

Radical Gaming – progressive und provokante Videospiele jenseits von Kommerz und Konsum

Visuell provokativ und konzeptionell kompromisslos entsprechen die in *Radical Gaming* (Christoph Merian Verlag) vorgestellten Werke dem Titel von Publikation und Ausstellung. Darin stellen sechzehn junge Kreative die Mechanismen gängiger Videospiele auf den Kopf. Indem sich ihre unkonventionellen Arbeiten der Interaktion öffnen und zum Nachdenken anregen, untergraben die internationalen Künstlerinnen und Künstler die kommerzielle und auf Unterhaltung ausgerichtete Logik der globalen Videospieleindustrie.

Mit jährlichen Umsätzen in Milliardenhöhe hat die globale Videospieleindustrie bereits die Film- und Musikbranche überholt und ihr Image als Nischenprodukt längst hinter sich gelassen. Heute gehören Videospiele zu den prägenden kulturellen Medien. So ist es wenig verwunderlich, dass sich immer mehr wissenschaftliche Studien mit deren sozialen und psychologischen Folgen beschäftigen. Auch Technologien, Ästhetiken, Genderfragen und Identitätsaneignungen werden zunehmend kontrovers diskutiert.

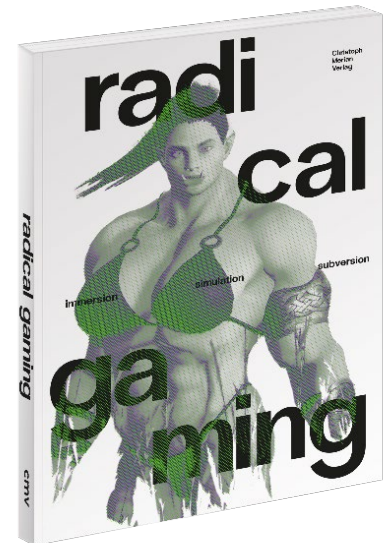
In *Radical Gaming* greifen die Künstlerinnen und Künstler stereotype Themen der Spieleproduktion visionär und divers auf. Dabei nutzen sie moderne Programmierungstechnologien und kreieren Virtual- und Augmented-Reality-Erfahrungen, immersive Welten und Multimedia-Konzepte. Ihre alternativen Spielekonzepte beziehen Nutzerinnen und Nutzer immer aktiv mit ein und eröffnen ihnen so neue Erlebnishorizonte. Damit kratzen die vorgestellten Werke provokativ am Lack der aktuellen Gaming-Spielkultur.

Die Publikation *Radical Gaming* dokumentiert sorgfältig die Herangehensweise der einzelnen Werke. Die einleitende Perspektive von Boris Magrini sowie die medienwissenschaftlichen und historisch ausgerichteten Essays ermöglichen einen informativen Einblick in die Gaming-Welt.

Mit Beiträgen von Elisa Mekler, Stephan Schwingeler, René Bauer & Beat Suter und einer Einleitung von Boris Magrini

Mit Werken von Lu Yang, Nicole Ruggiero, Theo Triantafyllidis, Keiken, u.a.

**Ausstellung im HEK (Haus der elektronischen Künste Basel):
1. September bis 14. November 2021**



HEK (Haus der elektronische Künste Basel)

Sabine Himmelsbach, Boris Magrini (Hg.)

**Radical Gaming
Immersion, Simulation,
Subversion**

192 Seiten, 70 meist farbige
Abbildungen, Klappenbroschur,
16,5 x 24 cm, Englisch

© 2021 Christoph Merian Verlag

CHF 26.– / EUR 25.–

ISBN 978-3-85616-958-9

Eine drucktaugliche Datei des Buchcovers und weitere Abbildungen finden Sie bei der Medienmitteilung zu dieser Neuerscheinung unter:
www.merianverlag.ch/infos/presse

Für weitere Fragen wenden Sie sich an:
Andrea Bikle
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Christoph Merian Verlag
St. Alban-Vorstadt 12
Postfach
CH-4002 Basel
Tel. +41 61 226 33 50
a.bikle@merianverlag.ch

**Für die Zustellung eines Beleges Ihrer
Besprechung danken wir Ihnen!**