

Organisationsbüro  
Frische Medien  
Reyesweg 30  
22081 Hamburg  
info@creative-gaming.eu  
www.creative-gaming.eu

**Initiatoren u.a.**

Andreas Hedrich  
Andreas Kirchhoff  
Andreas Ueberschaer  
Anika Hohmann  
Arianne Lemme  
Burkhard Inhülsen  
Carl Ziegner  
Christiane Schwinge  
Danny Kringiel  
Friedrich Kirschner  
Gesa Jäger  
Isabel Raabe  
Jakob Kopczynski  
Jana Dugnus  
Jonas Hansen  
Kerstin Selle  
Kirsten Mascher  
Klaus Neumann  
Matthias Löwe  
Thorsten S. Wiedemann  
Tina Ziegler  
Ulrich Tausend  
Vera Marie Rodewald

**Sprecher**

Andreas Hedrich  
andreas.hedrich@creative-gaming.eu

**Sitz des Vereins**

Initiative Creative Gaming e.V.  
c/o büro für kulturelle angelegenheiten  
Elisabeth-Hof Portal 1b  
Erkelenzdam 59/61  
10999 Berlin

**Presse**

Isabel Raabe  
raabe@sauerbrey-raabe.de

# Creative Gaming:

Ballett tanzen in Ballerspielen!

[www.creative-gaming.eu](http://www.creative-gaming.eu)

Ballett tanzen in Ballerspielen!

# Creative Gaming:

**Die Initiative Creative Gaming verbindet Medienkunst und Medienpädagogik. Seit 2006 zeigt sie Schüler/innen, Erwachsenen, Lehrer/innen und Pädagogen/innen konkrete Möglichkeiten, sich schöpferisch und zugleich kritisch mit dem Medium auseinander zu setzen.**

## **Spielein gehört zum Menschen**

wie Essen und Trinken. Einen Großteil unserer motorischen und kognitiven Fähigkeiten erlernen wir spielerisch. Dazu gehört inzwischen auch das Spielen am und um den Computer. Jenseits stupider Gewaltspiele hat sich eine bunte Szene etabliert, die Computerspielen eher als digitalen Sandkasten, denn als Spiel mit festen Regeln begreift.

## **Der Ego-Shooter wird zur Ballettbühne,**

die Wirtschaftssimulation hilft den Geschichtsunterricht plastischer zu machen, Objekte aus der virtuellen tauchen in der realen Welt auf. Oftmals können Computerspiele anders genutzt werden, als die Entwickler es vorgesehen haben. Neben den immer dominanten Themen der Sucht und Gewalt ist jetzt die Frage nach der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen entscheidend, ebenso wie die Nutzung des kreativen Potentials dieser Spiele.

## **Hier setzt die Initiative Creative Gaming an:**

Mit Workshops, Fortbildungen, Ausstellungen und Laboren. Sie spricht Jung und Alt, Spieleanfänger und –experten gleichermaßen an. Schülerworkshops erproben ganz praktisch die kreativen Möglichkeiten von Computerspielen, Lehrerfortbildungen gehen der Frage nach der Faszination und den Einsatzmöglichkeiten von Spielen nach, in Ausstellungen und Laboren zeigen Medienkünstler, wie Kunst rund um Computerspiele aussehen kann. Alle Veranstaltungen zeigen, dass Computerspiele prall gefüllte Werkzeugkisten sind.

## **Die Menschen hinter der Initiative Creative Gaming**

gehören zur ersten Generation, die mit Computerspielen erwachsen wurde. Kreative, Spieler, Medienschaffende und –pädagogen vernetzen ihre Arbeit, um den freien und kreativen Umgang mit Computerspielen auf den unterschiedlichen Ebenen zu fördern.