

27.07.2021 - 12:54 Uhr

## Wiedereröffnung der Ausstellung *zkm\_gameplay. the next level* mit neuem spotlight: Eco Games



Karlsruhe (ots) -

Die Games sind endlich zurück! Am 28. Juli 2021 öffnet das ZKM die beliebte Spieleplattform *zkm\_gameplay. the next level* wieder für den Besuch vor Ort. Die Zeit wurde genutzt, um in *level 5: in the spotlight*, in dem aktuelle Diskussionen aufgegriffen werden, ein neues Thema zu präsentieren: Unter dem Titel "Eco Games" sind dort nun Spiele zu erleben, die sich der Frage nach dem Verhältnis von Serious Games und Umwelt widmen.

Bereits 1997 eröffnete am ZKM die erste Ausstellung mit Computerspielen, die *Welt der Spiele*. Das ZKM gilt damit als das weltweit erste Kunstmuseum, das dem Computerspiel - einem der einflussreichsten Medienformate unserer Zeit - eine eigene Ausstellung widmete. Die aktuelle Ausstellung *zkm\_gameplay. the next level* zeigt rund 50 Werke aus den Bereichen der Indie und Art-Games. Im Gegensatz zu den großen kommerziellen Spielen stammen diese aus der Feder von unabhängigen Entwicklerstudios, von individuellen Game-Designer:innen oder Künstler:innen.

Die Spieleplattform gliedert sich in fünf level: "retro", "modern narratives", "aesthetic & creative games", "political games" und "in the spotlight". Im Bereich **retro** werden die Ursprünge und Entwicklungen des Mediums von den 1970er- bis zu den 1990er-Jahren aufgezeigt. An historischen "Arcade"-Automaten und -Konsolen können Besucher:innen die ersten Schritte von *Super Mario* in *Donkey Kong* erleben, sich durch Labyrinth in *Ms. Pac-Man* auf Punktejagd begeben oder gemeinsam packende Duelle in *Pong* ausfechten. Der Bereich **modern narratives** widmet sich den einzigartigen erzählerischen Möglichkeiten von Computerspielen - von den interaktiven Thermopapiergeschichten des *Choosatron* bis hin zu den surrealen Traumwelten von Bill Violas *The Night Journey*. Außergewöhnliche audiovisuelle Darstellungen und überraschende Spielmechaniken sind im level **aesthetic & creative games** zu finden: So können die Besucher:innen im unendlichen Universum von *No Man Sky* auf Erkundungstour gehen oder sich die Synapsen von haptischen Lichtfeuerwerken aus *Wobble Garden* kitzeln lassen. Wie Computerspiele politische Prozesse und deren Hintergründe spielerisch vermitteln können, erfahren Besucher:innen im level **political games**: An der *Democracy Machine* können politische Meinungsverschiedenheiten gemeinsam geklärt werden. Erstmals zu sehen ist nun *Cirumventing the Circle of Death*, ein Videowerk des preisgekrönten Medienguerilla-Kollektivs Total Refusal.

Neu konzipiert wurde das **level in the spotlight**, das aktuelle Diskussionen zum Thema Computerspiele aufgreift. Die hier unter dem Titel **Eco Games** präsentierten Computerspiele stellen ökologische Fragen in den Fokus: Wie können wir verhindern, dass unsere Umwelt zerstört und der Planet unbewohnbar wird? *zkm\_gameplay. the next level* knüpft damit an die Inhalte an, die derzeit auch in der ZKM-Ausstellung *Critical Zones. Horizonte einer neuen Erdpolitik* diskutiert werden.

**Eco Games spielen in Umgebungen, in denen die Zerstörung oder der Erhalt der Umwelt thematisiert wird** und der Spielverlauf selbst nachhaltiges Handeln erfordert. Kuratiert von Dominik Rinnhofer, Professor für Game-Design an der Macromedia-Fachhochschule, Stuttgart, umfasst der Bereich sieben Spiele aus den Jahren 1990 bis 2020. Durch den immersiven und interaktiven Charakter des Mediums Computerspiel möchten die Entwickler:innen der Spiele ein Bewusstsein für ökologische Fragestellungen fördern. Mit dem Genre der dystopischen und posthumanen Spiele lassen sich Szenarien erleben, die Auswirkungen menschengemachter Katastrophen aufzeigen und ihre Verhinderung thematisieren. Ganz im Sinne von "Play it - before you (have to) live it".

Die Ausstellung wird von einer Online-Gesprächsreihe begleitet. Den Auftakt bildet ein Live-Gespräch am 29. Juli 2021 um 19 Uhr. Im ZKM-Livestream fragt Dominik Rinnhofer gemeinsam mit den Macher:innen des Psychologie-Podcasts *Behind the Screens*: "Eco Games: Mit Spielen die Welt retten, geht das?"

Mehr Informationen zur Veranstaltung:

[zkm.de/mit-spielen-die-welt-retten](https://zkm.de/mit-spielen-die-welt-retten)

Mehr Informationen zu *zkm\_gameplay. the next level*: [zkm.de/gameplay](https://zkm.de/gameplay)

Kurator *zkm\_gameplay. the next level*: Jérôme Nguyen

Kurator Eco Games: Dominik Rinnhofer

Kuratorische Assistenz: Laura Schmidt

Projektleitung: Jenny Starick

#### **ANNEX:**

#### **Seit 1997: Das ZKM und Computerspiele**

Seit seiner Gründung begreift sich das ZKM als Schnittstelle und Bindeglied zwischen Kunst, neuen Technologien und daran anknüpfenden gesellschaftlichen Diskursen. Bereits vor dem Einzug des ZKM in den Hallenbau wurden Computerspiele Teil der Sammlung des ZKM. Mit der Eröffnung des Hauses 1997 widmete sich die Ausstellung *Welt der Spiele* den Klassikern und künstlerischen Werken des Mediums. 1999 konnten LAN-Parties im Foyer des ZKM Hunderte Besucher nächtelang begeistern. Mit der Ausstellung *Welt der Spiele. Reloaded* wurde das erfolgreiche Konzept fortgesetzt und zusätzlich um historische Computer und Konsolen erweitert. Mit *ZKM\_Gameplay. start new game!* entstand 2013 eine neue Gaming-Plattform am ZKM. Aktuelle Trends wie der wachsende Indie-Bereich, kommerzielle Spiele mit künstlerischer Ausrichtung sowie Art Games prägen seither das Erscheinungsbild der Ausstellung. Mit der Tournee-Ausstellung *Games & Politics* geht die Ausstellung seit 2017 in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut auf Weltreise. 2018 startete die Ausstellung mit einem neuen Ausstellungsdesign und über 30 neuen Werken in die nächste Runde. In *zkm\_gameplay. the next level* können aktuell in fünf Bereichen unter anderem die erzählerischen, kreativen und außergewöhnlichen sowie politischen Aspekte von Computerspielen erkundet werden.

Pressekontakt:

Dominika Szope  
Pressesprecherin  
Tel: +49 (0)721 / 8100 - 1220

E-Mail: [presse@zkm.de](mailto:presse@zkm.de)  
[www.zkm.de/presse](http://www.zkm.de/presse)

ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe  
Lorenzstraße 19  
76135 Karlsruhe  
Deutschland

#### Medieninhalte



*USC Game Innovation Lab, Walden: a game, 2017 / Weiterer Text über ots und [www.presseportal.de/nr/102599](http://www.presseportal.de/nr/102599) / Die Verwendung dieses Bildes ist für redaktionelle Zwecke unter Beachtung ggf. genannter Nutzungsbedingungen honorarfrei. Veröffentlichung bitte mit Bildrechte-Hinweis.*

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100056590/100874903> abgerufen werden.