PLAY17

CREATIVE GAMING FESTIVAL

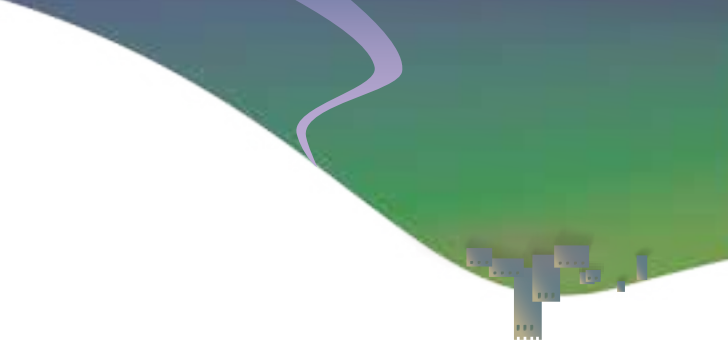
NOVEMBER 1–5, 2017 | HAMBURG

PROGRAMM

THE TIME IS NOW

THE TIME IS NOW!

Ein leerstehendes Sportwarengeschäft und über 1.000 Papp-Pixel bildeten die Kulisse für das erste Creative Gaming Festival, das 2008 unter dem Namen „play08 – Festival für kreatives Computerspielen" in Potsdam stattfand. Auf dem Programm standen Workshops für Schulklassen und Lehrkräfte, eine Games-Ausstellung, das allererste PLAY-Labor sowie Gesprächsrunden und interdisziplinärer Austausch. Bis heute sind dies die grundlegenden Bausteine von PLAY, auch wenn die Anzahl der Programmpunkte, Gäste und Spielorte über die Jahre hinweg stetig gewachsen ist. Auch 2017 steht PLAY für „Mit Spielen spielen": Die Besucher*innen erleben, auf welche Weise sich digitale Spiele verändern, manipulieren, kreieren und weiterentwickeln lassen. In Workshops, Ausstellungen, Redeformaten, Abendveranstaltungen und vielen weiteren Programmpunkten steht die Auseinandersetzung mit kreativen und bisweilen gänzlich



neuen Zugängen zur digitalen Spielekultur im Fokus. Mit dem Creative Gaming Award hat sich darüber hinaus in den letzten Jahren eine Auszeichnung etabliert, die für außergewöhnliche, kreative und subversive Spielideen steht und den Nachwuchs fördert.

Die Zeit läuft – die Uhren ticken bei PLAY17. Von Game-Design und Storytelling über Zeitmanagement bis zu zukunftsträchtigen Entwicklungen wie Virtual Reality nehmen wir bei PLAY17 unter dem Motto „The Time is Now" die Bedeutung von Zeit in Games in den Blick. Mehr denn je ist es zudem an der Zeit, sich mit der Bedeutung von Games für Gesellschaft, Politik und Bildung zu befassen. Und da die Zeit auch an PLAY nicht spurlos vorübergeht, feiern wir in diesem Jahr unseren zehnjährigen Geburtstag.

Wir danken den über 350 Menschen, die uns seit 2007 als Teammitglieder und Gäste begleitet, unterstützt und mit ihrer Kreativität zu immer neuen Ideen beigetragen haben. Ein ganz großer Dank gilt den Mitveranstalter*innen, Sponsoren und Medienpartner*innen des Festivals, besonders der Bundeszentrale für politische Bildung, die das Festival 2008 mit aus der Taufe gehoben hat, und dem JIZ – Jugendinformationszentrum Hamburg der Behörde für Schule und Berufsbildung für die großartige und zuverlässige Unterstützung.
Wir wünschen allen Besucher*innen grandiose Festivaltage mit spielerischen und inspirierenden Momenten, neuen Entdeckungen und anregendem Austausch!

ANDREAS HEDRICH, CHRISTIANE SCHWINGE &
VERA MARIE RODEWALD für das PLAY-Team

INHALT

AUSSTELLUNGEN 6

CREATIVE GAMING AWARD 13

WORKSHOPS 16

FORTBILDUNGEN 34

IMPULSE 36

AUSFLÜGE 37

PLAY ON STAGE 38

PLAY-FRIENDS 50

DIE INITIATIVE HINTER PLAY 55

TEAM 57

VERANSTALTER UND UNTERSTÜTZER 58

AUSSTELLUNGEN

WERKE 8

AUSSTELLUNG BARLACH HALLE K 10

AUSSTELLUNG MARKTHALLE 11

AUSSTELLUNG ZENTRALBIBLIOTHEK 12

CREATIVE GAMING AWARD 13

WERKE

BLOOD BANK Sébastien Beureux, Marianna Czwojdrak, Laurent Monnet, Vincent devevey | CHE | 2017
CLOSE THE LEAKS Henning Steinbock | GER | 2017
ENDLESS EXPRESS Florian Veltman, Alexandre Taillefert, Martin Gugger, Baptiste Virot | INT | 2014
HIDDEN FOLKS Adriaan de Jongh, Sylvain Tegroeg | NLD | 2017
KINGDOM Raw Fury | SWE | 2015
LOADING SCREEN SIMULATOR
CakeEaterGames | RUS | 2017
LYING IN WAIT John Langewisch | USA | 2015
MEMOIR EN CODE Kalopsia Games | NLD | 2016
NO TIME TO MAKE UP A NAME FOR A SHOPPING GAME
Peter Jaschowske | GER | 2016
PASSPARTOUT: THE STARVING ARTIST
Flamebait Games | SWE | 2017
REIGNS: HER MAJESTY Nerial | FRA | 2016
ROTORING Gregory Kogos | GER | 2017
SNAKE PASS Sumo Digital | GBR | 2017
SPECIAL DELIVERY Meerkat Gaming | USA | 2016
SUPERHOT Superhot Team | POL | 2016
SUPER TIME FORCE ULTRA
Capybara Games | CAN | 2014

THE FLAME IN THE FLOOD
The Molasses Flood | USA | 2016
THINK OF THE CHILDREN! READY! SET! PARENT!
Jammed Up Studios | AUS | 2017
THUMPER Drool | USA, KOR | 2009–2016
UNFAIR JOUSTING Rodaja | ESP | 2015
ZORYA FreaXx | CAN | 2017

NOMINIERTE FÜR DEN
MOST CREATIVE GAME AWARD
DE PICTURA GeroGames | FRA | 2016
KEYBOARD SPORTS – SAVING QWERTY
Triband | DNK | unveröff.
TICK TOCK: A TALE FOR TWO Other Tales | DNK | 2016

NOMINIERTE FÜR DEN
MOST INNOVATIVE NEWCOMER AWARD
CLOSE Tobias Zarges and Moritz Eberl | GER | 2016
DEATH OF A POET Eva Hambach | GER | 2017
TELL ME WHAT YOU SEE Pesky Bees | DNK | 2017

MI. 20:00–23:00 Uhr
DO. | FR. | SA. 10:30–22:00 Uhr
SO. 12:00–18:00 Uhr

AUSSTELLUNG BARLACH HALLE K

Zeit in Games: Bei den Exponaten geht es um Narration und Spielmechanik, um das Warten und die Manipulation von Zeit.

Ausgestellt werden hier unter anderem die sechs für den Creative Gaming Award nominierten Werke.

AUSSTELLUNG MARKTHALLE

Im Großen Saal der Markthalle können die Besucher*innen durch die Zeit reisen, der Zeit beim Verstreichen zusehen oder die Zeit verändern. Hier warten innovative Spiele, interaktive Installationen und eindrucksvolle VR-Werke auf Neugierige.

Ein Highlight ist der Blick in die Entwicklungschronik des Rhythmusspiels Thumper, welche die einzelnen Designschritte im Lauf der Zeit sichtbar macht.

MI. 20:00–23:00 Uhr
DO. | FR. | SA. 10:30–19:00 Uhr

DO. | FR. | SA. 11:00–19:00 Uhr

AUSSTELLUNG ZENTRALBIBLIOTHEK

„Ach, erzähl mir doch nichts!" – Erzählstrukturen und modellhafte Geschichte in digitalen Spielen: Auf welche Weise wird Geschichte in digitalen Spielen erzählt und welche Erfahrungen machen Spieler*innen dabei? Studierende der Universität Hamburg sind in einem Projektkurs unter der Leitung von Nico Nolden diesen Fragen nachgegangen. Die Ausstellung zeigt in Videos die Ergebnisse der Analysen zu verschiedenen Spielexemplaren wie Bioshock, Assassin's Creed oder Red Dead Redemption.

CREATIVE GAMING AWARD

Der Creative Gaming Award wird jährlich im Rahmen des PLAY – Creative Gaming Festivals an die besten kreativen Spiele, Medienproduktionen und Prototypen verliehen. Der Award wird in zwei Kategorien vergeben: dem Most Creative Game Award und dem Most Innovative Newcomer Award. Indie-Spiele-Entwickler*innen aus ganz Europa haben die Chance, ihre Spiele und spielbaren Medien einzureichen. Die Nominierten werden in der PLAY17-Ausstellung gezeigt und von einer Jury ausgezeichnet. Zudem wird mit dem Publikums-Award das Lieblingsspiel der PLAY-Besucher*innen gekürt. Die Gewinner*innen werden bei der Verleihung am 4. November 2017 in Hamburg bekannt gegeben.

MOST CREATIVE GAME

Diese Kategorie richtet sich an das kreativste Spiel erfahrener Entwickler*innen, die bereits ein oder mehrere Spiele veröffentlicht haben. Der Award ist mit 1500 € Preisgeld dotiert.

DE PICTURA
GeroGames | FRA | 2016

KEYBOARD SPORTS – SAVING QWERTY
Triband | DNK | unveröff.

TICK TOCK: A TALE FOR TWO
Other Tales | DNK | 2016

MOST INNOVATIVE NEWCOMER

Nachwuchsentwickler*innen, die noch kein eigenes Spiel veröffentlicht haben, bekommen in dieser Kategorie die Chance auf den Creative Gaming Award. Dieser Preis ist mit 500 € dotiert. Zusätzlich erhält das Gewinnerteam eine einjährige Patenschaft von Matthias Kempke (Daedalic Entertainment), der den Newcomer*innen ein Jahr lang mit Rat und Tat zur Seite steht. Der Most Innovative Newcomer Award wird gesponsert von BIU.Dev.

CLOSE
Tobias Zarges and
Moritz Eberl | GER | 2016

DEATH OF A POET
Eva Hambach | GER | 2017

TELL ME WHAT YOU SEE
Pesky Bees | DNK | 2017

WORKSHOPS

HINWEIS: DIE PLÄTZE DER WORKSHOPS SIND BEGRENZT.
Bitte sichert euch rechtzeitig in der Festivalzentrale einen Platz.

ZUM MITMACHEN 18

ZUM MITREDEN 23

ZUM ENTDECKEN 28

FÜR SCHULKLASSEN 30

MARKTHALLE FOYER
DO. 12:00–14:00 Uhr

ELHAM NIZAM

ZEITBEZOGENES GAME-DESIGN MIT UNITY

In einer Einführung geht es um Game-Play-Mechaniken, die Zeit als Kernaspekt nutzen und die daraus folgenden Design-Fragen sowie technischen Anforderungen. Anschließend dürfen die Teilnehmenden einen Spielprototyp um solche Features erweitern.

Der Workshop richtet sich an Jugendliche und Erwachsene mit ersten Vorkenntnissen in Unity und C#.

MARKTHALLE BÜRO
DO. 12:00–14:00 Uhr

JOHANNA JANISZEWSKI

SCRATCH: CODING FÜR EINSTEIGER*INNEN

Mit Scratch, einer einsteigerfreundlich gestalteten Programmiersprache, bauen die Teilnehmenden in kurzer Zeit ihr erstes kleines Spiel. Dabei lernen sie die Grundlagen der Programmierung und Spieleentwicklung.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Teilnehmen können Jugendliche und Erwachsene.

SIMONE GRÜNEWALD

CHARACTER-DESIGN

MARKTHALLE FOYER
DO. 12:00–14:00 Uhr

Art-Direktorin Simone Grünewald zeigt Schritt für Schritt, wie eine reale Figur für ein Character-Design stilisiert und ihr das gewisse Etwas verliehen wird. Im Anschluss können die Teilnehmenden an eigenen Figuren arbeiten und sie mit Papier und Stift zum Leben erwecken.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Wer lieber digital arbeiten möchte, kann sich ein Grafiktablet und einen Laptop mitbringen. Teilnehmen können Jugendliche und Erwachsene.

HEIKO IDENSEN

MINETEST – FREIES „MINECRAFT FÜR ALLE“

MARKTHALLE BÜRO
FR. 15:00–17:00 Uhr

In diesem Workshop entdecken die Teilnehmenden Minetest – die Open-Source-Variante von Minecraft, ideal für Bau-, Storytelling- und Maker-Projekte. Workshopleiter Heiko Idensen stellt vor, wie Interessierte bei der Entwicklung von MinetestEdu mitmachen können.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Teilnehmen können Jugendliche und Erwachsene.

MARKTHALLE BÜRO
SA. 12:00–14:00 Uhr

LINDA KRUSE

NEWSGAMES – DAS SPIEL MIT DEN NACHRICHTEN

Im Workshop entwickeln die Teilnehmenden gemeinsam mit Linda Kruse vom Game-Design-Studio the Good Evil eigene Newsgames. Sie lernen, wie mithilfe digitaler Spiele Informationen und Hintergründe interaktiv erfahrbar gemacht werden können.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Teilnehmen können Jugendliche und Erwachsene.

MARKTHALLE FOYER
SA. 15:00–17:00 Uhr

JOHANNES DEML

GAME-DESIGN-PROTOTYPING

Was ist ein Spiel, warum spielen wir eigentlich und was macht ein gutes Spiel aus? Der Workshop befasst sich theoretisch mit den Grundbegriffen des Spielens, Spielzielen und dem Spielflow. Anschließend designen die Teilnehmer*innen in Gruppen eigene Spiele.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Teilnehmen können Jugendliche und Erwachsene.

SVENJA ANHUT

SPIELERISCHE VERMITTLUNG

MARKTHALLE FOYER
DO. 15:00–17:00 Uhr

Wie lassen sich Inhalte einer Ausstellung spielerisch vermitteln? Die Teilnehmenden in diesem Workshop übernehmen die Rolle kuratorischer Game-Designer*innen.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Teilnehmen können Jugendliche und Erwachsene.

HEIKO WOLF

BUILD YOUR OWN TIME CONTROL SWITCH

MARKTHALLE FOYER
SA. 12:00–14:00 Uhr

Hier können die Teilnehmenden ihren eigenen Controller entwerfen, bauen und programmieren. Der neue „Time Control Switch" wird am Ende mit verschiedenen Spielen getestet und kann gegen einen Selbstkostenbeitrag mit nach Hause genommen werden.
Es sind keine Programmierkenntnisse notwendig, handwerkliches Geschick ist aber von Vorteil.

Teilnehmen können Jugendliche und Erwachsene.
Selbstkostenbeitrag: 10 €

ZENTRALBIBLIOTHEK THEMENRAUM
SA. 12:00–16:00 Uhr

ALJOSCHA JELINEK | MATTHIAS KEMPKE

INTERAKTIVES STORYTELLING

Die Teilnehmenden sammeln im Laufe des Workshops Erfahrungen als Autor*innen und produzieren selbst eine interaktive Geschichte. Zusätzlich bekommen die sie Einblicke in das Spielemachen und Spieleschreiben.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Teilnehmen können Jugendliche und Erwachsene.

MARKTHALLE MARX
SA. 12:00–16:00 Uhr

YVES REGENASS | ROBIN HÄDICKE

THEATER KNUTSCHT COMPUTERSPIEL – GAME-DESIGN FÜR LIVE-VIDEO-GAMES

Ausgerüstet mit einem einfachen Technik-Setup, einer Videokamera und jeder Menge Requisiten werden kurze Live-Video-Sequenzen kreiert und Remote-Escape-Games-Computerspiele in echt erfunden!

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Teilnehmen können Jugendliche und Erwachsene.

YAMINA PAUL | PIA HARTMER

GESCHICHTS-VERMITTLUNG IN DIGITALEN SPIELEN

MARKTHALLE BACKSTAGE
DO. 12:00–14:00 Uhr

In diesem Workshop werden geschichtswissenschaftliche Zugänge zu digitalen Spielen vorgestellt. Die Teilnehmenden können selbst in die Rolle von Historiker*innen schlüpfen und Spiele auf deren Darstellung von Geschichte hin untersuchen.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Der Workshop richtet sich an Erwachsene.

MARKTHALLE BACKSTAGE
FR. 12:00–14:00 Uhr

AMELIE KÜNZLER

ZUKUNFTSSPIELE

Games sind ein zentrales Leitmedium unserer Zeit. Was früher eine Nische war, ist heute eine wirtschaftlich bedeutende Branche. Spiele finden Anwendung in der Arbeitswelt und dem Gesundheitssektor und bieten dadurch neue Zukunftschancen. Der Workshop gibt einen Einblick in unkonventionelle Arten der Spieleentwicklung.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Der Workshop richtet sich an Erwachsene.

MARKTHALLE BÜRO
DO. 15:00–17:00 Uhr

CHRISTIAN HUBERTS

TOD UND ZEITLICHKEIT IM COMPUTERSPIEL

Der Workshop erkundet die Zusammenhänge von Zeit und Sterblichkeit im Computerspiel, von Systemabstürzen der Vergangenheit zur Sterbenslangeweile gegenwärtiger Spielerfahrungen.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Der Workshop richtet sich an Erwachsene.

DOM SCHOTT

ARCHAEOGAMING – ARCHÄOLOGIE UND VIDEOSPIELE

MARKTHALLE BÜRO
FR. 12:00–14:00 Uhr

In diesem Workshop erfahren die Teilnehmenden, warum die Verbindung aus Archäologie und Videospielen (= Archaeogaming) eben doch sinnvoll ist. Hierfür unternimmt die Gruppe gemeinsam eine archäologische Begehung in einer virtuellen Spielwelt – oder anders gesagt: Wir machen einen kleinen Spaziergang!

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Der Workshop richtet sich an Erwachsene.

MARKTHALLE FOYER
FR. 15:00–17:00 Uhr

MARCUS MUNZLINGER

PAVILLON PRISON BREAK

Die Teilnehmenden lernen Methoden des Spiels kennen und erproben sich am Game-Design eines eigenen Levels mit Bezug auf die Geschichte von Zwangsarbeit im Nationalsozialismus in Hannover und Hamburg. Dabei wird der Prozess der Game-Entwicklung vorgestellt und der Nutzen eines solchen Formats für eine soziokulturelle Praxis diskutiert.

Keine Vorkenntnisse erforderlich. Der Workshop richtet sich an Erwachsene.

DOM GIANNONE

ZEIT ZUM GRÜNDEN

MARKTHALLE BÜRO
SA. 15:00–17:00 Uhr

In diesem Workshop vermittelt Dom Giannone spielerisch, wie sich in Sachen Game-Design das nächste Level erklimmen lässt. Der Workshop enthält: einen Wegweiser in Richtung Industrie, einen Leitfaden zum Aufbau des eigenen Imperiums, Hinweise zum Bootstrapping vs. Funding. Außerdem gibt es Tipps, wie man innerhalb von Grenzen arbeitet und in „Boss-Kämpfen" nicht mehr als ein Mal vom selben Gegner besiegt wird.

Der Workshop findet auf Englisch statt. Der Workshop richtet sich an Personen, die sich auf dem Weg in die Gamesbranche befinden.

COLETTE SEE

„ICH WILL DOCH NUR SPIELEN" – GAMING UND FAMILIE

MARKTHALLE BACKSTAGE
SA. 15:00–17:00 Uhr

Bei der Bewertung, ob das Nutzungsverhalten unbedenklich ist, spielt der Faktor Zeit eine zentrale Rolle. Der Workshop richtet sich an Eltern, Fachkräfte und Interessierte, die sich dem Thema nähern wollen und Ideen entwickeln, wie ein selbstbestimmter und kontrollierter Umgang in Familien gefördert werden kann.

Der Workshop richtet sich an Erwachsene.

MARKTHALLE
DO. | FR. 09:30–14:00 Uhr
SA. 09:30–16:00 Uhr

ELENA DORMEIER

GAMES BACKEN

Yoshi, Pac-Man und Minecraft-Steve als leckere Cake-Pops. Bei unserem offenen Backangebot wird ordentlich gekrümelt. Was nicht sofort aufgegessen wird, darf mit nach Hause genommen werden.

MARKTHALLE BÜHNE
DO. | FR. | SA. 09:30–20:00 Uhr

VERENA COJIC

GAMES-DINGE BASTELN

Bei diesem Workshop können mit Bügelperlen Objekte aus Games gebastelt werden.

Daraus lassen sich etwa Schlüsselanhänger, Getränkeuntersetzer oder Kopfhörer-Aufwickler kreieren.

STUDIERENDE DER HAW HAMBURG

SPIELECONTROLLER BAUEN MIT MAKEY MAKEY

ZENTRALBIBLIOTHEK
DO. | FR. 11:00–19:00 Uhr
MARKTHALLE SA. 17:00–20:00 Uhr

Hier können Controller mit dem Makey Makey gebaut und dabei die Programmiersprache Scratch ausprobiert werden. Mit Draht und Platine lassen sich zum Beispiel Knete, Pappkartons und Bananen zu einem Joystick umfunktionieren.

CORINNA SCHAFFRANEK | DANIEL ZILS

3-D-WELTEN BAUEN MIT COSPACES

ZENTRALBIBLIOTHEK
SA. 11:00–19:00 Uhr

In virtuelle Welten eintauchen – das ist möglich mit Virtual-Reality-Brillen. Bei diesem offenen Angebot werden eigene 3-D-Welten mithilfe von CoSpaces gestaltet, die anschließend mit selbst gebastelten VR-Brillen aus Pappe durchlebt werden können.

ZENTRALBIBLIOTHEK
DO. | FR. 09:00–15:00 Uhr

HEIKO WOLF | SABRINA BERKHANE

GAME-DESIGN – ZEIT IST VARIABEL

Hier können die Teilnehmenden mit dem Tool Construct 3 einfache Spiele wie Puzzle Solver, Piano Tiles, Snake oder Space Shooter nachbauen. Die Games werden mit neuen Grafiken und Sounds modifiziert. Die Teilnehmenden entwickeln eigene Zeitspielideen und setzen diese in ihren Games um.

Das fertige Spiel kann am Ende als HTML5-Datei mitgenommen werden. USB-Stick nicht vergessen!

ZENTRALBIBLIOTHEK
DO. | FR. 09:00–15:00 Uhr

CORINNA SCHAFFRANEK | DANIEL ZILS

3-D-WELTEN BAUEN MIT COSPACES

Hier gestalten die Schüler*innen eigene 3-D-Welten. Sie basteln anschließend VR-Brillen aus Pappe, mit denen sie die virtuellen Welten erleben können.

JOHANNA OTTE

TEXTADVENTURE – SPIELERISCH GESCHICHTEN ERZÄHLEN

ZENTRALBIBLIOTHEK
DO. | FR. 09:00–15:00 Uhr

Hier entwickeln die Schüler*innen ihre eigenen Computerspielheld*innen und schreiben eine Geschichte für sie. Mit der Software Inklewriter gestalten sie anschließend ihr eigenes Textadventure!

Wer einen USB-Stick mitbringt, kann das eigene Spiel mit nach Hause nehmen!

ZENTRALBIBLIOTHEK
DO. | FR. 09:00–15:00 Uhr

LINDA KRUSE | DIDDI EIS

NEWSGAMES – DAS SPIEL MIT DEN NACHRICHTEN

Hier entwickeln die Schüler*innen gemeinsam mit Diddi Eis und Linda Kruse vom Game-Design-Studio the Good Evil eigene Newsgames. Sie lernen, wie mithilfe digitaler Spiele Informationen und Hintergründe interaktiv erfahrbar gemacht werden können.

ZENTRALBIBLIOTHEK
DO. | FR. 09:00–15:00 Uhr

CHRISTIAN KNOP | SARAH PÜTZNER

SPEED-LET'S-PLAY

Mit professioneller Technik rücken die Schüler*innen den Games zu Leibe und verdichten stundenlanges Spielvergnügen auf ein 60 Sekunden langes Let's-Play-Video.

Die Videos können direkt auf dem YouTube-Kanal von spielbar.de veröffentlicht werden. Der Workshop wird geleitet von der spielbar.de-Redaktion.

CHRISTINA METZLER | KATHARINA APPEL

LET'S-PLAY-STUDIO

Die Schüler*innen probieren in diesem Workshop Techniken und Tricks der Let's-Play-Produktion aus, produzieren eigene Videos und können sie anschließend auf dem eigenen Channel online stellen.

ZENTRALBIBLIOTHEK
DO. | FR. 09:00–15:00 Uhr

ROBIN HÄDICKE | YVES REGENASS

THEATER KNUTSCHT COMPUTERSPIEL – GAME-DESIGN FÜR LIVE-VIDEO-GAMES

Ausgerüstet mit einem einfachen Technik-Setup, einer Videokamera und jeder Menge Requisiten werden kurze, spielbare Live-Video-Sequenzen gebaut und zusammen mit Remote-Escape-Games-Computerspielen in echt erfunden!

MARKTHALLE MARX
DO. | FR. 09:00–15:00 Uhr

Die Fortbildungen von PLAY17 richten sich vor allem an Lehrkräfte und Pädagog*innen. Bei den Workshops befassen sich die Teilnehmenden mit den Möglichkeiten von digitalen Spielen als Methode zum Lernen und Lehren.

ZENTRALBIBLIOTHEKTHEMENRAUM
DO. 16:00–18:00 Uhr

ANDREAS HEDRICH

GAMES IM UNTERRICHT

In der Fortbildung stellen Lehrkräfte Best-Practice-Projekte vor, die sie zusammen mit der Initiative Creative Gaming im Unterricht umgesetzt haben. Im Zentrum stehen dabei Erfahrungsaustausch und Konzepte zum Nachmachen. Eine Methodensammlung zum Thema Games in Bildungskontexten gibt es unter www.medienkompetent-mit-games.de

KATHRIN JOSWIG | SASCHA WIERSCH

COMPUTERSPIELSCHULE HAMBURG – GAMING IN DER BIBLIOTHEK

Medienpädagogische Projekte wie die ComputerSpiel-Schule Hamburg in den Bücherhallen Hamburg zeigen, wie ein reflektierter und medienkompetenter Umgang mit Games unterstützt werden kann. An diesem Beispiel gibt die Fortbildung Einblicke in Konzepte und Umsetzung von Gaming-Angeboten in Bibliotheken.

ZENTRALBIBLIOTHEK JUGENDBIBLIOTHEK HOEB4U
FR. 16:00–18:00 Uhr

Die Impulse bei PLAY17 sind kurzweilige Vorträge von Referent*innen aus unterschiedlichen Fachgebieten und Arbeitskontexten. Sie öffnen den Blick auf neue Aspekte der Spielekultur und regen zum Austausch an.

MARKTHALLE
FR. 10:30–11:30 Uhr

ANITA SARKEESIAN

THE REPRESENTATION OF FEMALE CHARACTERS IN THE COURSE OF TIME

Von Ms. Pac-Man zu Zelda, von Prinzessin Peach zu Lara Croft – Anita Sarkeesian wirft einen kritischen Blick auf die Repräsentation weiblicher Spielfiguren und die Rollen bzw. Funktionen weiblicher Charaktere von den Anfängen bis zur Gegenwart.

Der Impuls findet in englischer Sprache statt.

THOMAS KUNZE

GAMES UND LEBENSLANGES LERNEN

MARKTHALLE
DO. 10:30–11:30 Uhr

Spielen gehört zum Lernen. Das ist nicht nur bei Kindern so. Thomas Kunze geht in seinem Vortrag der Frage nach, welche Bedeutung digitale Spiele für Lernprozesse in den unterschiedlichen Altersstufen haben.

CEDRIK WETJEN

AUSFLÜGE

MARKTHALLE COUNTER
DO. | FR. 13:00 Uhr

Im Rahmen von PLAY17 öffnet die Hamburger Spielelandschaft ihre Tore. Die Teilnehmenden der Ausflüge bekommen Einblicke in die Arbeit der Spielemacher*innen und Medienschaffenden.

AUSFLUGSZIELE

DO.: Daedalic Entertainment, Threaks

FR.: Rocket Beans TV, InnoGames

PLAY ON STAGE

FESTIVALERÖFFNUNG UND VERNISSAGE 40

PLAY-COUCH 41

ARTIST TALK 42

DOOMIAN BEICHTSTUHL 43

ESCAPE THE ROOM 44

THE INCREDIBLE PLAYABLE SHOW 45

PRÄSENTATION DER WORKSHOPERGEBNISSE 46

PLAY-GEBURTSTAGSGALA 47

PLAY-POETRY-SLAM 48

CREATIVE GAMING AWARD SHOW 49

MARKTHALLE
MI. 19:00–23:00 Uhr

FESTIVALERÖFFNUNG UND VERNISSAGE

Feierliche Eröffnung des zehnten Creative Gaming Festivals. Mit Grußworten von Jana Schiedek, Staatsrätin in der Hamburger Kulturbehörde und Arne Busse, Referatsleiter in der Bundeszentrale für politische Bildung, sowie einer Einführung durch die Festivalleitung.

Anschließend: Vernissage der PLAY17-Ausstellung in der Barlach Halle K. Interaktive Medienkunst zum diesjährigen Festivalschwerpunkt „The Time is Now". Mit Kurator*innen-Führung unter Anwesenheit der Künstler*innen.

GUNNAR KRUPP

PLAY-COUCH

PLAY-Couch, das sind drei interessante Gäste aus unterschiedlichsten Bereichen. Sie tauschen sich eine Stunde lang über spannende, aktuelle und auch abseitige Themen rund um Games aus.

Auf die PLAY-Couch bittet Gunnar Krupp.

MARKTHALLE

DO. | FR. | SA. 18:00 – 19:00 Uhr

MARKTHALLE

DO. | FR. | SA. 17:00–18:00 Uhr

GUNNAR KRUPP

ARTIST TALK

Im Artist Talk richten wir das Spotlight auf die Personen, die hinter großartigen Spielen, fantastischen Ideen oder außergewöhnlichen Games-Formaten stehen. Wir sprechen mit ihnen über kreative Einflüsse, ihren beruflichen Werdegang und werfen einen Blick auf die Spiele ihres Lebens: Games, die sich im Gedächtnis verankert haben und prägend für ihre jetzige Arbeit sind.

DO.: SIMONE GRÜNEWALD

Art Direktorin bei Daedalic Entertainment

FR.: ANITA SARKEESIAN

Executive Director von Feminist Frequency

SA.: YVES REGENASS

Gründungsmitglied von machina eX

FABU

DOOMIAN BEICHTSTUHL

MARKTHALLE

DO. | SA. 15:00–19:00 Uhr
FR. 12:00–16:00 Uhr

Erst im Internet und nun bei PLAY17. Inspiriert vom Großmeister des Telefontalks, Jürgen Domian, spricht Fabu in seinem zweiwöchentlichen Podcast DOOMIAN mit Menschen über ihre Fragen, Sünden und Probleme rund um Games.
Bei PLAY17 haben die Besucher*innen 15 Minuten Zeit, sich im DOOMIAN Beichtstuhl von Fabu die Beichte abnehmen zu lassen.

Die anonymen Beichten werden aufgezeichnet (Audio) und anschließend im Internet veröffentlicht.

ZENTRALBIBLIOTHEK
DO. | FR. | SA. 11:30–13:00 Uhr
14:00–15:30 Uhr, 16:30–18:00 Uhr

DEMOKRATIELABORE

ESCAPE THE ROOM: AUF MIKAS SPUREN

Mika ist verschwunden! Die Eltern sind fassungslos. Sie befürchten, dass irgendetwas nicht stimmt – Mika benahm sich in letzter Zeit sehr merkwürdig. Um den verzweifelten, panischen Eltern zu helfen, ruft eine Freundin die Leute aus der Umgebung zusammen: Bitte kommt hierher! Wir brauchen eure Erfahrungen und eure Ideen! Könnt ihr herausfinden, wo Mika ist und was Mika vorhat? Gerade ist die Wohnung leer. Ihr habt eine Stunde, um Mikas Zimmer nach Spuren zu durchsuchen. Dort findet ihr hoffentlich vieles über Mika, vielleicht aber auch etwas über euch selbst heraus!

Pro Durchgang können 20 Personen teilnehmen.

ALISTAIR AITCHESON

THE INCREDIBLE PLAYABLE SHOW

MARKTHALLE

DO. | FR. | SA. 15:30–16:30 Uhr

Bei der interaktiven Comedy-Show ist das Publikum dazu eingeladen, auf der Bühne mithilfe ungewöhnlicher Gegenstände digitale Spiele zu spielen. Sich gegenseitig mit Barcode-Scannern abzuscannen, ausgestattet mit vernetzten Powergürteln herumzutanzen und mit vereinten Kräften teuflische Codes zu knacken.

Man spielt Pac-Man mit aufblasbaren Bananen und beweist die eigene Kraft, indem man ein mächtiger Power Ranger wird. Nach der Incredible Playable Show wird man mit ganz anderen Augen auf Games blicken!

Die Show findet in englischer Sprache statt.

SOFIA KATS | VERA MARIE RODEWALD |
ALLE WORKSHOPTEILNEHMENDEN

PRÄSENTATION DER WORKSHOPERGEBNISSE

MARKTHALLE
DO. | FR. 14:30–15:00 Uhr

Einen ganzen Vormittag lang programmieren, basteln und tüfteln mehr als 100 Schüler*innen bei PLAY17 an ihren eigenen Games. Unter dem Motto „The Time is Now" entwickeln sie Spiele mit Zeitmechanik, drehen Let's Plays im Zeitraffer oder gestalten 3-D-Welten. Die Ergebnisse aus den Schulworkshops werden im Anschluss allen Festivalbesucher*innen präsentiert. Die Schüler*innen erzählen aus dem Produktionsprozess und geben Tipps zum Nachmachen.

ALISTAIR AITCHESON | BAUMANN BERGMANN POKINSSON | FRIEDRICH KIRSCHNER | GUNNAR KRUPP | KATJA HOFMANN | SOFIA KATS | WOLF SPEER | U.V.M.

PLAY-GEBURTSTAGSGALA

MARKTHALLE
DO. 20:00–23:00 Uhr

Das PLAY – Creative Gaming Festival wird zehn Jahre alt und das wollen wir feiern!

Einen Abend lang werfen wir einen Blick auf die Highlights einer ganzen PLAY-Dekade. Die Gäste erwartet ein ebenso fantastisches wie unterhaltsames Showprogramm mit legendären PLAY-Formaten, Musik von „Baumann Bergmann Pokinsson" sowie jeder Menge Überraschungen und Spielen. Zu Gast sind viele bekannte Weggefährt*innen und Wegbereiter*innen des Festivals.

Durch den Abend führt Sofia Kats.

MARKTHALLE
FR. 20:00–23:00 Uhr

HELGE ALBRECHT | HINNERK KÖHN |
KATJA HOFMANN | KHAARO | MATTI SEYDEL |
THERESA HAHL | VICTORIA HELENE BERGEMANN

PLAY-POETRY-SLAM

Zum zehnjährigen Festivaljubiläum holen wir einen Klassiker zurück auf die Bühne: den legendären PLAY-Poetry-Slam. Slammer*innen aus ganz Deutschland werden einen Abend lang zum Thema Games sprechen, philosophieren, schwadronieren und – wenn es nicht anders geht – brüllen, schimpfen, toben.

Durch den Abend und die vierte Ausgabe des PLAY-Poetry-Slams führt auch bei PLAY17 Katja Hofmann.

CREATIVE GAMING AWARD SHOW

MARKTHALLE
SA. 20:00–22:00 Uhr

Den krönenden Abschluss von PLAY17 bildet auch in diesem Jahr die feierliche Verleihung des Creative Gaming Awards am Festivalsamstag. Die hochkarätige Jury hat mehrere Tage Zeit, alle nominierten Spiele zu testen und sich mit den Entwickler*innen auszutauschen. An diesem Abend werden die Gewinner*innen der beiden Awards verkündet. Zudem wird mit dem Publikums-Award das Lieblingsspiel der PLAY-Besucher*innen gekürt.

PLAY-FRIENDS

ANGEDOCKT: MEDIENBILDUNG IN HAMBURG 52

LABOURGAMES HAMBURG 52

SPIELBAR-JUGENDREDAKTION 53

ZEITMANAGEMENT: MEIN ALLTAG MIT DIGITALEN MEDIEN 53

NACHT DES WISSENS 54

MARKTHALLE
DO. 13:30–14:30 Uhr

INES BOTT | JANA SCHIEDEK | CARSTEN OVENS

ANGEDOCKT: MEDIENBILDUNG IN HAMBURG

Die Gesprächsrunde „angedockt #3: Medienbildung in Hamburg" beleuchtet die Situation von Wettbewerben und Veranstaltungen zur Nachwuchsförderung. Dabei geht es auch um das Spannungsverhältnis zwischen Leuchtturmprojekten auf der einen und nachhaltiger, flächendeckender Nachwuchsförderung auf der anderen Seite.

Weitere Informationen zur Veranstaltungsreihe unter www.angedockt-hamburg.de

MARKTHALLE
DO. | FR. | SA. 10:00–19:00 Uhr

LABOURGAMES HAMBURG – THE PLAYFUL WORLD OF WORK

Beim viertägigen Game-Jam von LABOURGAMES entwickeln Schüler*innen zusammen mit Künstler*innen und Game-Designer*innen Spielideen und präsentieren diese. Drei Teams werden anschließend beauftragt, ihre Spielidee zu einem Feinkonzept weiterzuentwickeln. Eines der drei Konzepte wird umgesetzt und im Juni 2018 in Hamburg und im Mai 2019 in Rom vorgestellt.

ANNE SAUER | TOBIAS MILLER

SPIELBAR-JUGENDREDAKTION

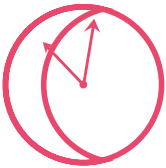
MARKTHALLE

FR. | SA. 09:00–20:00 Uhr

Zum ersten Mal berichtet die Jugendredaktion von spielbar.de live vom Festival. Die Jugendlichen führen Interviews, schreiben Artikel und produzieren Videos, um Erfahrungen im Spielejournalismus zu sammeln.

Die Ergebnisse werden auf spielbar.de veröffentlicht, dem Magazin der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema digitale Spiele.

CAROLA VEIT | SIBEL BARAN | SOFIA KATS | U.A.



ZEITMANAGEMENT: MEIN ALLTAG MIT DIGITALEN MEDIEN

MARKTHALLE

FR. 15:00–16:00 Uhr

Die Organisation des Alltags war schon immer eine Herausforderung. Seit Kalender, Verabredungen, Kommunikation, Beruf und vieles mehr über digitale Medien organisiert werden, ist vieles einfacher geworden. Oder bewegen wir uns einfach in noch mehr Welten als vor der Verbreitung des Smartphones? Wann legen wir digitale Medien aus der Hand und wann gelingt es uns nicht mehr?

Gesprächsrunde mit Jugendlichen, Gästen aus Politik, Bildung, Wirtschaft und Publikum.

MARKTHALLE
SA. 17:00–20:00 Uhr

NACHT DES WISSENS

GAMES IN DER SCHULE (UNIVERSITÄT HAMBURG)

Präsentation von Forschungsprojekten zur Integration von digitalen Spielen in den Schulunterricht. Unter anderem zu Game-basierten Bewertungssystemen und dem schulischen Lernmodell „Quest to Learn". Studierende erläutern ihre Forschungsergebnisse und Besucher*innen bekommen Einblicke in den kreativen und bildungsrelevanten Einsatz von digitalen Spielen.

WERKSCHAU DER HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE WISSENSCHAFTEN HAMBURG

Von Game-Design bis Game-Art: An der HAW Hamburg entstehen innovative Spielideen, interaktive Installationen und medienpädagogische Konzepte zum kreativen Umgang mit Games. Studierende zeigen ihre Ergebnisse aus Projekten und Seminaren. Spiele laden zum Mitspielen und Entwickler*innen zum Austausch ein.

INITIATIVE
Creative Gaming
www.creative-gaming.eu

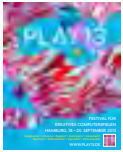
MIT SPIELEN SPIELEN! DIE INITIATIVE CREATIVE GAMING

Spielen gehört zum Menschen wie Essen und Trinken. Ein Aufwachsen ohne Spiele ist undenkbar. Durch Spiele begreifen wir die Gesellschaft, in der wir leben. Wir lernen Werte, Normen und 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, PLAY und jeder Menge Leidenschaft machen wir kreative Potenziale von digitalen Spielen erfahrbar, 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: Medienpädagog*innen, Medienkünstler*innen, Wissenschaftler*innen, Game-Designer*innen. Uns alle verbindet die Begeisterung, mit Spielen zu spielen und diesen Ansatz weiterzutragen.



FESTIVALLEITUNG

ANDREAS HEDRICH Geschäftsführung | CHRISTIANE SCHWINGE Künstlerische Leitung | VERA MARIE RODEWALD Künstlerische Leitung

PLAY17-KERNTEAM

ALEXANDRA SCHMIDT Technik | ANNA POSTELS Redaktion | CARINA STEFFEN-SCHWERING Offene Workshops und Team-Koordination | CHRISTINA KUTSCHER Award | JAKOB KOPCZYNSKI Produktionsleitung| JILL-YEN MAO Festivalzentrale | KARIN LIAU Ticketing und Redaktion | MAIK HELFRICH Redaktion | MATTHIAS LÖWE Ausstellungen und Grafik | SIMON PONTIUS Technik | THILO LÜBKER Produktionsleitung Spielorte | TOLKE WEINHOLD Grafik und Gestaltung | VALENTINA BIRKE Ausstellungen und Award

MODERATION

GUNNAR KRUPP | SOFIA KATS

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT UND MARKETING

BENTE STACHOWSKE Foto | CLAUDIA MEINERS Social Media | DANIEL ROSSBERG Videodokumentation | JULIANE KÜHN Videodokumentation | KRISTINA THOMS Videodokumentation | NIKE WILHELMS Presse- und Öffentlichkeitsarbeit | TANJA PFEFFERKORN Marketing | TINA ZIEGLER Leitung Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Veranstalter

INITIATIVE Creative Gaming

jaf

Kooperationspartner

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung

spielbar.de

JIZ

Unterstützer

Hamburg

Körber Stiftung

BürgerStiftung Hamburg

HAW HAMBURG | Fakultät DMI

BÜCHERHALLEN HAMBURG

gamecity:Hamburg by nextMedia.Hamburg

Initiative Kultur- & Kreativwirtschaft der Bundesregierung

KOMPETENZZENTRUM KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT DES BUNDES

SKH

KUNSTHAUS HAMBURG

Sponsoren

BIU.Dev

siebold/hamburg
messebau gmbh

Medienpartner

TIDE

In Zusammenarbeit mit

LABOURGAMES
work and play

[k]KAMPNAGEL

BARLACH HALLE K

FESTIVALZENTRALE

Markthalle
Klosterwall 11
20095 Hamburg

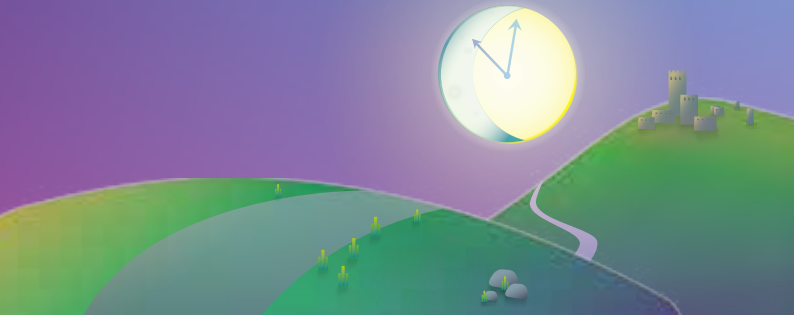
PLAY IM NETZ

www.playfestival.de
info@playfestival.de

play.festival.germany

PLAYfest_hh | #PLAY17

play_creativegamingfestival

InsideCreativeGaming

creativegaming