



PLAY - Creative Gaming Festival. Zwischen Medienkunst und Bildungsauftrag: digitale Spielekultur aktiv erleben

31. Oktober bis 6. November 2022 in der Hamburger Innenstadt und online

„Digitale Spiele öffnen Welten, sind bunt und kreativ. Sie versetzen Menschen in neue Rollen, fordern sie heraus und bringen sie an ihre Grenzen, indem sie gegen andere oder mit anderen spielen“, so Vera Marie Rodewald, künstlerische Leiterin des PLAY - Creative Gaming Festivals. „Vor allem aber bringen sie die Spielenden auf verschiedene Weise in Aktion und genau das greifen wir bei PLAY auf.“ Die kreative und diskursive Auseinandersetzung mit Medienkunst und der Kultur digitaler Spiele ist bei dem weltweit einzigartigen Festival zentral. Besonders wichtig dabei: Freude, Neugier und der gemeinschaftliche Austausch verschiedenster Zielgruppen.

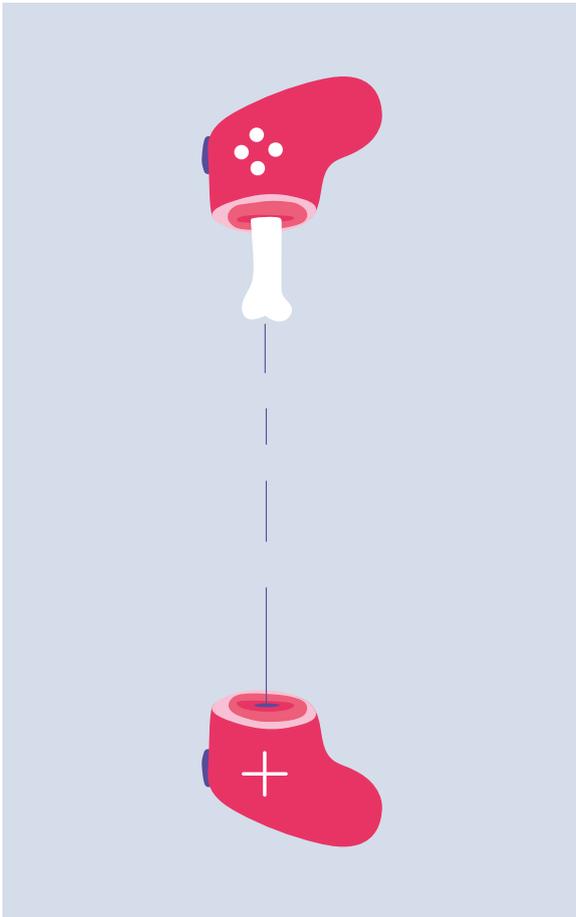
Die Initiative Creative Gaming e.V. und der jaf - Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V. veranstalten 2022 das PLAY - Creative Gaming Festival bereits zum 15. Mal. Vom 31. Oktober bis 6. November findet die diesjährige Ausgabe als Hybridformat statt. Im JUPITER in der Mönckebergstraße 2-4, dem ehemaligen Karstadt Sport, erleben die Besucher:innen das Festival ganz unmittelbar in einer großen Games-Ausstellung, Workshops und vielen anderen Programmbestandteilen. Doch auch die Vorteile einer starken Online-Präsenz sind in den Pandemie-Jahren offenkundig geworden, denn damit hat PLAY eine potenziell noch größere und diversere Reichweite - auch mit Blick auf internationale Gäste. Das Festival richtet sich an alle, die gerne spielen oder mit und an Spielen arbeiten. Dabei werden Spieleliebhaber:innen jeden Alters ebenso angesprochen wie Menschen aus der Gamesbranche, Medienkunst, Wissenschaft und Pädagogik. 2022 werden etwa 5.000 Besucher:innen erwartet.

Auch im diesjährigen Festival-Motto klingen die aufreibenden Erlebnisse der letzten beiden Jahre an. „Take a Breath“ versteht sich als eine Aufforderung, den alltäglichen Druck und Stress für einen Moment loszulassen und damit Platz für neue, kreative Prozesse zu schaffen. Die Spiele und Spielformen, die 2022 im Fokus stehen, nehmen solche Mechaniken in den Blick, die sich um Anspannung und Entspannung, um Beschleunigung und Entschleunigung drehen. Und solche Geschichten und Welten, die uns unter Druck setzen oder abtauchen lassen. Wie immer geht es dabei vor allem darum, an die Grenzen der Spielwelten zu treten, Regeln zu brechen und Neues in den Spielräumen entstehen zu lassen.



Foto: Bente Stachowske

Künstlerisches Herzstück von PLAY ist die Ausstellung digitaler Spielekunst. Die in diesem Jahr etwa 40 ausgewählten spielerischen Werke von Gamesdesigner:innen und Künstler:innen aus aller Welt sind vor Ort in Hamburg spielbar und auch online zugänglich. Teil der Ausstellung sind die international ausgeschriebenen Creative Gaming Awards. Kurator Matthias Löwe erzählt: „Viele Monate vor dem Start des Festivals geht es mir zuerst darum, das Jahresthema genauer unter die Lupe zu nehmen und verschiedene Ansätze ausfindig zu machen. Erst dann gebe ich mich auf die Suche nach Spielen und interaktiven Werken, die diese Perspektiven unterstützen. Dazu zählt auch, dass die Künstler:innen dabei möglichst unterschiedliche Blickwinkel mitbringen, beispielsweise durch ihre persönlichen Erfahrungen oder ungewöhnliche Produktionsarten und -umstände. Ziel ist es, dass Besucher:innen in der Auswahl und Anordnung der Werke im Raum diesen Themenkomplex niederschwellig durchwandern, ausprobieren und in ihn eintauchen können.“



In der Ausstellung werden die Besucher:innen angeregt, das eigene Handeln zu reflektieren. In Workshops, Mitmachformaten und auf der offenen Bühne können sie ihre Ideen und Gedanken schließlich selbst zum Ausdruck bringen. Das Angebot für Jugendliche ist dabei besonders groß. Das Festival veranstaltet gemeinsam mit Partnerschulen Workshops mit Schulklassen und lädt sie zum Festivalbesuch vor Ort ein. In von medienpädagogischen Expert:innen geleiteten Veranstaltungen rund um digitale Spielformate wird entdeckt, erfunden, gebastelt und programmiert. Zudem gibt es mit den Hausbesuchen ein erweitertes Angebot zur Berufsorientierung. Für Lehrkräfte und Akteur:innen der Medienbildung werden Fortbildungen organisiert. Die Speakers' Corner, in der von den Vortragenden selbst gewählte Impulse gesetzt werden, fokussiert auf den Austausch zwischen Fachpublikum und allen Besucher:innen, die an digitaler Spielkultur interessiert sind. Spannende Showformate beschließen die Festivaltage in entspannter Ausgelassenheit.

Spielen ist ein Grundbedürfnis und digitale Spiele sind längst Teil der Alltagskultur von Jugendlichen und Erwachsenen. Als eigenständige Kunstform greifen sie politische Diskurse auf und bilden gesellschaftliche Prozesse ab. PLAY bietet den aktuellen Entwicklungen in diesem Bereich eine Bühne, arbeitet aktiv daran mit, vermittelt Ergebnisse und gibt Anstöße, eigene Gedanken einzubringen. Das Festival ist ein Experimentierfeld, das den Wechsel von Perspektiven und das aktive Brechen von Spielregeln anregt. Denn so begreifen wir die Gesellschaft und Systeme, in denen wir leben - und ermächtigen uns selbst, sie zum Positiven zu verändern.

Worauf sich das Leitungsteam bei PLAY22 - Creative Gaming Festival am meisten freut

Vera Marie Rodewald, Künstlerische Leitung

„Ich freue mich ganz besonders auf die spielerischen Ansätze in der Ausstellung, die dieses Jahr den Puls heben oder zwischendurch für Entspannung sorgen. Aber ich hoffe auch auf eine rege Beteiligung in der Speakers' Corner, die alle Interessierten einlädt, ihre Geschichten, Ideen und Konzepte rund um die digitale Spielkultur mit dem Publikum von PLAY zu teilen. Und natürlich kann ich es kaum abwarten, endlich wieder Schulklassen beim Festival zu begrüßen, die an unseren Game-Design-Workshops teilnehmen. Endlich wieder Festivalluft schnuppern!“

Andreas Hedrich, Geschäftsführung

„Bei PLAY22 freue ich mich, wie eigentlich jedes Jahr, auf Begegnungen. Neue Menschen mit anderen Ideen kennenzulernen ist für mich ein Highlight im Jahr. Die Kultur digitaler Spiele zu feiern, ernst zu nehmen und zugleich zu lachen, das sind wichtige Aspekte von PLAY auch im fünfzehnten Jahr. Besonders gespannt bin ich darauf, eine echte Hybridveranstaltung mitorganisieren zu dürfen. Ich freue mich auf die Communities, die zu PLAY kommen und ihre Perspektiven auf Games und digitale Kultur einbringen.“

Matthias Löwe, Kuration der Ausstellung und Sprecher der Initiative Creative Gaming e. V.

„Als großer Fan atmosphärischer und ungewöhnlicher Geschichten freue ich mich sehr auf unseren Festivalstart zu Halloween und die damit verbundenen nächtlichen Aktionen. Nachdem wir in den letzten zwei Jahren digitaler Festivals sehr engagiert viele interaktive und immersive Formate für ein internationales Publikum erarbeitet haben, bin ich aber auch ganz besonders gespannt darauf, ob es uns in der Hybridität gelingt, das Beste aus der Online- und der Onsite-Welt zu kombinieren. Passend zum Thema fühlt es sich bereits jetzt in der Vorbereitung gut an, mit dem großartigsten aller Teams entspannt und konstruktiv Bekanntes mit Gelerntem zu verbinden.“

Für Rückfragen und weitere Informationen stehe ich jederzeit gerne zur Verfügung und freue mich über Eure und Ihre redaktionelle Berücksichtigung.

Tina Ziegler ✉ tina.ziegler@creative-gaming.eu ☎ 04521-83106 10 📠 0174-444 04 54

