

## 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. International und lokal produzierte Machinimas unterschiedlichster Stile und Genres sind im Kino zu sehen, Hamburger Computerspiel-Firmen ermöglichen einen Einblick in die Arbeit der Games-Branche und Ausbildungsinstitutionen öffnen ihre Türen für einen Blick hinter die Kulissen.

### AUSSTELLUNG

Indiegames und Spielkunst zu Musik, Sound und Geräuschen Ergebnisse aus Creative-Gaming-Workshops Geschichte der Sims-Machinima Escape-the-Room-Spiel Experimentelle Installationen Spiel-Fotografie Games und Gender Modifikationen und Hacks Gebautes, Gestricktes, Gebackenes u.a. mit Werken von Richard Boesner, Pippin Barr und Messhof

### KINO

Internationale Machinimas Creative-Gaming-Produktionen Kurzfilme

### GAMESTOUR DURCH HAMBURG UND BETRIEBSBESICHTIGUNGEN

Entwickler-Studios Publisher Hochschulen Redaktionen

## MACHEN

PLAY14 zum Mitmachen: Neue Spiele ausdenken und programmieren, Filme in Computerspielen drehen. Beim Streetgame Prinzipien digitaler Spiele auf die Straße bringen. Erfahren, was Spiele in der Schule zu suchen haben. Analoge Spielelemente im Großformat und real nachbauen. Den passenden Sound zum Spiel finden.

### TAGESWORKSHOPS

Für Gruppen und Einzelpersonen ab 13 Jahren, u.a.:

Let's Play Städtebau in Minecraft: Respawn Hamburg Produktion von Machinimas Gamedesign Bau-Workshop Lookalike-Videos Racing und Parcours in Halo Videogames für Dummies ChanceTanz – Barm'back & forth

### PROBIERSTATIONEN

Nach der Ausstellung spontan selbst ausprobieren:

Gamedesign Streetgame Computerspiele kleben, schneiden, basteln Machinima: Synchronisation von Games Hamburg in Minecraft Games backen

### KURZWORKSHOPS (GRUNDLAGEN IN ZWEI STUNDEN)

Anwendung von Produktionssoftware (Unity, Blender, Maya) Sounddesign für Computerspiele Philosophieren über digitale Spiele Musik mit Game Boys Gestalten und Zeichnen Robotics und Programmieren

### LABOR

Medienkünstlerinnen und -künstler, Game- und Sounddesignerinnen und -designer sowie Musikerinnen und Musiker aus ganz Deutschland treffen sich und produzieren an vier Tagen ein ein neues, spielerisches Werk.

### FORTBILDUNGEN

Für Pädagoginnen, Pädagogen und Lehrkräfte:

Nutzung von Computerspielen in der Bildung Games und Geschichte im Unterricht Games und Kunst in der Schule Einsatz von MinecraftEdu Konzepte und Methoden von Creative Gaming für den Fachunterricht

## REDEN

PLAY14 regt zum Reden an: Wie entstehen Spiele und was macht sie aus? Welche Rolle spielt der Sound und mit welchen Rollen wird gespielt? Wo wird Gamedesign gelehrt und wie werden Spiele im Unterricht benutzt?

### KURZINPUTS

Was macht die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)? Gamedesign-Studium am SAE Institute Wie macht man Musik mit einem Game Boy? Was ist Sounddesign? Wie erstellt man ein Let's Play? Was macht eine Gamedesignerin bzw. ein Gamedesigner? Gender und Games Kunst und digitale Spiele Was macht ein Concept Artist? Computerspiele in der Schule u.a. mit Almut Auner (glamgeekgirl.net), Christoph Graf (SAE), Hannes Fertala

### TALKS

Zur Bedeutung von Computerspielen in Kultur und Gesellschaft.

Was ist ein gutes Computerspiel? U.a. mit: Marek Brunner (Leitung Testbereich USK), Andreas Lange (Direktor des Computerspielmuseums), Jörg Luibl (Chefredakteur 4Players), Linda Scholz (Spieleratgeber NRW, D), Wo und wie werden Computerspiele diskutiert und präsentiert? U.a. mit Christian Schiffer (Herausgeber des Bookazine „WASD“), Stephan Günther („Fabu“, Gründer und Autor des Blogs „Superlevel“), Benjamin Rostalski (Mitglied der Stiftung Digitale Spielkultur)

Die Bedeutung von Code Literacy für Computerspielerinnen und Computerspieler u.a. mit Jun. Prof. Dr. Alexander Unger (Universität Hamburg), Stefan Köhler (Autor und Modder), Jan Girlich (Chaos macht Schule) Doing Gender in Computerspielen? Geschlechterrollen in Spielen, u.a. mit Anjin Anhut (Blogger und Concept Artist), Lea Schönfelder (Game-Designerin „Perfect Woman“)

Die Talks werden von dem Journalisten Uke Bosse moderiert.

### KARRIERE-HAFEN

Open Space – Einblicke in die Berufswelt der Gamesbranche.

Publisher Hochschulen Kreative

## 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 DJ gefeiert.

### EMPFANG ZUR ERÖFFNUNG

mit Einblicken in das Programm und Streetgame zum Auftakt des Festivals.

### CLUBABENDE

8-bit Music DJ Coversongs aus Computerspielen Gespräche im Festivalzentrum

### THEATER UND PERFORMANCE

Poetry Slam moderiert von Katja Hofmann Live Let's Play u.a. mit Wolf Speer Cosplay-Event Live-Machinima University Players Krachkistenorchester

# PLAY14

SEHEN | MACHEN | REDEN | FEIERN MIT DIGITALEN SPIELN

7. FESTIVAL FÜR  
KREATIVES COMPUTERSPIELN  
16.-20. SEPTEMBER 2014  
Hamburger Innenstadt

Ausführliche Infos: [WWW.PLAY14.DE](http://WWW.PLAY14.DE)

## EINLEITUNG

### PLAY14 7. FESTIVAL FÜR KREATIVES COMPUTERSPIELEN

#### Die Kultur digitaler Spiele

Vom 16. bis 20. September 2014 zeigen das Festival PLAY14 und die PLAY-Conference, welche kreativen Gestaltungsmöglichkeiten digitale Spiele 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. Besonders hervorzuheben ist in diesem Jahr der thematische Schwerpunkt „Musik und Sound in digitalen Spielen“.

Zum ersten Mal im Programm: Die PLAY-Conference, bei der bildungs- und gesellschaftspolitische Themen diskutiert werden. An allen Tagen bietet das Festival zudem zahlreiche Veranstaltungen für Schulen.

Der Festival-Samstag richtet sich speziell an Familien. Mit unterschiedlichen Beratungsangeboten und Möglichkeiten zum Wetteifern und Ausprobieren hält der letzte Festivaltag ein umfangreiches Programm für die ganze Familie bereit.

## PLAY-CONFERENCE MITTWOCH, 17. SEPTEMBER 2014

### GAMES AND EDUCATION: INTERNATIONAL PERSPECTIVES

Pädagogische Betrachtung von Computerspielen und deren Einsatz in schulischen sowie außerschulischen Bildungskontexten im In- und Ausland. Referentinnen und Referenten aus den USA, Großbritannien, Finnland und Deutschland werden ihre methodischen Ansätze zur pädagogischen Arbeit mit digitalen Spielen anhand konkreter Projekte illustrieren.

#### 10.00 Uhr: Impulsvortrag 1 Games and Education: International Perspectives, Katie Salen (Institute of Play, US)

Die amerikanische Gamedesignerin und Pädagogin Katie Salen gibt einen Einblick in die pädagogische Arbeit mit Computerspielen in den USA und die erste nach Game- und Game-Design-Prinzipien arbeitende Schule Quest to Learn.

#### 11.15 - 13.15 Uhr: Workshop 1 Medienpädagogik mit Computerspielen in Großbritannien Prof. Andrew Burn (DARE – DigitalArts|Research|Education, GB)

#### 11.15 - 13.15 Uhr: Workshop 2 Creative Gaming-Methoden und -Praxisprojekte Andreas Hedrich & Sofia Kats (Initiative Creative Gaming e.V., D)

#### 14.15 - 16.15 Uhr: Workshop 3 Minecraft in der Bildungsarbeit Santeri Koivisto (MinecraftEdu, FIN) & Mirek Hancl (Lehrer und Blogger, D)

#### 14.15 - 16.15 Uhr: Workshop 4 Außerschulischer Einsatz von Games Sebastian Ring (GamesLab JFF, D) & Sonja Breitwieser (Medienzentrum Parabol, D)

#### 16.30 - 18.00 Uhr: Talk Bewertungskriterien von Computerspielen: Was ist ein gutes Computerspiel? U.a. mit: Andreas Lange (Direktor des Computerspielmuseums Berlin, D), Linda Scholz (Spiele- ratgeber NRW, D), Jörg Luibl (Chefredakteur 4Players, D). Moderiert von Uke Bosse (Reload, D).

#### 18.00 - 19.30 Uhr: Creative Gaming-Machinimaking Ausgewählte Filmergebnisse medienpädagogischer Workshops mit Einführung in die Produktion

## PLAY-CONFERENCE DONNERSTAG, 18. SEPTEMBER 2014

### PLAYING SOCIETY: DEMOCRACY AND POLITICS IN AND WITH GAMES

Diskutiert werden gesellschaftspolitische Fragen rund um das Thema Computerspiele. Wo werden digitale Spiele in der Gesellschaft (unbemerkt) platziert? Welche demokratischen Prozesse werden in digitalen Spielen initiiert? Wie kann politische Berichterstattung mit Computerspielen aussehen? Diese und weitere Fragen werden von Referentinnen und Referenten aus Deutschland, Österreich und Großbritannien beleuchtet.

#### 10.00 Uhr: Impulsvortrag 2 Playing Society: Democracy and Politics in and with Games Tomas Rawlings (Auroch Digital Ltd., GB)

Tomas Rawlings zeigt auf, wie tagesaktuelle Informationen und Ereignisse interaktiv(er) erfahrbar gemacht werden können und gesellschaftspolitische Potenziale in Computerspielen Berücksichtigung finden.

#### 11.15 - 13.15 Uhr: Workshop 5 Politische Bildung in Computerspielen Sonja Gabriel (Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems, AT)

#### 11.15 - 13.15 Uhr: Workshop 6 Die spielende Gesellschaft Prof. Dr. Mathias Fuchs (Gamification Lab, Leuphana Universität Lüneburg, D)

#### 14.15 - 16.15 Uhr: Workshop 7 Newsgames Marcus Bösch & Linda Kruse (the Good Evil GmbH, D)

#### 14.15 - 16.15 Uhr: Workshop 8 Ideologiekritik im und am Beispiel eines Computerspiels Michael Schulze von Glaßer (Freier Autor, D)

#### 16.30 - 18.30 Uhr: Abschlussrunde und Ergebnissammlung Mit einem Resümee von Prof. Dr. Rudolf Kammerl (Universität Hamburg, D), Diskussion von und mit Vertreterinnen und Vertretern aus Politik, Wissenschaft, Bildungspraxis, Gamesbranche und dem Publikum über das Verhältnis von Gesellschaft und Computerspielen.

#### 16.30 - 18.00 Uhr: Talk Wo und wie werden Computerspiele diskutiert und präsentiert? U.a. mit Christian Schiffer (Herausgeber des Bookazine „WASD“, D), Stephan Günther („Fabu“, Gründer und Autor des Blogs „Superlevel“, D), Benjamin Rostalski (Stiftung Digitale Spielkultur, D). Moderiert von Uke Bosse (Reload, D).

## PLAY-SCHULE

PLAY14 bietet spezielle Angebote für Schulen. Neben dem regulären Programm, welches sich für Besuche und Exkursionen von Schülerinnen und Schülern ab der 7. Klasse eignet, gibt es ein Workshop-Programm, das sich explizit an Schulen richtet.

In einem Teil der angebotenen Workshops arbeiten die Teilnehmenden in kleinen Gruppen an eigenen Creative-Gaming-Produktionen. In anderen können bestimmte Programme und Produktionsformen ausprobiert werden. Neben den speziell für Jugendliche konzipierten Workshops gibt es ein Fortbildungsprogramm für Lehrkräfte. Im Fokus steht dabei die Einbindung von digitalen Spielen in den Unterrichtsalltag.

#### TAGESWORKSHOPS (JEWEILS 9.00 - 16.00 UHR) Für Gruppen, 15 Schülerinnen und Schüler pro Workshop. Themen u.a.:

Let's Play Städtebau in Minecraft: Respawn Hamburg Produktion von Machinimas Gamedesign Bau-Workshop Lookalike-Videos Balletttanzen in digitalen Spielen Racing und Parcours in Halo Videogames für Dummies ChanceTanz – Barm'back & forth

#### KURZWORKSHOPS Grundlagen in zwei Stunden zur Berufswelt und zu Programmen, u.a.:

Anwendung von Produktionssoftware (Unity, Blender, Maya) Sounddesign für Computerspiele Philosophieren über digitale Spiele Musik mit Game Boys Gestalten und Zeichnen Robotics und Programmieren

#### FORTBILDUNGEN Für Pädagoginnen, Pädagogen und Lehrkräfte:

Nutzung von Computerspielen in der Bildung Games und Geschichte im Unterricht Games und Kunst in der Schule Einsatz von MinecraftEdu Konzepte und Methoden von Creative Gaming für den Fachunterricht

## ALLGEMEINE INFOS

<b>EINTRITT PLAY</b>	
Tagesticket (ohne Abendveranstaltung) .....	10 EUR
Festivalpass/Tagungsticket (alle PLAY14-Veranstaltungen) .....	35 EUR
Veranstaltungs-Einzelticket .....	5 EUR
Gruppenticket Workshops.....	60 EUR
Gruppen/ Familienticket .....	20 EUR (4 Pers. oder 2 Erwachsene und max. 4 minderjährige Kinder, Tag ohne Abendveranstaltung)

<b>EINTRITT PLAY CONFERENCE</b>	
PLAY-Conference-Ticket (inkl. Festivalpass) .....	40 EUR

**VORVERKAUF AB 30. JUNI 2014 ÜBER DIE WEBSEITE WWW.PLAY14.DE**

**SPIELORTE**  
PLAY14 ist dort zu Hause, wo digitale Spiele hingehören: Mittendrin. So gibt es mehrere Spielorte in der Hamburger Innenstadt: Ladenlokale, Galerien, Theater und öffentliche Plätze.

**KONTAKT**  
jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V.  
Initiative Creative Gaming e.V.  
Wiesendamm 59 | 22305 Hamburg



PLAY14 ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e.V., 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



Unterstützt von:  
A MAZE.; Behörde für Justiz und Gleichstellung, Bigpoint; Bücherhallen Hamburg; Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V.; Fachhochschule Wedel; Filmbüro MV; Frische Medien Hamburg; Gamestorm Berlin e.V.; GameTreff des Offenen Kanals Schleswig-Holstein, Hamburg Kreativ Gesellschaft; Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg; Metropolis Kino Hamburg; Next-Level-Conference; Quinke Networks; Reeperbahn Festival; Researching Centre of Media Cultures (RCMC); Social Media Week Hamburg; Universität Hamburg – GamingLAB im Medienzentrum der Fakultät Erziehungswissenschaft, Partner: Mediennetz Hamburg e.V.; Next-Level-Conference; International Games Week Berlin