

PLAY14 – Festival für kreatives Computerspielen

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.

Geschichte und Games!

Videospiele greifen oft auf historische Themen zurück. Dabei schaffen sie für breite Schichten der Gesellschaft auf eine ganz besondere Art und Weise reizvolle, intensive Erlebnisse, in denen Spieler aktiv Räume voller geschichtlichem Wissen erfahren. Sie entlehnen sich Darstellungsweisen aus z.B. Filmen, nutzen jedoch auch eigene Methoden und Prozesse.

Creative Gaming und damit auch PLAY14 greift die Verbindung zwischen Games und Bildung auf. Dabei geht es darum zu entdecken welche Prozesse, Inhalte und Macharten von Games sich eignen z.B. den Schulunterricht anders zu gestalten und sich auf ein Alltagsmedium zu beziehen. Für Menschen die historisch interessiert sind oder Geschichte unterrichten bieten sich im Rahmen von PLAY14 vor allem folgende Veranstaltungen an:

Fortbildung: Geschichte und Games

Freitag, 19.09.2014, 11:15 bis 13:15 Uhr

Wie gehen Videospiele mit historischen Inhalten um, wo gelingt es besonders gut und welche Potentiale schlummern in ihnen. [[mehr](#)]

Tagesworkshop: Respawn Hamburg – Hamburg in Minecraft

Mittwoch, 17.09.2014, 09:00 bis 16:00 Uhr

Hier wird Hamburg des 16.-17. Jh. in Minecraft nachgebaut. Dabei werden Gebäude, Straßenzüge, Flussufer, Befestigungsanlagen auf Basis von Quellen wie Texten, Fotografien, Karten und Gemälden gemeinschaftlich errichtet. [[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](#)]

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](#)]

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](#)]

Kurzworkshop: Was ist ein gutes Spiel?

Mittwoch, 17.09.2014, 13:15 bis 15:15 Uhr

Ihr seid Gamerin oder Gamer? Und Ihr spielt nur richtig guten Spiele? In diesem Workshop könnt Ihr anderen erklären, warum Eure Spiele die besten sind! [[mehr](#)]

Talk am Mittwoch - Was macht ein gutes Computerspiel aus?

Mittwoch, 17.09.2014, 16:30 Uhr

Was ist wichtiger: eine gut balancierte Spielmechanik oder doch eine spannende Story? Und wann verdient ein Computerspiel vielleicht sogar das Prädikat "kulturell wertvoll"?

Zu Gast: Jörg Luibl, Chefredakteur bei 4Players, Linda Scholz, Referentin und Redakteurin des Spieleratgeber-NRW, Marek Brunner, Leiter des Testbereichs der USK, Andreas Lange, Direktor des Computerspielmuseums in Berlin sowie Matthias Kempke, Game Designer bei Daedalic Entertainment. [[mehr](#)]

PLAY-Conference: Workshop 5

Donnerstag, 18.09.2014, 11.15 - 13.15 Uhr

Politische Bildung in Computerspielen mit Sonja Gabriel (Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems, AT) [[mehr](#)]

PLAY-Conference: Workshop 7

Donnerstag, 18.09.2014, 14.15 - 16.15 Uhr

Ideologiekritik im und am Beispiel eines Computerspiels
Michael Schulze von Glaßer (Freier Autor, D) [[mehr](#)]

Neben den hier vorgestellten Programmteilen verstecken sich im ganzen Festival viele Anregungen über Games als Medium nachzudenken. Besonders herauszuheben ist natürlich die die [PLAY-Conference](#) bei der bildungs- und gesellschaftspolitische Fragen diskutiert werden.

Alle Informationen und Ticketbuchungen unter www.play14.de

