

PLAY14 - Festival für kreatives Computerspielen - kündigt erste Programmpunkte an:

Keynotes renommierter, internationaler Gäste in der Conference, Fortbildungen zu digitalen Spielen in der Schule, Einblicke in die Hamburger Games-Branche. PLAY14 das größte Games-Festival in Deutschland!

Hamburg, 5. Juni 2014. Das von der Initiative Creative Gaming e.V. (www.creative-gaming.eu) initiierte PLAY14 Festival für kreatives Computerspielen zeigt vom 16. bis 20. September 2014 in Hamburg, was mit digitalen Spielen alles machbar ist und welche Möglichkeiten der kreativen Gestaltung sie für Bildung, Ausbildung, Kunst und Wissenschaft eröffnen. Zentrale Elemente bei PLAY14 sind die vier Bereiche: Sehen, Machen, Reden und Feiern. Diese stehen für mehr als 200 Veranstaltungen wie interaktive Ausstellungen, praxisnahe Workshops, Vorträge, Talks und Kultur-Aktionen rund um Computerspiele in der ganzen Stadt.

Wenige Monate vor dem Festivalstart können bereits erste, hochkarätige Programmpunkte für PLAY14 bekannt gegeben werden. Ergänzt wird das Festival-Programm in diesem Jahr erstmals um die PLAY-Conference, eine Fachkonferenz zu bildungs- und gesellschaftspolitischen Aspekten des Computerspielens. Die Gamedesignerin und Pädagogin Katie Salen (New York), der Medienpädagogik-Professor Andrew Burn (London) und MinecraftEdu-Gründer Santeri Koivisto (Finnland) sind erste renommierte Gäste, die im Rahmen der PLAY-Conference zu Potentialen digitaler Spiele für Bildung und Gesellschaft diskutieren werden.

“Die Ausweitung des PLAY-Festivals um die PLAY-Conference erfährt bereits in dieser Planungsphase größten Zuspruch”, erläutert Andreas Hedrich, Sprecher der Initiative Creative Gaming e.V. “Wir haben dieses Jahr noch weiter zugelegt und international renommierte Expertinnen und Experten aus ganz unterschiedlichen Themenfeldern gewonnen. Damit können wir Hamburg und dem Publikum ein sehr außergewöhnliches, spannendes und informatives Programm bieten.”

Das Festival PLAY14 richtet sich an Schülerinnen und Schüler, Studierende, Eltern, Lehrkräfte, Künstlerinnen und Künstler, an Menschen aus der Gamesbranche und Kulturinteressierte. Aber vor allem sind alle Hamburgerinnen und Hamburger und Interessierte jeden Alters eingeladen, die vielfältigen Möglichkeiten, die in Computerspielen stecken, kennenzulernen und auszuprobieren. Bei PLAY14 wird gezeigt, was passiert wenn wir uns in digitalen Spielen nicht an die Spielregeln halten und sie als wichtige Kulturform ernst nehmen. Auch Einblicke in Berufsfelder der Gamesbranche werden während des fünftägigen Programms gegeben. Ein Schwerpunkt des Festivals liegt auf dem Thema Musik und Sound in Computerspielen. In Kooperation mit dem zeitgleich stattfindenden Reeperbahnfestival wird eine gemeinsame Ausstellung umgesetzt, auch im PLAY14-Workshopprogramm geht es musikalisch zu. Darüber hinaus werden viele weitere Formen des kreativen Umgangs mit Computerspielen diskutiert.

Mehr Informationen bietet die offizielle Website unter www.play14.de.

Medienmitteilung

Zum Programm:

#SEHEN

PLAY14 bietet eine umfangreiche Ausstellung innovativer, kreativer und experimenteller Spielideen. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf den Medienkünstlerinnen und Künstlern und ihren digitalen Ausdrucksformen. Es werden Abschlussarbeiten von Games-Studierenden sowie Installationen und Bilder zum Thema Videospielekultur ausgestellt. Viele der Exponate können direkt in der Ausstellung ausprobiert werden. Zudem werden internationale und lokal produzierte Machinimas unterschiedlichster Stile und Genres im Kino zu sehen sein.

Allen, die sich nicht auf einen einzelnen Ausstellungsraum beschränken möchten, empfehlen wir den Stadtrundgang durch die Hamburger Gamingszene sowie Betriebsrundgänge bei lokalen Spieleproduzenten wie Bigpoint.

#MACHEN

PLAY14 zum Mitmachen: Neue Spiele ausdenken und programmieren, Machinimas in Computerspiele drehen oder beim Streetgame Prinzipien digitaler Spiele auf die Straße bringen. Herausfinden, wie man den passenden Sound zum Spiel findet. Das Workshopangebot der PLAY14 richtet sich an alle Altersklassen und unterschiedliche Interessensgruppen. Ganztagesworkshops und kürzere Kurse zum Reinschnuppern in unterschiedliche Game-Design-Bereiche wie Sounddesign, Grafik oder den Umgang mit einzelnen Engines geben Einblicke hinter die Kulissen der Programmierwelt. Für die, die sich bereits mit Spielen auskennen und sich gerne ein kleines Stückchen Fantasiewelt nach Hause holen möchten, gibt es einen Bastelworkshop oder die Möglichkeit, sich per Blue-Screen in ein Lieblingsspiel hinein zu beamen.

Einen ganz besonderen Schwerpunkt stellen die Fortbildungen für Pädagoginnen und Pädagogen dar: Die potentielle Integration von Computerspielen in Bildungskontexte wird hier diskutiert, erläutert und anhand von Praxisbeispielen vorgeführt.

#REDEN

PLAY14 regt zum Reden an. Kurzinputs und Talks sorgen für Inspiration und geben Stoff zum Nachdenken und Mitdiskutieren. Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Experten und Pädagoginnen und Pädagogen unterbrechen die Workshops und erklären in sieben Minuten Tätigkeitsfelder oder Themen aus der Computerspielkultur.

#FEIERN

PLAY14 lässt es krachen: Auf Bühne, Tanzfläche und Parkett geben Bands, Poetry Slammer, Schauspielerinnen und Schauspieler einfach alles. Das Beste aus vier Tagen Festival wird am Festivalsamstag noch einmal gezeigt und abschließend mit guter Musik gefeiert.

#PLAY-Conference

Die PLAY-Conference eröffnet in Talks, Impulsvorträgen und Workshops pädagogische Perspektiven auf Computerspiele und deren Einsatz in schulischen sowie außerschulischen Bildungskontexten im In- und Ausland. Darüber hinaus diskutiert die Konferenz Fragestellungen zu politischen Aspekten von Computerspielen. Referentinnen und Referenten aus den USA, Großbritannien, Finnland und Deutschland werden ihre methodischen Ansätze zur pädagogischen und politischen Arbeit mit digitalen Spielen anhand konkreter Projekte illustrieren. Besucherinnen und Besucher der Tagung sind eingeladen, aktiv an der Diskussion teilzunehmen.

#FAMILIENTAG

Am Samstag können Eltern zusammen mit ihren Kindern Videospiele auf dem PLAY14 Festival gemeinsam und kostenfrei erkunden. In Zusammenarbeit mit der Computerspielschule Greifswald bieten wir zusätzliche Angebote an, um den Austausch und Antworten für Eltern und Kinder in den Mittelpunkt zu stellen.

Hintergrund

PLAY14 ist eine Veranstaltung des jaf - Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V. in Kooperation mit spielbar.de, der Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb zum Thema Computerspiele, dem JIZ - Jugendinformationszentrum Hamburg der Behörde für Schule und Berufsbildung, koordiniert von der Initiative Creative Gaming e.V.

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 Schülerinnen und Schülern, 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 und Fotowünschen wenden Sie sich bitte an Tina Ziegler

Tel.: 0174-4440454 oder 038821-889888

Mail: tina.ziegler@creative-gaming.eu

Web: www.play14.de