

PRESSEMAPPE PLAY16 - Creative Gaming Festival



Veranstalter

ausgewählt von
Creative Gaming
Hamburg



Kooperationspartner



In Zusammenarbeit mit



Unterstützer



Sponsoren



PLAY - Creative Gaming Festival

PLAY die Homepage der digitalen Spielkultur.

PLAY ist das weltweit erste und einzigartige Festival, das die Bereiche Medienkunst, Diskurs und Bildung mit der Kultur digitaler Spiele vereint. Anfassen, Mitmachen, Ausprobieren und Nachdenken stehen im Zentrum des fünftägigen Spektakels. Beim Creative Gaming Festival werden in den Ausstellungen ungewöhnliche, neue und aufregende Games gespielt und erfunden. Performances und Live-Acts verdeutlichen die Vielfalt von Gaming. Bei der Conference werden Themen mit internationalen Referenten diskutiert und in einem breit gefächerten Workshopprogramm können die kreativen Aspekte digitaler Spiele erfahren werden.

HIGHLIGHTS

PLAY Show mit Uke Bosse || Digitale Spiele im Hamburger Rathaus || Conference im Museum für Kunst und Gewerbe || Brancheneinblicke bei Hamburger Publishern || Escape the Room || Internationaler Creative Gaming Award || Ausstellungen im Kunsthaus und Museum für Kunst und Gewerbe

Creative Gaming - die Initiative hinter dem Festival

Spielen gehört zum Mensch wie Essen und Trinken.

Ein Aufwachsen ohne Spiele ist undenkbar. Durch Spiele begreifen wir die Gesellschaft, in der wir leben. Wir lernen Werte, Normen, Moralvorstellungen kennen. Besonders dann, wenn wir Spielregeln manipulieren, modifizieren oder ignorieren. Im 21. Jahrhundert gehören digitale Spiele zum grundlegenden Spielerepertoire von Jugendlichen und Erwachsenen. Dabei eröffnen digitale Spiele und ihre Nutzungsweisen ein gigantisches kreatives Potenzial - und genau da knüpfen wir an. Mit Workshops, Fortbildungen, Ausstellungen, unserem jährlichen Veranstaltungshöhepunkt PLAY - Creative Gaming Festival und jeder Menge Leidenschaft machen wir kreative Potenziale von digitalen Spielen erlebbar und bringen sie zu euch.

Creative Gaming heißt: Mit Spielen spielen! Indem wir sie zum Spielzeug machen, Regeln brechen, Spiele als Werkzeug nutzen, sie ganz neu denken oder Digitales analog werden lassen. Immer an der Schnittstelle zwischen Medienpädagogik und Medienkunst. Seit 2007 machen wir uns für einen kreativen, kompetenten und kritischen Umgang mit digitalen Spielen stark.

Die Initiative Creative Gaming ist ein unabhängiger Zusammenschluss von Menschen mit unterschiedlichsten Hintergründen: Medienpädagogen, Medienkünstlerinnen, Wissenschaftler, Game-Designerinnen. Uns alle verbindet die Begeisterung, mit Spielen zu spielen und diesen Ansatz weiterzutragen.

Veranstalter und Unterstützer von PLAY

Die Leute hinter PLAY: So bunt wie das Programm.

PLAY16 ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e. V., des jaf - Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e. V. in Kooperation mit spielbar.de, der Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb zum Thema Computerspiele und dem JIZ - Jugendinformationszentrum Hamburg der Behörde für Schule und Berufsbildung.

In Zusammenarbeit mit der Hamburgischen Bürgerschaft und dem Museum für Kunst und Gewerbe

PLAY16 wird unterstützt vom Amt Medien in der Senatskanzlei Hamburg, der Körber-Stiftung, der BürgerStiftung Hamburg, der HAW Hamburg - Fakultät Design Medien und Information mit dem Masterstudiengang Games, den Bücherhallen Hamburg / Hoeb4U, dem Kunsthaus Hamburg, dem BIU - Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware e. V. / BIU dev, der Bigpoint GmbH, dem Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes.

Sponsoren: siebold hamburg, Alienware, HTC Vive

Medienpartner: Rocket Beans Entertainment GmbH

Drei von vielen

PLAY-Köpfe

Andreas Hedrich
Geschäftsführung



Als Initiator und Mitbegründer der Initiative Creative Gaming setzt sich Andreas Hedrich dafür ein, dass digitale Spielkultur sicht- und erlebbar wird und dass der kreative Umgang mit Games auch in der Bildung Platz findet. Er unterrichtet Medienbildung und aktive Medienarbeit an der Fakultät für Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg, ist Vorstand des Mediennetz Hamburg e. V., Mitglied des jaf - Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e. V., Sprecher der GMK-Landesgruppe Hamburg und Gesellschafter von Frische Medien. Als Medienpädagoge und Medienproduzent ist es ihm wichtig Projekte zu verantworten, in denen deutlich wird, dass Medien gestaltbar sind und jedem Menschen die Möglichkeit zur Kommunikation geben.

Christiane Schwinge
Künstlerische Leitung



Christiane Schwinge arbeitet als freie Medienpädagogin in unterschiedlichen Bildungsbereichen. Sie ist Gründungsmitglied und Sprecherin der gemeinnützigen und freien Initiative Creative Gaming macht sie sich für einen kreativen, reflektierten und kritischen Umgang mit digitalen Spielen stark. Seit ihrer Eröffnung im Sommer 2015 gehört sie zum Leitungsteam der ComputerSpielSchule Hamburg, ein offenes medienpädagogisches Angebot für Jugendliche und Erwachsene, angesiedelt in den Bücherhallen Hamburg. Daneben ist sie als Lehrbeauftragte an verschiedenen Hochschulen tätig. Seit 2016 koordiniert sie außerdem das MINTforum Hamburg.

Vera Marie Rodewald
Künstlerische Leitung



Vera Marie Rodewald ist Medienpädagogin in Hamburg. Als wissenschaftliche Mitarbeiterin für den Bereich Medienkompetenz ist sie an der Hochschule für angewandte Wissenschaften und als Lehrbeauftragte an der Leibniz Universität Hannover in der Lehre tätig. Außerdem ist sie Redaktionsleitung beim Mediennetz Hamburg e.V. (Online-Magazin und Netzwerk für Medienbildung) und Vorstandsmitglied des jaf e.V. - Verein für medienpädagogische Praxis. Im Rahmen der Initiative Creative Gaming e.V. ist sie an der Konzeption und Umsetzung von Projekten und Fortbildungen für Jugendliche, Eltern, Pädagogen/innen und Lehrkräfte beteiligt. Seit Anfang 2016 ist sie Sprecherin der GMK-Landesgruppe in Hamburg.

Das Team

Mehr als die Summe der einzelnen Teile.

PLAY16 wird organisiert von einem Team mit Menschen aus den Bereichen Medienpädagogik, Medienkunst, Design, Kulturmanagement, Wissenschaft und Bildung.

Christina Kutscher (Redaktion, Creative Gaming Award)

Claudia Meiners (Creative Gaming Award)

Jakob Kopczynski (Festivalmanagement)

Karin Liao (Festivalzentrale)

Matthias Löwe (Ausstellungskuration)

Nina Mair (Workshopkoordination)

Sabrina Maaß (Workshopkoordination)

Valentina Birke (Ausstellungskuration, Creative Gaming Award)

Pressekontakt

Leitung der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit



Tina Ziegler

mobil: 0174.4440454

office: 04521-848 99 45

email: tina.ziegler@creative-gaming.eu

www.creative-gaming.eu

www.play16.de

Pressezugang:

<http://hamburg.playfestival.de/play16/de/category/press/>