

PLAY14 – Festival für kreatives Computerspielen

Die Medienkultur digitaler Spiele

Das Programm von PLAY14 dem Festival für kreatives Computerspielen steht! In über 200 Veranstaltungsteilen bringt PLAY14 neue Perspektiven zu Kunst, Kultur, Unterhaltung, Bildung, Information, Fortbildung, Wirtschaft und Wissenschaft in die Stadt! Im Programm finden sich u.a. Workshops, Filmprogramme und Ausstellungen, exklusive Abendveranstaltungen mit Performances und Poetry Slam, Fortbildungen und Schulworkshops, Vorträge und Streetgames. Bei der zum ersten Mal stattfindenden PLAY-Conference werden bildungs- und gesellschaftspolitische Aspekte von Games unter die Lupe genommen.

An fast 20 Spielorten öffnen wir Räume für die zahlreichen Facetten der Computerspiele, sodass vom Theaterliebhaber bis zum Musikfan, von der Wissenschaftlerin bis zum Zeichner alle auf ihre Kosten kommen. PLAY14 bietet ein Forum zum Nachdenken, Ausprobieren und Feiern.

Games und Sprache

Digitale Spiele brauchen Sprache, für die Planung, die Geschichte und die Dialoge. Bei PLAY14 gibt es einige Veranstaltungen in denen man sich intensiver, auch für den Deutschunterricht mit Games befassen kann:

Performances: Yet Another World

17.-20.09.2014 täglich 19:00

Für das interaktive Multiplayer-Theaterstück der Gruppe Extraleben aus der Schweiz wird das Spiel GTA IV zu einer digitalen Bühne umfunktioniert. Die Besucher/innen tauchen mit eigenen Avataren in ein virtuelles New York ein und begleiten darin die Romanfiguren Lethems auf einem digitalen Citywalk durch deren desolate Realitätsstrukturen. [[mehr](#)]

Poetry Slam

Mittwoch, 17.09.2014

Wortgewandte Slammerinnen und Slammer beweisen, dass Poetry Slam und Computerspiele wunderbar zusammenpassen. Bei PLAY14 präsentieren sie ihre Geschichten aus dem digitalen Spielalltag und erwecken Computerspielhelden zum Leben. Moderiert wird die Veranstaltung von Katja Hofmann. [[mehr](#)]

Live Let's Play

Donnerstag, 18.09.2014

Beim Let's Play wird nicht nur gespielt, es wird performt. Damit ist es längst zum Massenphänomen geworden. Bei PLAY14 kann das Phänomen Let's Play aus nächster Nähe beobachtet werden, ganz ohne Schnitte und live auf der Bühne. [[mehr](#)]

Machinima-Kino

18. & 19.09.2014 jeweils 16:30 Uhr; Samstag, 20.09.2014, 14:00 Uhr

Hier werden aktuelle Strömungen des Computerspiel-Kinos gezeigt. Darunter zahlreiche Machinimas, Filme die sich durch die Mischung von digitalem Puppentheater, Animation und Interaktion auszeichnen. Mit Werken internationaler Künstlerinnen und Künstler. [\[mehr\]](#)

Kurzworkshop: Charakter- und Storyentwicklung

Mittwoch, 17.09.2014, Freitag, 19.09.2014, jeweils 11:15 bis 13:15 Uhr

In diesem Workshop erschafft jeder Teilnehmer seine eigene Hauptfigur samt Herkunft, Aussehen und Fähigkeiten und entwickelt daraus eine kleine Geschichte. [\[mehr\]](#)

Tagesworkshop: Let's Play

Mittwoch, 17.09.2014, Donnerstag, 18.09.2014, Freitag, 19.09.2014, 09:00 bis 16:00 Uhr

Wie dreht man eigentlich sein eigenes Let's Play Video? Was braucht man dafür? Hier kann es ausprobiert werden! [\[mehr\]](#)

Kurzworkshop: Philosophieren über Games

Donnerstag, 18.09.2014, 09:15 bis 11:15 Uhr

Lerne ich bei Assassin's Creed genauso viel, wie in einer TV-Dokumentation, oder in einem Geschichtsbuch? Diesen und anderen Fragen wird hier diskutiert, zugleich wird versucht zu ergründen, wieso wir Games so sehen, wie wir sie sehen. [\[mehr\]](#)

Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer mit Unterrichtsbegleitung

Freitag, 19.09.2014, 12:00 bis 19:00 Uhr

Einführung in Methoden von Creative Gaming und Auftakt einer anwendungsbezogenen Fortbildung zur Integration digitaler Spiele im Fachunterricht [\[mehr\]](#)

Ausstellung aktueller Medienkunst

17.-20.09.2014 täglich 10:00 bis 20:00 Uhr. Freitag, 19.09.2014, auch bis 23 Uhr.

Das Herzstück von PLAY14 ist die Ausstellung. Hier finden sich zahlreiche Exponate zum Betrachten und Ausprobieren. Preisgekrönte Indie-Spiele, Objekte und Gemälde. [\[mehr\]](#)

Talk: Welche Bedeutung hat Code Literacy für Computerspielerinnen und Computerspieler?

Freitag, 19.09.2014, 16:30 Uhr

“Code Literacy” bezeichnet das Verständnis dafür, wie Computer und Softwareprogramme arbeiten. Welche Bedeutung hat die Code-Kompetenz für diejenigen, die nach eigenen Regeln spielen? Zu Gast: Dr. Alexander Unger, Juniorprofessor für Medienpädagogik und Ästhetische Bildung an der Universität Hamburg, Stefan Köhler, freiberuflicher Autor und Modder, Jan Girlich vom Projekt Chaos macht Schule, Fiona Krakenbürger, Fürsprecherin der Digitalen Alphabetisierung sowie Andreas Oszkiel, Schulleiter und Manager des des SAE Institute Hamburg. [\[mehr\]](#)

Alle Informationen zu allen weiteren Veranstaltungen und Ticketbuchungen unter

www.play14.de