

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, spannende 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.

Talks

An allen vier Festivaltagen bietet PLAY14 jeweils eine spannende und informative Talkrunde zu aktuellen Computerspielthemen – unterbrochen von Krachmusik und aufgelockert mit spielerischen Elementen.

Es muss nicht immer eine klassische Podiumsdiskussion sein: Bei den PLAY14-Talks wird es verspielt und interaktiv. Moderator Uke Bosse fühlt seinen Gästen nicht nur im Direktgespräch auf den Zahn, sondern bietet auch dem Publikum die Möglichkeit, brennende Fragen loszuwerden und in die Diskussion mit einzusteigen. Die Talkgäste sind dabei nicht nur argumentativ gefordert, sondern müssen auch ihre Gaming-Skills unter Beweis stellen.

Diskutiert wird bei den Talks zu so unterschiedlichen Fragen wie “Was zeichnet ein gutes Computerspiel aus?” oder “Inwieweit sind Programmierkenntnisse für den Umgang mit Computerspielen notwendig?” und über kontroverse Themen wie die Geschlechterdarstellung in Computerspielen oder den journalistischen Wert von Let’s-Play-Videos. Die bunt gemischten Gäste kommen u.a. aus den Bereichen Kultur, Journalismus, Wissenschaft, Games-Industrie und Pädagogik.

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.

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.

Talk am Freitag: 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.

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?

Zu Gast: Bloggerin Ally Auner (glamgeekgirl.net), der Blogger und Concept Artist Anjin Anhut (howtonotsuckatgamedesign.com), die Spieledesignerin Lea Schönfelder (Perfect Woman) und die Techjournalistin Stefanie Enge.

Alle Informationen zum Programm des gesamten Festivals und Ticketbuchungen unter www.play14.de