

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.

Philosophie und Gesellschaft

Digitale Spiele sind tief verwurzelt in unserer Gesellschaft, umso mehr lohnt es sie sich einmal aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten. Bei PLAY14 steht die Auseinandersetzung mit dem Kulturgut im Vordergrund und das findet sich auch in den Vorträgen, Workshops und Talks wieder. U.a. hier:

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. [\[mehr\]](#)

Tagesworkshop: Videogames für Dummies

Donnerstag, 18.09.2014, Freitag, 19.09.2014, jeweils 09:00 bis 16:00 Uhr

In diesem Workshop werden die Jugendlichen zu Spiele-Expertinnen und –Experten. Sie werden kleine Videos erstellen und darin ihre Lieblingsspiele so erklären, dass jeder sie versteht – auch Oma und Opa. [\[mehr\]](#)

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! [\[mehr\]](#)

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](#)]

Kurzinput: Games und Gender

Freitag, 19.09.2014, 15:00 Uhr

Frauen in Computerspielen sind meist knapp bekleidet und Männer hypermaskuline Krieger, oder? Ally Auner spricht über die Darstellung von Frauen und Männern in digitalen Spielen und der Games-Industrie und geht der Frage nach, was anders laufen könnte. [[mehr](#)]

Kurzinput: Was ist ein Let's Play?

Donnerstag, 18.09.2014, 15:00 Uhr

Warum schauen Menschen einem Unbekannten beim Spielen zu, statt selber den Controller in die Hand zu nehmen? Wolf Speer schildert in diesem Kurzinput seine Sicht, was ein gutes Let's Play ausmacht. Kann jeder zum Let's Player werden? Ergänzend hierzu sei der [Live-Let's Play](#) am 18.9. empfohlen [[mehr](#)]

Talk am Samstag: Doing Gender in Games? Geschlechterrollen in Computerspielen

Samstag, 20.09.2014, 16:30 Uhr

Kaum eine Frage sorgt in der Gaming-Community so sehr für Aufregung wie die nach der Darstellung der Geschlechter in Computerspielen. Kritische Beiträge werden oft mit einem Shitstorm beantwortet. Doch wo liegen überhaupt die vermeintlichen Probleme der Geschlechterdarstellung in Games? [[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](#)]

Talk am Donnerstag: Wo und wie werden Computerspiele diskutiert und präsentiert?

Donnerstag, 18.09.2014, 16:30 Uhr

Berichterstattung über Games findet längst nicht mehr nur in Computerspielzeitschriften statt. Doch was bedeutet die veränderte mediale Umgebung für die inhaltliche Auseinandersetzung mit Computerspielen?

Zu Gast: Christian Schiffer, Herausgeber des Bookazines WASD, Fabu (Stephan Günther), Gründer und Autor des Blogs superlevel.de, Benjamin Rostalski, Mitglied der Stiftung Digitale Spielkultur sowie Dennis Bangert, Netzwelt-Redakteur bei N-JOY. [[mehr](#)]

PLAY-Conference

Hier stehen bildungstheoretischen und gesellschaftspolitische Themen im Vordergrund. Alle Vorträge und Workshops unter www.play-conference.de Unter dem Aspekt Philosophie und Gesellschaft sind vor allem diese interessant:

Donnerstag, 19.9.2014

9.30 Uhr: Impulsvortrag 2

Playing Society: Democracy and Politics in and with Games
Tomas Rawlings (Auroch Digital Ltd., GB)

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)

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](#)]

Viele weitere Veranstaltungen ermöglichen es sich näher mit digitalen Spielen und ihrer Bedeutung für verschiedene Bereiche der Gesellschaft zu befassen. Besonders geeignet hierzu die [Ausstellung](#). Interessant dürfte anderem auch das [Live-Let' Play](#), oder auch der [Poetry Slam](#) werden.

Alle Informationen, Ticketbuchungen und eine Übersicht über alle Veranstaltungen unter www.play14.de