

Dauerausstellung, ZKM Lichthof 1+2, 2.OG

## **zkm\_gameplay. the next level**

Die legendäre Spieleplattform des ZKM

**Bereits seit 1989 sammelt das ZKM Computerspiele und lädt alle GamerInnen, aber auch BesucherInnen, die bislang kaum Erfahrung mit Computerspielen haben, zum informativen, kritischen und kreativen Austausch ein – und natürlich zum Spielen. Die Spieleplattform kann in fünf Leveln durchlaufen werden.**

**zkm\_gameplay. the next level baut nicht nur auf den Erfahrungen von ZKM\_Gameplay auf, sondern auch auf der Ausstellung Games & Politics, die seit 2017 in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut durch alle Erdteile tourt.**

### **Computerspiele als Medium der digitalen Gesellschaft**

Dass das Computerspiel sich zu einem Leitmedium entwickelt hat, ist heute kaum mehr eine gewagte These über den Stellenwert des interaktiven und multimedialen Mediums. Es hat sich weit von seinen Ursprüngen als Laborexperiment und Spielzeug entfernt und ist *das* Medium der digitalen Gesellschaft geworden, zwischen Pop-Kultur, Unterhaltung und Kunst.

### **Zwischen Art- und Indie Games**

Die rund 50 Werke der Spieleplattform stammen aus den Bereichen der Indie und Art-Games. Im Gegensatz zu den großen kommerziellen Werken stammen diese aus der Feder von überschaubaren unabhängigen Entwicklerstudios oder einzelnen Game-DesignerInnen und KünstlerInnen. Oft folgen diese Werke keinem klassischen und konservativen Spieldesign. Dies gilt insbesondere für die interaktiven Rauminstallationen der Ausstellung. Der reale Raum und die virtuelle Spielwelt verschmelzen miteinander und erzeugen so ein einzigartiges gemeinschaftliches Erlebnis, dass die kreativen Möglichkeiten des Medium Computerspiels neu definiert.

### **Die fünf Level der Ausstellung**

Die Spieleplattform *zkm\_gameplay. the next level* gliedert sich in fünf Bereiche: **Retro, Modern Narratives, Aesthetic & Creative Games, Political Games** und **In the Spotlight**.

Im Bereich **Retro** werden Ursprünge, Meilensteine und Entwicklungen des Mediums von den 1970er- bis zu den 1990er-Jahren aufgezeigt. An historischen Arcade Automaten und Konsolen können BesucherInnen die ersten Schritte Marios in *Donkey Kong* erleben, sich durch Labyrinth in *Ms. Pacman* auf Punktejagd begeben oder gemeinsam packende Duelle in *Pong* ausfechten.

**zkm\_gameplay. the next level**

Laufzeit der Ausstellung  
**29.09.2018-31.12.2021**

Ort  
**ZKM Lichthof 1+2, 2.OG**

**Pressekontakt**  
Dominika Szope  
Pressereferentin  
Tel: 0721 / 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

Ausstellung gefördert von



Mit freundlicher Unterstützung von



Stifter des ZKM



Baden-Württemberg  
MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Partner des ZKM



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 warten im Bereich **Aesthetic & Creative Games** auf die BesucherInnen: Sie können beispielsweise im schier 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 BesucherInnen im Bereich **Political Games**: An der *Democracy Machine* können so zum Beispiel politische Meinungsverschiedenheiten gemeinsam geklärt werden. Zudem werden in diesem Bereich Werke des weltweiten *Art Game Jam* des Goethe-Instituts präsentiert.

Der Bereich **In the Spotlight** informiert in regelmäßigen Abständen über aktuelle Debatten und Diskurse aus den Game Studies, der Game Culture sowie über Studierendenprojekte.

### Plattform für Kreative

Ergänzt wird die Ausstellung durch ein umfangreiches Programm, bei dem vor allem auch Computerspiel-EntwicklerInnen eingeladen sind, die Ausstellung als Plattform für gegenseitigen Austausch und Veranstaltungen zu nutzen. Das ZKM bietet zudem zahlreiche partizipative Vermittlungsformate für alle an, die von der Erstellung von eigenen Let's Play Videos über Schulklassen-Führungen bis hin zu Coding-Workshops reichen.

### Das ZKM und Computerspiele: Seit 1997

Seit seiner Gründung begreift sich das ZKM als Schnittstelle und Vermittler 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.

**zkm\_gameplay. the next level**

Laufzeit der Ausstellung  
**29.09.2018-31.12.2021**

Ort  
**ZKM Lichthof 1+2, 2.OG**

**Pressekontakt**  
Dominika Szope  
Pressereferentin  
Tel: 0721 / 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

Ausstellung gefördert von



Mit freundlicher Unterstützung von



Stifter des ZKM



Baden-Württemberg  
MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

Partner des ZKM

