

Medienmitteilung, Hamburg 27. Mai 2013

Bühne frei für die Kultur des Computerspielens

play13 – 6. Festival für kreatives Computerspielen

Werkstatt // Ausstellung // Inputs // Bühne // 18. - 20. September 2013 // Hamburg

Das Festival play13, veranstaltet von der Initiative Creative Gaming in Kooperation mit zahlreichen Partnern, bietet ein umfassendes Angebot zum Thema „Kreativität und Computerspiele“: An drei Tagen werden die Bereiche Medienbildung, Medienwirtschaft, Medienkunst und Medienpädagogik in Workshops, einem Poetry Slam, Ausstellungen, einem Lookalike-Contest, Talks, Vorträgen und Partys miteinander verbunden.

Vom 18. bis 20. September wird die Hamburger Innenstadt zum kreativen Zentrum für Computerspiele. Hier wird mitgemacht, ausprobiert, diskutiert, gezeigt, selbstgemacht und ausgestellt. play13 ist damit Bindeglied zwischen Medienproduktion, Medienpädagogik, Medienkunst und Medienwirtschaft. So wird bei play13 das Verständnis für die kulturellen und kreativen Formen des Computerspielens geschaffen.

Was passiert, wenn wir uns nicht an die Spielregeln halten, nicht mehr MITSPIELEN sondern MIT dem Spiel spielen? Dann wird im Ego-Shooter Ballett getanzt, die Spielkulisse wird zum Varieté-Theater und game-Figuren werden zu Schauspieler/innen in unserem eigenen Film. In Workshops, bei denen beispielsweise Spiele programmiert oder als Filmkulisse genutzt werden, lernen Teilnehmer/innen, digitale Spiele zu verstehen, und entdecken originelle Gestaltungschancen jenseits des klassischen Spielverlaufs. Eine Ausstellung präsentiert preisgekrönte digitale Spiele von internationalen Medienkünstler/innen und Nachwuchstalenten. Dazu gibt es ein abwechslungsreiches Kinoprogramm: Zu sehen sind Machinimas und Produktionen aus Bildungseinrichtungen, darunter viele Hamburger Schulen. Kurz-Inputs, Vorträge und Talks zu Ausbildung, Kreativität und Medienbildung eröffnen neue und spannende Perspektiven auf die digitalen Spiele. An den Abenden warten weitere Highlights wie ein Poetry Slam oder ein Lookalike-Contest mit außergewöhnlichen Outfits rund um das Thema Computerspiele.

Einen ersten Einblick in das Programm gibt es hier: www.play13.de

play13 richtet sich an Schüler/innen, Lehrkräfte, Studierende, Menschen aus der Gamesbranche und Kulturinteressierte. Aber vor allem sind Hamburger/innen jeden Alters eingeladen, die vielfältigen Möglichkeiten, die in Computerspielen stecken, kennenzulernen und auszuprobieren. Das Festival richtet sich auch an Eltern und Pädagogen: So wird es am Festivalfreitag einen Familiennachmittag geben, bei dem Eltern, Kinder und Jugendliche die Faszination von Computerspielen gemeinsam erleben können.

Nach fünf erfolgreichen Jahren in Potsdam findet play13 in diesem Jahr in der Computerspielmetropole an der Elbe statt. Zu den Spielorten gehören u.a. das Metropolis-Kino, Räume eines Hamburger Publishers, Ausstellungsflächen im Gängeviertel und das Nachtsyl im Thalia Theater. Das Festival wird von einem breiten Bündnis der in Hamburg relevanten Institutionen getragen und maßgeblich von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb unterstützt.

Die Initiative Creative Gaming e.V. veranstaltet seit 2007 Fortbildungen, Workshops und ein jährliches, bundesweites Festival, auf dem die medienpädagogischen und künstlerischen Aspekte des kreativen Einsatzes von Computerspielen hervorgehoben werden. Die Initiative fördert einen alternativen und künstlerischen Umgang mit Computerspielen und eröffnet Schüler/innen, Eltern und Lehrkräften damit konkrete Handlungsmöglichkeiten zu einer schöpferischen und auch kritischen Auseinandersetzung mit dem Medium. Zugleich bieten die Veranstaltungen der Initiative spannende Einblicke in die Berufswelt der Gamesbranche.

Weitere Informationen

Mit Fragen sowie Fotowünschen wenden Sie sich bitte an Tina Ziegler

Tel.: 0174.4440454 oder 038821.889888

tina.ziegler@creative-gaming.eu / www.creative-gaming.eu

play13 ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e.V. in Kooperation mit spielbar.de, der Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb zum Thema Computerspiele und dem JIZ – Jugendinformationszentrum Hamburg der Behörde für Schule und Berufsbildung.

Unterstützt von: Medienstiftung Hamburg Schleswig-Holstein; Amt Medien in der Senatskanzlei Hamburg; A MAZE.; Bigpoint; Kinemathek Hamburg e.V. / Metropolis-Kino; gamecity:Hamburg; Hans-Bredow-Institut für Medienforschung; Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V.; Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg; Gängeviertel e.V.; Thalia-Theater/Nachtsyl; HAW Hamburg – Fakultät Design Medien und Information mit dem Masterstudiengang Games; Hamburg Kreativ Gesellschaft; Universität Hamburg – GamingLAB im Medienzentrum der Fakultät EPB; GameTreff des Offenen Kanals Schleswig-Holstein; KurzFilmAgentur Hamburg e.V., Gamestorm, Berlin; BürgerStiftung Hamburg.