dance Revolution*, 2018, 1-Kanal-Video auf Konsole, 10:21 Minuten / LuYang, *LuYang Dance Dance Revolution*, 2018, arcade game version adapted to the Dance Dance Revolution console; LuYang, *LuYang Dance Dance Revolution*, 2018, Single channel video on console, 10:21 minutes





Larry Achiampong, *Mama's Bootleg Fight Club*, 2023 bis heute, Installation /
Larry Achiampong, *Mama's Bootleg Fight Club*, 2023–ongoing, installation

Machtspiele/
Power Games:
Power Play!



2



Larry Achiampong, *Mama's Bootleg Fight Club*, 2023 bis heute, Installation / Larry Achiampong, *Mama's Bootleg Fight Club*, 2023–ongoing, installation

Spiele spiegeln Machtverhältnisse: In der Regel verfestigen sie die bestehenden, können aber auch dazu dienen, vorhandene Strukturen aufzuzeigen und aufzubrechen. Der britisch-ghanaische Künstler Larry Achiampong thematisiert in seiner Arbeit *Mama's Bootleg Fight Club* die stereotype Darstellung von Videospielecharakteren aus den 1990er und 2000er Jahren. In seiner Gemäldeserie stellt er die überwiegend weißen Protagonist*innen der Spiele als schwarze, mutige Kämpfer*innen dar und interpretiert so die berühmten Figuren der Popkultur jener Zeit neu. Anhand seiner Auswahl von Spielkonsolen, Filmen und Büchern gewährt uns Larry Achiampong Einblicke in die Medien, die seine Kindheit und Jugend prägten. Für ihn ist Gaming sowohl ein Rückzugsort für künstlerische Fantasie als auch ein Medium, das subtile Botschaften und Stereotype transportiert. Seine Charaktere sind auch Teil des Memo-Spiels in dieser Spielebox, ebenso wie seine Anleitung zum Bau des ghanaischen Nationalspiels *Oware*.

Andere Spiele dienen ganz offen propagandistischen Zwecken. So entstanden besonders vor und zu Beginn des Ersten Weltkriegs unzählige Kriegsspielzeuge und Gesellschaftsspiele, die den Krieg glorifizierten und Heldenmut, Opferbereitschaft sowie den Glauben an die eigene Vormachtstellung stärken sollten. In einigen dieser Spiele kommen Zeppeline vor. Sie werden als überlegene Wunderwaffe porträtiert, die verkaufsfördernd häufig nur das Cover schmücken. Die dargestellten Machtverhältnisse stellen keineswegs reale Tatsachen dar, sondern bilden vielmehr die Wunschvorstellung von der eigenen Überlegenheit ab, aus der ein imperialer Herrschaftsanspruch abgeleitet wurde.



Ausstellungsansicht Kapitel 2: Machtspiele: Power Play! / Exhibition view chapter 2: Power Games: Power Play!

Games reflect power relations: they generally reinforce existing ones, but they can also serve to highlight and break up existing structures. In his work *Mama's Bootleg Fight Club*, the British-Ghanaian artist Larry Achiampong addresses the stereotypical depiction of video game characters from the 1990s and 2000s. In a series of paintings, he depicts the games' predominantly white protagonists as Black, courageous fighters and thus reinterprets the famous pop culture figures of the time. He draws on a selection of games consoles, films and books to give us insights into the media that shaped his childhood and youth. For him, gaming is both a refuge for artistic imagination and a medium that conveys subtle messages and stereotypes. His characters also feature in the concentration game in this box, as do his instructions for assembling the Ghanaian national game *Oware*.

Other games serve overtly propagandistic purposes. Especially before and at the beginning of the First World War, countless war toys and parlour games were created that glorified the war. These were designed to bolster heroism, the willingness to make sacrifices and the belief in one's own supremacy. Zeppelins feature in some of these games. They are portrayed as powerful miracle weapons that often only adorn the cover to promote sales. The power relations depicted do not in any way reflect real facts, but rather the wishful thinking of national superiority, which was used to establish an imperial claim to power.



Der Luftkrieg, J.W. Spear & Söhne, Nürnberg, um 1914 / *The Aerial War*, J. W. Spear & Söhne, Nürnberg, around 1914

Militärisch waren die historischen Luftschiffe nie auch nur annähernd kriegsentcheidend. Das durch Kriegspropaganda und Brettspiele geprägte Bild der Zeppeline hielt sich in Spielen und wirkt bis in die Gegenwart hinein.

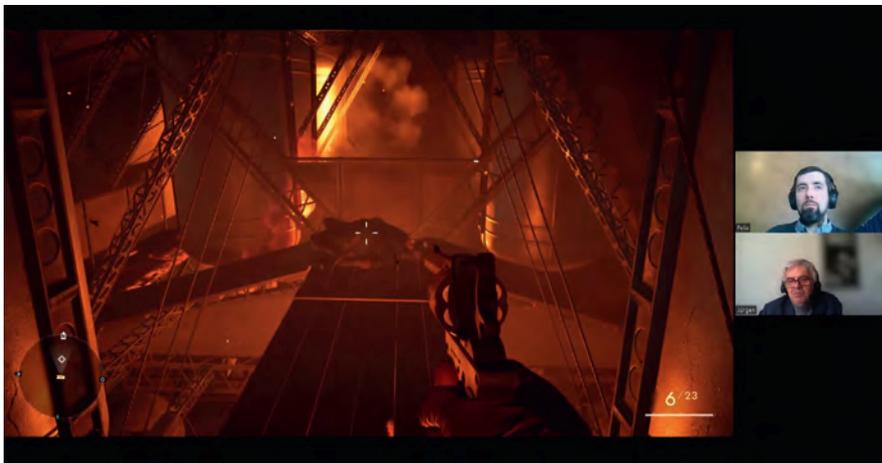
Im Ego-Shooter *Battlefield 1* von 2016 taucht das Marineluftschiff L 30 gleich mehrfach auf. Als Flugzeugpilot muss man den mit Wasserstoff gefüllten L 30 vom Himmel schießen. Statt einer Explosion entstehen kleinere Brandherde, der Absturz erfolgt erst nach unrealistisch langer Zeit. Die technische Überhöhung reicht so weit, dass der Charakter mit dem Flugzeug per Bruchlandung im L 30 landet und sich dann in Ego-Shooter-Perspektive durch das brennende Luftschiff kämpft.

Andere Shooter übernehmen nicht nur die ahistorische Darstellung der „Superwaffe“, sondern verbinden Zeppeline auch mit dem Bösen, das im heroischen Kampf besiegt werden muss. Das Bild stammt sowohl aus der Gegenpropaganda des Ersten Weltkriegs als auch aus der Verbindung der Zeppeline LZ 127, LZ 129 und LZ 130 mit dem Nationalsozialismus, als diese Luftschiffe auf den großen Leitwerken die Hakenkreuzfahne trugen.

In military terms, the historic airships were never even close to being decisive factors in war. Yet this image of zeppelins, shaped by war propaganda and board games, persisted in games and continues to have an effect to this day.

In the 2016 first-person shooter *Battlefield 1*, the naval airship L 30 makes several appearances. Players take on the role of an aircraft pilot, who has to shoot the hydrogen-filled L 30 out of the sky. Instead of an explosion, this results in small pockets of fire and the crash only occurs after an unrealistically long time. This technical exaggeration goes so far that the character crash-lands in the L 30 and then fights his way through the burning airship from a first-person shooter perspective.

Other shoot-em-ups not only reproduce the ahistorical portrayal of this ‘super-weapon’, but also associate zeppelins with an evil that must be defeated through heroic combat. The idea stems both from the counter-propaganda of the First World War and from the association of the zeppelins LZ 127, LZ 129 and LZ 130 with National Socialism, when these airships carried the swastika flag on their large tail units surfaces.



Screenshot: Let's Play *Battlefield 1* (Electronic Arts, 2016)

Ohne historische Einordnung hielten so die Zeppeline Einzug in eine Reihe von Computerspielen, in denen sie eher den Propagandabildern als ihren historischen Vorbildern entsprechen. Im Spiel dienen sie häufig dazu, Widerstand zu legitimieren und im Alleingang die Welt von Nazis mit ihren Zeppelinen zu befreien. Dieses Bild wird noch verstärkt, wenn die Nazis als Untote, also als Nazi-Zombies mit Zeppelinen, dargestellt werden. So lässt es sich ohne schlechtes Gewissen durch die Levels morden und dabei menschenähnliche Zielscheiben für die Fingerübungen nutzen.

Sogenannte „Serious Games“ – ernste Spiele, die nicht nur unterhalten, sondern auch Wissen vermitteln wollen – zeigen, dass es wesentlich historischer und differenzierter geht. Ein Beispiel dafür ist *Through the Darkest of Times*, das den Widerstand im „Dritten Reich“ gefährlicher, realistischer und bedrückender darstellt und sogar eine Episode zur Hindenburg beinhaltet. Fakt ist jedoch, dass diese Art von Spielen deutlich weniger Publikum erreicht als Ego-Shooter.

Während Propaganda in Kriegsspielen, darunter auch Shootern, meist offen gezeigt wird, gibt es viele Spiele, in denen sie subtiler wirkt – beispielsweise im Brettspiel *Europa-Reise*. Auf dem Cover ist Europa scheinbar grenzenlos dargestellt. Die Region der Sowjetunion jedoch ist bis auf die Darstellung zweier Tiere, gänzlich leer abgebildet. Das um 1936 erschienene Reisespiel transportiert die NS-Ideologie der Eroberung des „Lebensraums im Osten“. Auf dem Cover des Spiels spiegelt sich die Ideologie als scheinbar menschenleerer Raum wider, den man bedenkenlos erobern und für sich selbst nutzen kann.



Europa-Reise, Otto Maier Verlag Ravensburg, 1936–1937 / *Journey Through Europe*, Otto Maier Verlag Ravensburg, 1936–1937



Ausstellungsansicht Kapitel 2: Machtspiele: Power Play! / Exhibition view chapter 2: Power Games: Power Play!

Without any historical contextualisation, the zeppelins thus found their way into a series of computer games in which they more closely resemble propaganda images than their historical precedents. In games, they are often used as a means of legitimising resistance and single-handedly liberating the world from Nazis and their zeppelins. The image is reinforced when the Nazis are depicted as undead, i.e. as Nazi zombies with zeppelins. This allows players to murder their way through the levels without a guilty conscience and still use human-like targets to exercise their fingers.

On the other hand, there is a genre known as ‘serious games’ — that not only entertain but also aim to impart knowledge — which prove that it is possible to be much more historical and nuanced. One example of this is *Through the Darkest of Times*, which depicts the resistance in the ‘Third Reich’ in a more dangerous, realistic and oppressive fashion, even including an episode about the Hindenburg. The fact is, however, that this type of game reaches a much smaller audience than conventional shooter games.

While propaganda is usually shown overtly in war games, including shooters, there are many games in which it is more subtle — for example in the board game *Europa-Reise (Journey Through Europe)*. On the cover, Europe appears to have no borders. The region of the Soviet Union, however, is depicted as being completely empty, with the exception of a couple of animals. The travel game, published around 1936, communicates the Nazi ideology of conquering the ‘living space of the East’. On the cover of the game, the ideology is reflected as a seemingly deserted space that can be conquered and used for oneself without hesitation.



Anno 1800 – Das Brettspiel von Martin Wallace, Kosmos Verlag, 2020 / Anno 1800 – The Board Game by Martin Wallace, Kosmos Verlag, 2020

Nicht alle Spiele müssen Kriegsspiele sein oder Propaganda beinhalten, um Machtverhältnisse zu zementieren oder es zumindest zu versuchen. Andere Spiele vermitteln bewusst oder unbewusst Ideologien wie ein übermäßiges Technologievertrauen oder den Glauben an einen reinen Kapitalismus. Egal ob im 1994 erschienenen *Giants of the Sky* oder der beliebten Aufbausimulationsreihe *Anno*, das Spielprinzip zielt auf Kapitalgewinne, Industrialisierung und technologischen Fortschritt ab. Umweltzerstörung und negative Begleiterscheinungen werden kaum thematisiert.

Manche Spiele versuchen aber auch gesellschaftliche Machtstrukturen aufzubrechen und zu verändern. Ein Beispiel ist der *Green New Deal Simulator*, in dem das Ziel darin besteht, die Klimakrise abzumildern, den Klimakollaps zu verhindern und dabei die Balance zwischen Ökologie und Ökonomie zu wahren.

Umgekehrt werden bestehende Spielstrukturen auch genutzt, um Zensur zu umgehen und Räume des Widerstands zu schaffen, wie es die Organisation Reporter ohne Grenzen mit der Einrichtung der Uncensored Library in *Minecraft*, einem der meistverkauften sogenannten Sandbox-Games, versucht hat. Ein ähnliches Konzept verfolgte auch die finnische Tageszeitung Helsingin Sanomat mit der Einrichtung eines Bunkers im in Russland sehr beliebten Online-Strategieshooter *Counter Strike*, der westliche Nachrichten zum russischen Krieg in der Ukraine auf Russisch zugänglich machte. Diese Form der Unterwanderung kommerzieller Spielstrukturen zielt auf eine Erweiterung der Perspektiven der Spieler*innen ab.

Games do not have to be about war or feature propaganda to cement power relations — or at least attempt to do so. Other games also convey ideologies — consciously or unconsciously — such as an over-reliance on technology or a belief in pure capitalism. Be it in *Giants of the Sky*, released in 1994, or the popular construction simulation series *Anno*, the goals are capital gains, industrialisation and technological progress. Environmental destruction and negative side effects are hardly ever addressed.

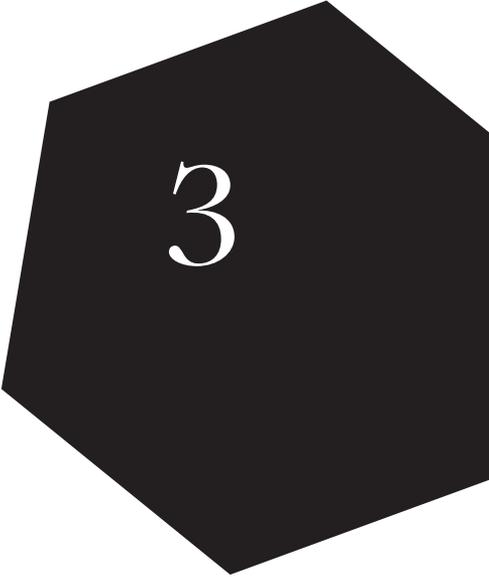
However, some games do attempt to dismantle and change social power structures. One example is the *Green New Deal Simulator*, in which the aim is to mitigate the climate crisis, prevent climate collapse and maintain a balance between ecology and economy.

On the other hand, existing game structures are also used to circumvent censorship and create spaces for resistance, as the organisation Reporters Without Borders attempted with the creation of the Uncensored Library in *Minecraft*, one of the bestselling ‘sandbox’ games. The Finnish daily newspaper Helsingin Sanomat pursued a similar strategy by setting up a bunker in the online strategy shooter *Counter Strike*, which is very popular in Russia, in order for Western news about the Russian war in Ukraine to be accessible in Russian. This method of infiltrating commercial game structures aims to broaden players' perspectives.



Screenshot: *Green New Deal Simulator* (Molleindustria, 2023)

Erweiterte Horizonte/
Expanded Horizons:
Let's Set Sail!



3



Cloud Age, Nanox Games e.U., Bad Vöslau, Österreich / Austria 2020

Exploration ist in Spielen als Motiv und Spielmechanik nach wie vor weit verbreitet. Entdeckungsreisen, Erkundung, Erschließung und Eroberung fremder Welten rückten in den Würfel- und Brettspielen zu Beginn des vergangenen Jahrhunderts besonders in den Fokus und wurden dort propagiert, vermarktet und in der Regel unkritisch gefeiert. Videospiele setzen diese Dynamik bis heute fort. Eine besondere Form nimmt Exploration im Genre der Survival-Spiele an, wo das Bestehen in lebensfeindlicher Umgebung im Zentrum steht. In einigen dieser Spiele, wie *Cloud Age* werden Luftschiffe sogar zu einem Mittel, um der Apokalypse zu trotzen.

Für die Entwicklung der zivilen und militärischen Luftfahrt spielten Starrluftschiffe eine wichtige Rolle. Im Ersten Weltkrieg für Fernaufklärung und Bombenangriffe eingesetzt, war ihre Bilanz für die deutsche Seite enttäuschend und die Verluste sehr hoch. Aber bis Kriegsende wurden große technische Fortschritte erreicht, die sich vor allem in einer den Flugzeugen weit überlegenen Reichweite niederschlugen. Das machte die Zeppeline in den 1920er und 1930er Jahren zu einer vielversprechenden Option für Erkundungs-, Forschungs- und Verkehrsfahrten über sehr große Distanzen.

Die Fähigkeit zu solchen Leistungen wurde Luftschiffen sogar schon zugeschrieben, bevor sie technisch dazu wirklich in der Lage waren. Daher schlugen sich utopische Ideen wie die Erschließung der nördlichen Polarregion schon vor dem Ersten Weltkrieg auch in vielen Spielen nieder. Zwischen den Weltkriegen war es zuerst das Luftschiff, dessen konkurrenzlose Non-Stopp-Reichweite der Polarforschung ein Ende unendlich langer, strapaziöser und gefährlicher Märsche über das Packeis versprach. Allerdings brachte die Luftfahrt auch neue Risiken im Fall des nicht unwahrscheinlichen Versagens der Technik.

Ein besonderer Erfolg war die Polarfahrt von LZ 127 Graf Zeppelin im Juli 1931, die viele neue Erkenntnisse brachte. Natürlich fand sie Resonanz in Spielen mit oft blumigen Titeln, wie *Excelsior-Polarfahrt mit Graf Zeppelin*, denn trotz vorheriger und mehr oder weniger erfolgreicher Luftfahrtexpeditionen war zum ersten Mal ein in eine wissenschaftliche Forschungsstation verwandeltes Luftschiff in der nördlichen Polarregion mit einem hohen Maß an Sicherheit unterwegs.

Exploration is still a popular theme and mechanic in games today. Discovery voyages, reconnaissance missions, exploration and conquering foreign worlds became a recurring subject in dice and board games at the beginning of the last century, where these narratives were popularised, marketed and generally celebrated uncritically. To this day, video games uphold this dynamic. Exploration plays a special role in the survival game genre, where the focus is on surviving in a hostile environment. In some of these games, such as the board game *Cloud Age*, airships even become a means of defying the apocalypse.

Rigid airships played an important role in the evolution of civil and military aviation. Deployed in the First World War for long-range reconnaissance and bombing raids, their results were disappointing for the German side and losses were very high. However, by the end of the war, great technical progress had been made, notably resulting in a range far superior to that of aeroplanes. This made zeppelins a promising option for reconnaissance, research and transport flights over very long distances in the 1920s and 1930s.

The ability to achieve such feats was in fact attributed to airships before they were actually technically capable of doing so. This is why utopian ideas such as exploring the north pole region were reflected in many games even before the First World War. Between the world wars, it was initially airships whose unrivalled non-stop range offered polar exploration the promise of an end to endlessly long, arduous and dangerous marches across the pack ice. However, aviation also brought new risks due to the high probability of technical failure.

A special success was the polar voyage of LZ 127 Graf Zeppelin in July 1931, which brought many new insights. Naturally, this was celebrated in games with often flowery titles, such as *Excelsior-Polarfahrt mit Graf Zeppelin* (Excelsior-Polar-Flight with Graf Zeppelin), because despite previous and more or less successful aviation expeditions, this was the first time that an airship transformed into a scientific research station had travelled in the northern polar region with a high degree of safety.



Excelsior-Polarfahrt mit Graf Zeppelin, Hannoversche Gummiwerke Excelsior, um 1931 / *Excelsior-Polar-Flight with Graf Zeppelin*, Hannoversche Gummiwerke Excelsior, around 1931



Afrah Shafiq, *Where Do the Ants Go?*, 2023 bis heute, Interaktive Drei-Kanal-Installation /
Afrah Shafiq, *Where Do the Ants Go?*, 2023–ongoing, interactive three-channel installation

In eine ganz andere Art von Exploration führt uns die indische Künstlerin Afrah Shafiq in ihrer Arbeit *Where Do the Ants Go?* von 2023. Inspiriert vom Kult-Videospiel *Minecraft* lässt sie uns in die Welt einer digitalen Ameisenkolonie eintauchen. Besucher*innen beeinflussen durch ihre textbasierten Eingaben und Auswahl der eigenen Gefühlslage per Touchscreen in der Installation das Verhalten einzelner Ameisen. Das Spiel wird durch Algorithmen gesteuert, die auf dem Verhalten echter Ameisen basieren. Sie stehen beispielhaft dafür, wie tierische Wissenswelten in zeitgenössischen Technologien ihre Entsprechung finden. Die von den Besucher*innen eingegebenen Emotionen und Gedanken werden in Nahrungsmittel für die Ameisen umgewandelt und gelangen so in die Kolonie. Somit beeinflussen sie das Wohlbefinden der gesamten Kolonie und führen im Idealfall zu einem Gleichgewicht, das das Überleben der Ameisengesellschaft sichert. Nehmen die positiven oder negativen Antworten überhand führt das zum Tod der Kolonie entweder durch Wasser oder Feuer. Die Arbeit ist ein Brückenschlag zwischen den Herausforderungen der Ameisengesellschaft und unserer Lebenswelt.



The theme of exploration is approached very differently in Indian artist Afrah Shafiq's 2023 work *Where Do the Ants Go?* Inspired by the cult video game *Minecraft*, she creates an immersive experience of a digital ant colony. Visitors influence the behaviour of individual ants through their input in the installation. The game is controlled by algorithms based on the behaviour of real ants. They exemplify how the worlds of animal knowledge find equivalents in contemporary technologies. The emotions and thoughts input by the visitors are converted into food for the ants and are thus channelled into the colony. This influences their well-being and, ideally, leads to a balance that ensures the survival of the ant society. If the responses are too polarised, whether positive or negative, the colony will die either by water or fire. This creates a link between the challenges of ant society and the world we live in.

Afrah Shafiq, *Where Do the Ants Go?*, 2023 bis heute, Interaktive Drei-Kanal-Installation /
Afrah Shafiq, *Where Do the Ants Go?*, 2023–ongoing, interactive three-channel installation





Spielbrett eines Würfelspiels: *Auf allen Wegen zum Nordpol*, Weihnachtsausgabe Fränkischer Kurier, Nürnberg, 1910 / Board from a dice game: *All the Ways to Reach the North Pole*, Christmas Edition of the Fränkischer Kurier, Nürnberg, 1910

In den 1920er und 1930er Jahren wandelte sich das Image des Zeppelin-Luftschiffs vom Werkzeug des Luftkriegs zu einem Verkehrsmittel. Durch weltweit aufsehenerregende Pionierfahrten, allen voran die Weltfahrt von LZ 127 Graf Zeppelin im Sommer 1929, und den Aufbau eines Linienverkehrs nach Süd- und mit LZ 129 Hindenburg auch nach Nordamerika symbolisierten die deutschen Zeppeline einen interkontinentalen Luftverkehr als deutlich schnellere Alternative zum Seeschiff. Kein Wunder, dass die Spielehersteller mit neuen Produkten die Identifikation mit dem Nationalsymbol Zeppelin auch an häuslichen Spieltischen weiter befeuerten.

Survival-Spiele sind eine eigene Unterkategorie von Spielen. In ihnen steht das Überleben in einer bedrohlichen Welt im Fokus. Die Befriedigung elementarer Bedürfnisse wie der Nahrungsaufnahme ist zentral. Die Spielszenarien reichen von lebensfeindlicher Natur über kontaminierte Welten bis hin zu verwüsteten Landschaften und Kriegsschauplätzen. In einigen Spielen mit Survival-Elementen wie *Forever Skies* dienen Luftschiffe als Basis, als Rückzugsort oder um Ressourcen zu sammeln.

In solchen Spielwelten entfernen sich die Luftschiffe zunehmend von ihren realen Vorbildern. Während heute der tatsächliche Einsatz von Luftschiffen ein technisches Nischenphänomen ist, sind sie nach wie vor ein beliebtes Motiv analoger und digitaler Spiele, auf Kartons und in Trailern, um zum Beispiel nostalgisch verklärende Bildwelten zu erzeugen.

Den Herausforderungen einer von vielerlei Unsicherheiten geprägten Welt kann man am besten gemeinsam begegnen. Der Schlüssel zur Bewältigung von Umbrüchen liegt in Kollaboration und Vertrauen.

In the 1920s and 1930s, the perception of the zeppelin airship shifted from a tool of aerial warfare to a means of transport. With sensational pioneering voyages around the world, most notably the world tour of LZ 127 Graf Zeppelin in the summer of 1929, and the establishment of scheduled services to South America and, with LZ 129 Hindenburg, also to North America, German zeppelins symbolised intercontinental air transport as a much faster alternative to maritime transportation. So it is no wonder that game manufacturers continued to fuel the enthusiasm for the national symbol of the zeppelin with new products at home.

Survival games represent a sub-category of their own. Their focus is on survival in a threatening world. Satisfying basic needs such as finding food is central. The game scenarios range from hostile natural environments and contaminated worlds to devastated landscapes and battlefields. In some games featuring survival elements, such as *Forever Skies*, airships are used as a base, a place of retreat or to collect resources.

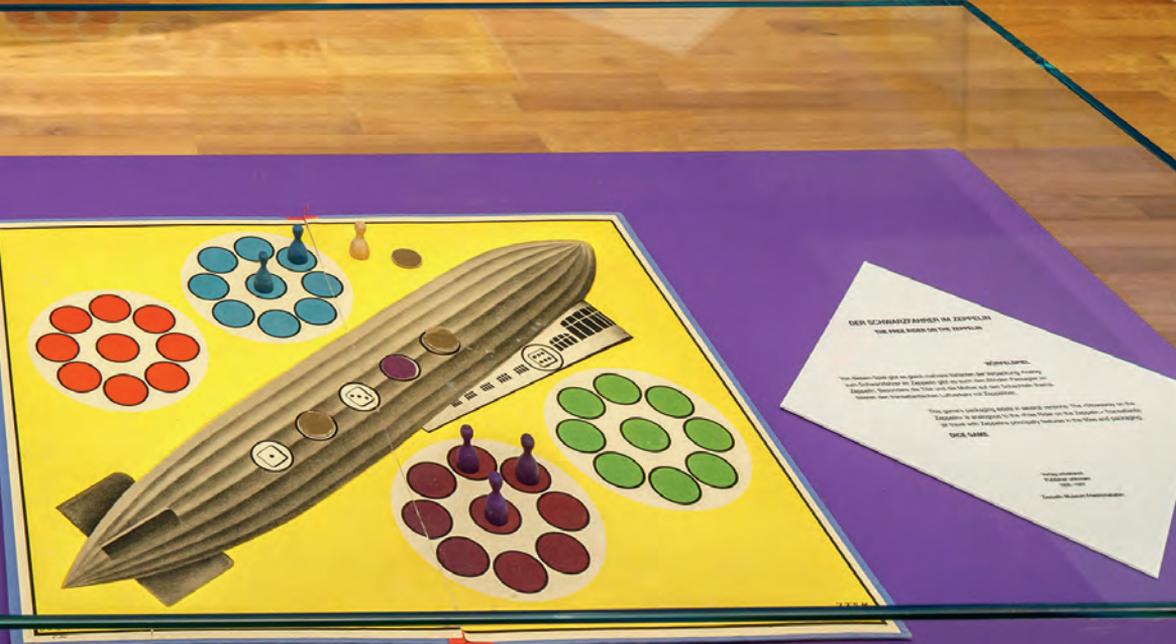
In game worlds such as these, airships become increasingly detached from their real-life counterparts. While nowadays airships are a niche technical phenomenon, they remain a popular motif in analogue and digital games, on packaging and in trailers, often to create nostalgically evocative visual worlds.

The challenges of a world characterised by all kinds of uncertainty are best tackled by working together. The key to overcoming upheaval lies in collaboration and trust.



Screenshot: *Frostpunk* (11 Bit Studios, 2018)





DER SCHWARZE REISER IM ZEPPELIN
 VON ERNEST HILGER UND OTTO SCHWENNINGER

Spielregeln:
 Zwei Spieler spielen sich ab. Jeder hat einen Zeppelin. Der Zeppelin wird durch die Bewegung der Spieler kontrolliert. Der Zeppelin, der zuerst über den Zeppelin des Gegners kommt, gewinnt. Der Zeppelin, der zuerst über den Zeppelin des Gegners kommt, gewinnt. Der Zeppelin, der zuerst über den Zeppelin des Gegners kommt, gewinnt.

Diese Spielregeln sind in deutscher Sprache. Die Übersetzung in andere Sprachen ist zulässig. Die Übersetzung in andere Sprachen ist zulässig. Die Übersetzung in andere Sprachen ist zulässig.

Verlag: ...
 ...
 ...

Der Schwarzfahrer / Der Blinde Passagier im Zeppelin, Verlag unbekannt, 1928–1937 / The Stowaway / The Free Rider on the Zeppelin, publisher unknown, 1928–1937



Ausstellungsansicht Obergeschoss mit farbigen Oberlichtern /
Exhibition view top floor with coloured skylights

New Communities/
Neue Gemeinschaften:
Let's Build Together!



4



Screenshot: Speedrun mit verbundenen Augen im Platformer *Celeste*, Sommer 2024 /
Screenshot: Blindfolded speed run in the platform game *Celeste*, summer 2024

Das Bild vom jungen männlichen Gamer, der allein im Keller nächtelang Videospiele spielt, ist ein längst überholtes Klischee. Vielmehr existieren vielfältige, international vernetzte Szenen, die sich rund um das Medium Videospiele in allen seinen Formen und Ausprägungen zusammenfinden. Dazu gehören sogenannte AAA-Spiele mit Produktionsbudgets von mehreren Millionen Euro und Hunderten Mitarbeiter*innen genauso wie kleine, unabhängig entwickelte Indie-Spiele mit manchmal nur eine*r Entwickler*in. Ihre Ästhetik bewegt sich zwischen maximaler Realitätstreue mit der Berechnung jeder Lichtspiegelung bis zur vollständigen Abstraktion. Ihr Anspruch variiert vom Spiel mit künstlerischer Absicht bis zu Mainstream-Spielen, die sich altbekannter Stereotypen, Formeln und Muster bedienen. Alle diese Spielevariationen inspirieren Fans dazu, kreativ mit dem Medium umzugehen und sich Spiele zu eigen zu machen. Auch für analoge Spiele zeigt sich diese Entwicklung. Auch hier bilden sich Communities um das gemeinsame Spielen, um die Finanzierung und um die Neuproduktion von Spielen durch Crowdfunding oder in Form von Wettbewerben.

Die kreative (Wieder-)Aneignung und ein Stück weit auch die Befreiung aus dem Korsett des Kommerziellen steht etwa bei den Speedrunner*innen im Mittelpunkt. Sie versuchen, Spiele oder Level in Rekordzeit zu bewältigen. Durch selbst gewählte Einschränkungen verändert sich die Herausforderung. So kann etwa das Ausnutzen von Glitches, also Fehlern im Spiel, ausgeschlossen werden, es kann definiert werden, ab wann ein Spiel als erfolgreich durchgespielt gilt, oder man tritt als Team an. Die Runs selbst werden als digitale Events, oft auf Amazons Streaming-Plattform Twitch, von einer internationalen Gemeinschaft von Gamer*innen aufmerksam verfolgt und zum Teil mit Spendenaktionen verknüpft.

The image of the young male gamer who spends nights alone in the basement playing video games is a long-outdated cliché. On the contrary, there are many diverse, internationally networked scenes that converge around the medium of video games in all its forms and manifestations. This includes what are known as AAA games with production budgets of millions of euros and hundreds of employees as well as small, independently developed indie games with as little as one developer. Their aesthetics range from maximum realism—involving the calculation of every single light reflection—to complete abstraction. Their aspirations vary from games with artistic intent to mainstream games that utilise familiar stereotypes, formulas and patterns. All of these game variations inspire fans to be creative with the medium and make games their own. Here, too, communities keep forming, whether it's around the act of playing together, the financing and production of new games through crowdfunding or competitions.

Speedrunning communities, for example, centre creative (re)appropriation and, to a certain extent, liberation from the corset of commercialism. Speedrunners try to complete games or levels in record time. The challenge changes according to self-imposed restrictions. For example, making use of glitches—i.e. errors in the game—may be allowed or disallowed, players can define the exact parameters for when a game is considered to be 'completed', or games can be played collectively as a team. The runs themselves are followed closely by an international community of gamers in the form of digital events, often on Amazon's Twitch streaming platform, and are sometimes linked to fundraising campaigns.

Blick in die Spielhalle, LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, 2022 bis heute, beauftragt und produziert durch die Zabłudowicz Collection. Adaption der Installation aus der Ausstellung *LuYang NetiNeti*, Zabłudowicz Collection, London / View of the arcade, LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*, 2022—ongoing, commissioned and produced by Zabłudowicz Collection. Adapted from the original installation for the exhibition *LuYang NetiNeti*, Zabłudowicz Collection, London



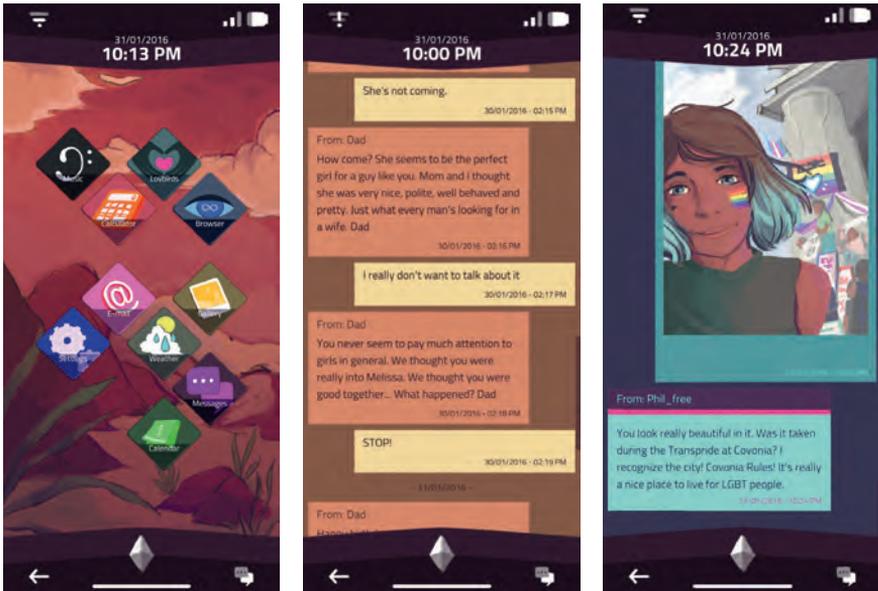


Ausstellungsansicht Kapitel 4: Neue Gemeinschaften: Let's Build Together! / Exhibition view chapter 4: New Communities: Let's Build Together!

Die Modding-Community wiederum trägt zur Erhaltung von Videospiele und Videospiegeschichte bei, indem sie sich kommerzielle Spielwelten aneignet, aber auch Ergänzungen entwickelt oder gleich ganze Spielmechaniken verändert. Während Speedrunning eher eine spielerische, transgressive Praxis des Gamings ist, greifen Modder*innen in das technische Gefüge von Videospiele ein. Die Möglichkeiten reichen von der Veränderung der Bedienbarkeit bis zur Neuentwicklung von Inhalten und ganzen Spielwelten. Das Potenzial haben inzwischen auch die kommerziellen Entwickler und Publisher entdeckt. Viele stellen Modding-Werkzeuge für die Community zur Verfügung oder ermöglichen den Verkauf von Produkten auf spielinternen Plattformen – und sichern sich so oft den Löwenanteil an den kreativen Leistungen der Spieler*innen. Der bei Jugendlichen sehr beliebten Plattform *Roblox* wird dies regelmäßig vorgeworfen. Beim Medium Spiel ist daher fast immer ein kommerzieller Hintergrund und die Produktionsseite mitzudenken.



The modding community, in turn, contributes to the preservation of video games and video game history by appropriating commercial game worlds, but also by developing additions or even changing entire game mechanics. While speedrunning is more of a playful, transgressive practice of gaming, modders intervene in the technical structure of video games. The resulting possibilities range from changing gameplay to developing new content and entire game worlds. Commercial developers and publishers have recently caught on to this potential. Many provide modding tools for the community or offer products for sale on in-game platforms — often profiting off players' creative output. The *Roblox* platform, which is very popular with young people, is regularly accused of this. When it comes to the medium of games, the commercial background and the conditions of production must therefore almost always be taken into account.



Screenshots: *A Normal Lost Phone* (Accidental Queens, 2017)

In vielen Spielen wird die Suche nach Gemeinschaft und Fragen nach Gemeinsamkeit und Identität auch inhaltlich zum Thema. Gerade die Interaktivität als definierendes Merkmal von Videospiele hilft Spieler*innen, in andere Realitäten und Rollen zu schlüpfen und sich in andere hineinzusetzen. Im Rätselspiel *A Normal Lost Phone* wird beispielsweise die Geschichte des Transmädchens Sam und ihrer Suche nach einer anderen Form von Familie und Gemeinschaft erzählt. Im Spiel muss ein gefundenes Telefon geknackt werden. Während man sich immer tiefer in Apps und Social Media hineinrätselt, lernt man Sam kennen, erfährt, wie negativ ihre Familie auf ihre Identität reagiert und verfolgt, wie sie neue Freunde und eine erweiterte Form von Familie findet. Ein weiteres Beispiel ist *Venba*, ein narratives Spiel, das eine tamilische Familie bei der Auswanderung von Indien nach Kanada begleitet. In kurzen Szenen und rudimentären Puzzles rund um verschiedene Rezepte wird das Kochen als identitätsprägende Praktik zur Spielmechanik, um eine Geschichte rund um Zugehörigkeit und Ankommen und die innere Zerrissenheit der zweiten Generation von Migrant*innen zu erzählen.

Many games also engage with the concept of community on the level of content, by exploring commonality, identity and the search for community. A defining feature of video games is interactivity, which helps players to slip into other realities and roles and to empathise with others. The puzzle game *A Normal Lost Phone*, for example, tells the story of trans girl Sam and her search for a new form of family and community. The game involves cracking a phone that has been found. As you puzzle your way deeper and deeper into apps and social media, you get to know Sam, learn how negatively her family reacts to her identity and observe how she finds new friends and an extended form of family. Another example is *Venba*, a narrative game that follows a Tamil family as they emigrate from India to Canada. In short scenes and rudimentary puzzles centred around a variety of recipes, cooking as an identity-defining practice becomes a game mechanic to tell a story about belonging and arrival and the inner turmoil of the second generation of migrants.



Screenshots: *Venba* (Visai Games, 2023)



Game Still: Keiken, *Morphogenic Angels: Chapter 1 – Omoiyari*, 2023

Das utopische Potenzial neuer Gemeinschaften arbeitet das Künstlerinnenkollektiv Keiken in seinen Arbeiten heraus. Keiken entführt das Publikum in *Morphogenic Angels: Chapter 1 – Omoiyari* in die Vision einer postkapitalistischen Welt, in der biologische Veränderungen den Menschen, nun Engel genannt, transhumane Fähigkeiten verleihen. Durch die organische Weiterentwicklung ihrer Zellen können sie auf nicht-menschliches Bewusstsein zugreifen und sich mit anderen Spezies verbinden. In einem für die Ausstellung eingerichteten Bällebad versinkend, verschwimmt die Grenze zwischen der physischen und der analogen Welt des Spielens. Der Welt von *Morphogenic Angels: Chapter 1 – Omoiyari* entspringt auch das mobil spielbare *Angel Arcade* in Kollaboration mit obso1337, das Teil dieser Spielebox ist. Keiken erschließt so Gaming als Raum, der die Möglichkeit in sich birgt, Zukunft, Gemeinschaft und das Konzept Mensch neu zu denken.

The utopian potential of new communities is explored in the work of artist collective Keiken. In *Morphogenic Angels: Chapter 1—Omoiyari*, Keiken transports the audience into a vision of a post-capitalist world in which biological changes grant humans, now called angels, transhuman abilities. Through the organic development of their cells, they can access non-human consciousness and connect with other species. As visitors sink into a ball pool set up for the exhibition, the boundary between the physical and analogue world of play becomes blurred. The world of *Morphogenic Angels: Chapter 1—Omoiyari* also gives rise to the mobile playable *Angel Arcade* in collaboration with obso1337, which is part of this set of games. Keiken thus opens up gaming as a space that harbours the possibility of rethinking the future, community and the concept of the human being itself.

Ausstellungsansicht, Keiken, *Morphogenic Angels: Chapter 1 – Omoiyari*, 2023, Game (Farbe, Sound), PC, Xbox controller / Exhibition view, Keiken, *Morphogenic Angels: Chapter 1—Omoiyari*, 2023, game (color, sound), PC, Xbox controller







◆ Bildnachweise / Image credits

Ausstellungsansichten und Objektfotografie / Exhibition views and object photography

- © Zeppelin Museum / M. Tretter außer/except:
- © Zeppelin Museum / unbekannt / unknown: S./p. 52.
- © Zeppelin Museum / K. Wurzer: S./p. 49.

Ants by Afrah Shafiq

Rätsel/Riddles: S./pp. 8, 12, 25, 27, 31.

Künstlerischen Arbeiten / Artistic works

Larry Achiampong, *Mama's Bootleg Fight Club*

© Larry Achiampong. Alle Rechte vorbehalten, DACS/Artimage 2024. Mit freundlicher Genehmigung des Künstlers und der Copperfield Galerie, London. / © Larry Achiampong. All Rights Reserved, DACS/Artimage 2024. Courtesy of the artist and Copperfield, London.S./pp. 7, 36, 38.

LuYang, *LuYang NetiNeti Arcade*

Beauftragt und produziert durch die Zabłudowicz Collection.

Adaption der Installation aus der Ausstellung *LuYang NetiNeti*, Zabłudowicz Collection, London. / Commissioned and produced by Zabłudowicz Collection. Adapted from the original installation for the exhibition *LuYang NetiNeti*, Zabłudowicz Collection, London. S./pp. 18, 19, 32, 33, 34, 35, 59.

◆ Auflösungen / Solutions

Kannst du die untere Gleichung lösen?
Can you solve the equation below?

$$\text{Ant} + \text{Ant} + \text{Ant} = 30$$

$$\text{Ant} + \text{Ant} + \text{Ant} = 18$$

$$\text{Ant} - \text{Ant} = 2$$

$$\text{Ant} + \text{Ant} + \text{Ant} = 16$$

Ants by Afrah Shafiq

S. 8

Finde die Ameisenkönigin
Find the queen ant

Ants by Afrah Shafiq

S. 12

Finde 5 Fehler im Bild
Find five mistakes in the picture

Ants by Afrah Shafiq

S. 25

Keiken, *Morphogenic Angels: Chapter 1-Omoyari*

Chapter 1 von *Morphogenic Angels* im Auftrag von HAU Hebbel Am Ufer. Film *Morphogenic Angels* im Auftrag von Somerset House Studios und unterstützt durch DCMS und Arts Council England über den Culture Recovery Fund. Prototypenunterstützung durch C/O Berlin. ©Keiken. Alle Rechte vorbehalten, DACS/Artimage. / Chapter 1 of *Morphogenic Angels* commissioned by HAU Hebbel Am Ufer. *Morphogenic Angels* film, commissioned by Somerset House Studios and supported by the DCMS and Arts Council England through the Culture Recovery Fund. Prototype support thanks to C/O Berlin. ©Keiken. All Rights Reserved, DACS/Artimage. S./pp. 14, 64, 65.

Afrah Shafiq, *Where Do the Ants Go?*

Das Projekt *Where Do the Ants Go?* entstand über die To-Gather-Plattform, initiiert von der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia. / *The project Where Do the Ants Go?* was developed through the To-Gather Platform which was initiated by the Swiss Arts Council Pro Helvetia. S./pp. 13, 50, 51.

Screenshots

©Accidental Queens, Screenshot: Zeppelin Museum: S./p. 62.

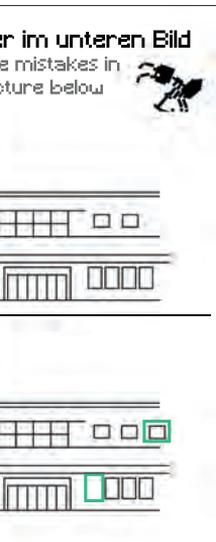
©Electronic Arts, Let's Play Battlefield 1: Screenshot: Zeppelin Museum: S./p. 41.

©11 Bit Studios, Screenshot: Zeppelin Museum: S./p. 53.

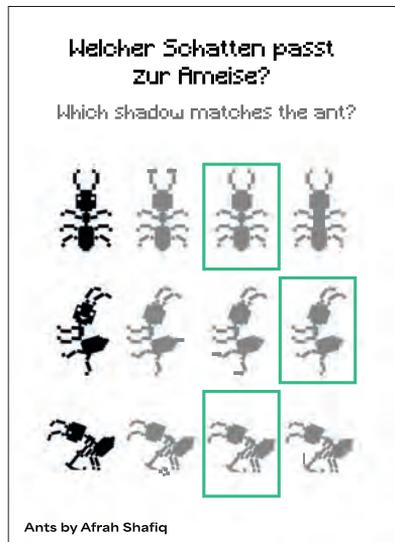
©Molleindustria, Screenshot: Zeppelin Museum: S./p. 45.

©Visai Games, Screenshot: Zeppelin Museum: S./p. 63.

ESA Speedrunning, <https://www.youtube.com/watch?v=kccd2tgcq10>, Screenshot: Zeppelin Museum: S./p. 58.



S. 27



S. 31

Impressum Ausstellung / Colophon Exhibiton

Dieses Booklet erscheint anlässlich der Ausstellung *Choose your Player. Spielwelten von Würfel bis Pixel* /

This booklet is published on the occasion of the exhibition *Choose your Player. Gaming from Dice to Pixel*

Zeppelin Museum Friedrichshafen

17.5.2024–27.4.2025

Kuratorisches Team / Curatorial team

Kurator*innen / Curators: Felix Banzhaf, Jürgen Bleibler, Claudia Emmert, Mara-Johanna Kölmel, Stephanie Milling

Ausstellungsorganisation / Project management: Felix Banzhaf, Stephanie Milling

Kuratorische Assistenz / Curatorial assistance: Mark Niehoff, Kathrin Wurzer

Werkstudent*innen / Student trainees: Svenja Hoffmann, Jan Werner

In Kooperation mit / In co-operation with: gamelab.berlin, Research and development platform at the Humboldt-Universität zu Berlin: Adalbert Pakura, Manouchehr Shamsrizi

Künstler*innen / Artists

Larry Achiampong, Keiken, LuYang, Afrah Shafiq

Szenografie & Grafikdesign / Exhibition and graphic design:

chezweitz GmbH, museale und urbane Szenografie: Katharina Buchhauser, Leander Deppe, Ludger Jansen, Detlef Weitz

IT & Medien / IT & media

bewegtbildwerft: Christian Wütschner

VR Hindenburg: Stephan Niemeyer

Zeppelin Museum: Heiner Middeldorf

Aufbau, Umsetzung und Haustechnik / Construction, installation and technical services

Norbert Beyer, Slavoljub Cajic, Manfred Dieterich, Helmut Dix, Michael Fischer, Alexander Scheffold, Hendrik Witt, Lothar Wolf

Vermittlung & Programm / Mediation & programming

Agnes Bidmon, Jana Dix, Laura Jäger, Brigitte Seebeck, Henrike Straub, Tabea Widmann

Kommunikation / Communications

Lea Gubic, Linda Kühnle, Theresa Ott, Luiz Rangel, Frauke Stengel, Stefanie Strigl, Ramona Türk

Verwaltung und Museumsshop / Administration and museum shop

Aleksandra Catovic, Carolin Gennermann, Marina Kirchmaier, Ines Unterbeck, Johanna Weißenstein

Archiv / Archive

Christine Buecher, Barbara Waibel

Ausstellungsarchitektur / Exhibition architecture

Maler Buhmann (painting): Eric Gugenbühl, Oliver Sebastian, Kim Weißenrieder, Hendrik Witt
Schreinerei Geng (woodwork): Mostafa Asgharzada, Fabian Benkler, Julian Boppenmaier, Marten Gieve,
Roland Härtner, Ralf Keller, Elli Lang, Albert Müller, Manfred Rünzler, Benjamin Zoels
Zinser Siebdruck (screenprinting): Axel Ranisch, Angelika Zinser, Eberhard Zinser

Gestaltung und Umsetzung: Ameisenhügel, *Where Do the Ants Go?* von Afrah Shafiq / Design and realisation: ant hill, *Where Do the Ants Go?* by Afrah Shafiq

Adrian Klein, Mona Kuschel

Soloabenteurer / Solo adventure

Adventurebox GmbH: Falco Gröschel
Orkenspalter TV: Nico Mendrek, Mháire Stritter
Ulisses Spiele: Jan Wagner
Zeppelin Museum: Jana Dix, Carolin Gennermann, Stefanie Strigl

debatorial

Henkelhiedl: Arwed Barth, Jessica Lorillu, Yoshito Maeoka, Tobias Pfitzenmaier, Uwe Viehmann,
Alicia Zimmermann
Zeppelin Museum: Lea Gubic, Stefanie Strigl, Ramona Türk

Übersetzungen & Lektorat / Translation & editing

Evvie Demirtel, Katherine Lewald, Übersetzungsbüro Leserlich

Pressearbeit / Press

ARTEFAKT Kulturkonzepte: Stefan Hirtz, Damaris Schmitz, Jana Spiller
chezweitz: Lars Weitemeier
Zeppelin Museum: Lea Gubic, Stefanie Strigl

Medienstationen / Media stations

Konzeption / Concept: Felix Banzhaf, Stephanie Milling
Editing and realisation: Felix Banzhaf, Mara-Johanna Kölmel, Stephanie Milling, Lea Rizzi,
Oliver Ruzic, Rebecca Schmidt, Raphael Stüdeli, Jan Werner

Escape room

Call of Quest Friedrichshafen: Alexander Fischer
Mit freundlicher Unterstützung des Freundeskreises zur Förderung des Zeppelin Museums e. V. /
With the kind support of the Freundeskreis zur Förderung des Zeppelin Museums e. V.

Let's Plays

Flachbankdachs Ole, Romy Höhne, Knobitobi, André Lampe

Leihgeber*innen / Lending institutions

Copperfield Gallery, Zabłudowicz Collection

● Impressum Spielbox / Colophon Game Box

Herausgeber*innen / Published by

Felix Banzhaf, Jürgen Bleibler, Claudia Emmert, Mara-Johanna Kölmel, Stephanie Milling
Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH

Redaktion/ Editorial team

Felix Banzhaf, Jürgen Bleibler, Claudia Emmert, Carolin Gennermann, Mara-Johanna Kölmel,
Stephanie Milling

Texte / Texts

Felix Banzhaf, Jürgen Bleibler, Claudia Emmert, Mara-Johanna Kölmel, Stephanie Milling

Grafik und Gestaltung/ Graphics and design

chezweitz GmbH, museale und urbane Szenografie: Katharina Buchhauser, Carlotta Markötter,
Claudia Besuch, Antonia Gaida

Lektorat und Übersetzung/ Editing and translation

linguistic.services

Museumsshop/ Museum shop

Carolin Gennermann

Zeppelin Museum
Friedrichshafen GmbH
Seestraße 22
88045 Friedrichshafen
info@zeppelin-museum.de
www.zeppelin-museum.de

Zeppelin
Museum