

## Interviews

Andreas Hedrich - Geschäftsführung

### **Was ist PLAY - Creative Gaming Festival?**

Beim Creative Gaming Festival geht es ums Selbermachen und Experimentieren, um Austausch, den Spaß am Spielen, um Inspiration und vor allem um Gemeinschaft. PLAY16 ist die Plattform für alle, die mit Games arbeiten, sie entwickeln und lieben.

Workshops, Ausstellungen, internationale Gäste, ungewöhnliche Kunstaktionen und der internationale Creative Gaming Award sind nur einige der Highlights des Programms, das insgesamt aus über 100 einzelnen Programmpunkten besteht. Das PLAY – Creative Gaming Festival findet vom 2. bis zum 6. November 2016 zum neunten Mal statt und verwandelt Hamburg in ein Experimentierfeld für digitale Spiele.

### **Und was ist so besonders an dem Festival?**

PLAY ist wichtig, um sichtbar zu machen, dass digitale Spiele nichts mit dicken und doofen Gamern zu tun haben, sondern eine Leitkultur sind. Games erzählen Geschichten, geben Impulse und regen kreative Prozesse an. Sie beeinflussen andere kulturelle Formen, wie das zeitgenössische Theater oder die bildende Kunst und bieten diverse Anlässe, um partizipativ zu werden.

Games sind keine Aliens. Sie sind aus unserer Kultur entstanden und befriedigen das Grundbedürfnis der Menschen, zu spielen, sich auszuprobieren und in andere Rollen zu schlüpfen. Und da kommt das Creative Gaming Festival mit einem Programm bei dem ich verstehen kann was mit der digitalen Spielkultur gemeint ist! Hier kann ich sie anfassen und ausprobieren

### **PLAY gibt es schon fast 10 Jahre, warum hält sich das Festival so gut und wächst von Jahr zu Jahr?**

PLAY ist jedes Jahr wichtig, denn es greift Veränderungen auf. Nur wer an Systemen bastelt und sie weiter denkt, kann auch Veränderungen herbeiführen. Möglich wird das durch den weltweit einzigartigen multidimensionalen Ansatz. Das Festival greift jährlich ein zentrales Thema auf, das eine große gesellschaftliche Relevanz aufweist, um innovativ und wegweisend zu bleiben.

Bewährte Veranstaltungsformate und Konzepte, wie die PLAY Show oder der gezielte Austausch zwischen Experten und Interessierten, die Besuche von Entwicklerstudios und Ausbildungsinstituten werden beibehalten. Andere Formate wiederum werden weiterentwickelt. So gibt es in diesem Jahr erstmals Workshops in drei Niveaustufen: Für Anfänger (Level 1), Fortgeschrittene (Level 2) und Experten (Level 3).

# PLAY16

---

## CREATIVE GAMING FESTIVAL

Christiane Schwinge – Künstlerische Leitung

### **PLAY16 steht unter dem Motto Game & Body. Was hat denn der Körper mit dem digitalen Spiel zu tun?**

Der diesjährige Schwerpunkt lautet „Let’s Get Physical – Game and Body“. Das erinnert nicht ganz unbewusst an die Aerobic-Bewegung der 1990er Jahre und soll deutlich machen, dass der Körper in Games eine zentrale Rolle in der Handlung, dem Aufbau und der Steuerung spielt.

Dabei stehen ganz grundlegende Fragen im Zentrum: Wie werden Computerspielfiguren bewegt und was bewegt sie selbst? Was und wie spielen Menschen mit körperlichen Einschränkungen? Und warum spielen wir eigentlich immer im Sitzen? Das diesjährige Thema geht der Körperlichkeit in und vor den Spielen auf den Grund.

### **Und wie wirkt sich das auf das Programm aus? Müssen wir nun alle sitzend durch virtuelle Welten wandern?**

PLAY – Creative Gaming Festival möchte den Besucher\*innen die Möglichkeit geben, sich zu bestimmten Themen Gedanken zu machen. Und das geschieht in den fast schon klassischen PLAY-Formaten. So wird es u. a. Ausstellungen, Workshops, Gespräche in den PLAY Shows und interaktive Performances geben, die sich der Bedeutung des Körpers im digitalen Spiel annähern. Welche Rolle spielt Behinderung im und außerhalb des Spiels? Was macht mein Körper in virtuellen Welten und wie gelangen echte Körper ins Spiel (Motion Capturing)? Dies sind nur einige Fragen, die in diesem Jahr im Fokus stehen.

### **Bei der PLAY Conference kommen Menschen zusammen, die sich intensiv mit Bildung und Entwicklung digitaler Spiele befassen. Was sind wichtige Themen in diesem Jahr?**

2016 ist das Jahr für Virtual Reality (VR). Welche Potenziale und Herausforderungen die dreidimensional erlebbaren Räume bieten, ergründen internationale Fachexpertinnen und -experten auf der PLAY Conference. Neben VR steht auch Motion Capturing im Fokus der Betrachtung. Dr. Andreas Rauscher (Christian-Albrechts Universität, Kiel) geht in seinem Workshop der Entwicklung von Körperlichkeit in digitalen Spielen nach. Sandro Engel und Amelie Künzel (Urban Invention) zeigen den Besucherinnen und Besuchern experimentelle Steuerungsmöglichkeiten und Stephan Schölzel (infocafe Neu-Isenburg) beschäftigt sich mit Gender-Darstellungen von Games und Handlungsempfehlungen für die medienpädagogische Projektarbeit.

# PLAY16

---

## CREATIVE GAMING FESTIVAL

Vera Marie Rodewald – Künstlerische Leitung

### **Welche Highlights im Programm erwartet die Besucher des PLAY – Creative Gaming Festival in diesem Jahr und welche Besucher erwartet ihr?**

Da gibt es einiges, so z.B. Hamburgs berühmteste Gamesköpfe im Museum für Kunst und Gewerbe, Uke Bosse als Moderator, der Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung, digitale Spiele im Hamburger Rathaus, VR-Labor in der Zentralbibliothek, eine interaktive Inszenierung im Gängeviertel, ein Theaterschwerpunkt am Festivalsamstag, Family Day am Sonntag, Creative Gaming Award Verleihung im Hamburger Rathaus mit der Bürgerschaftspräsidentin.

PLAY ist ein Festival für Macherinnen und Macher, für Spielerinnen und Spieler, für Visionäre, für Neu- und Umdenker. Aber PLAY ist auch ein Ort für alle, die neugierig sind und sich noch immer fragen, was an Games so faszinierend ist. Lehrkräfte können Games als neue Arbeitsmethode kennenlernen. Jugendliche können entdecken, wie sie selbst zum Programmierer werden können. Studierende können erfahren, dass Games nicht nur eine Wissenschaft für sich sind. Und nicht zuletzt richtet sich PLAY an Menschen, die Kultur lieben!

In diesem Jahr werden rund 7.000 Besucher erwartet. Ausgehend von der Verteilung im vergangenen Jahr sind darunter ca. 1.500 Schüler, 600 Lehrende, 1.200 Studierende, 1.500 Menschen aus der Gamesbranche.

### **Das Festival findet an etablierten Spielorten für Hamburger Kultur statt. Welche Bedeutung hat dies für das Festival?**

Wo Kultur sichtbar wird, ist PLAY zu Hause. Zentrale Orte sind das Museum für Kunst und Gewerbe, das Kunsthaus Hamburg und die Zentralbibliothek. Diese drei Orte bilden das magische Dreieck der digitalen Spielkultur. In der Innenstadt sind die weiteren Spielorte zu finden: Das Haus 73, das Hamburger Rathaus, Bigpoint und das Gängeviertel.

### **Ihr sprecht immer von Bildung, aber Games machen doch Spaß, wie passt das zusammen?**

Games sind vor allem eines: ein Experimentierfeld. Spielend können wir in andere Rollen schlüpfen, fremde Welten durchdringen und die Grenzen der Realität überschreiten. Die Dinge von einer anderen Seite betrachten, indem wir Perspektiven wechseln und diese Erfahrungsräume selbst gestalten, sind ein wichtiger Motor für Bildungsprozesse. So lautet das Motto von Creative Gaming „Mit Spielen spielen!“ und das heißt, zu erleben, wie man digitale Spiele verändern, manipulieren, kreieren und weiterentwickeln kann. Die Rolle von digitalen Spielen wird insbesondere in den Bereichen Bildung, Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur in den Blick genommen.

# PLAY16

---

## CREATIVE GAMING FESTIVAL

### **Wie ist PLAY16 aufgebaut?**

Das Festival startet mit der großen Vernissage am Mittwochabend (2. November) im Kunsthaus Hamburg. Donnerstag (3. November) und Freitag (4. November) finden diverse Workshops, u.a. für Schulklassen, Studierende und Lehrkräfte sowie die PLAY Conference statt. Samstag (5. November) steht das Thema Theater und Games in diversen Programmteilen im Fokus sowie Workshops für Fortgeschrittene und Experten. Am Sonntag (6. November) ist Family Day und die Ergebnisse des PLAY Labs werden präsentiert. An allen Tagen warten die beiden Ausstellungen im Kunsthaus sowie im Museum für Kunst und Gewerbe auf die Besucher. Daneben gibt es Theater, Performances, ein Escape Game sowie die legendäre PLAY Show mit Uke Bosse - ...und jede Menge weitere spannende, überraschende und unterhaltsame Angebote.