

### **PLAY17 – Creative Gaming Festival begeistert Besucher\*innen zum 10-jährigen Jubiläum**

**Hamburg, 17. November 2017.** Vom 1. bis zum 5. November hatte das PLAY17 – Creative Gaming Festival Computerspielbegeisterte aus verschiedensten Bereichen und Altersklassen nach Hamburg geladen. Mehr als 7.000 Besucher\*innen und damit über 1.000 Besucher mehr als noch 2016 haben unter dem Motto „The Time is Now“ in zahlreichen Formaten über kulturelle, politische und bildungsrelevante Aspekte von Games diskutiert, Games entwickelt, ausprobiert und natürlich gespielt. Damit konnte die 10. Ausgabe des PLAY-Festivals seine Bedeutung als wichtiger Baustein zur kulturellen und gesellschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen in Deutschland und Europa unter Beweis stellen.

Arne Busse von der Bundeszentrale für politische Bildung, die das PLAY-Festival seit Jahren als Kooperationspartner unterstützt, erläutert: „Creative Gaming ermöglicht unsere Jetztzeit, unsere Gesellschaft als gestaltbar, als spielbar, als verhandelbar zu erfahren. Genau dieses zu zeigen und auszustellen ist der Kern des PLAY-Festivals und hierin hat es in seiner zehnten Ausgabe wieder gestrahlt und geleuchtet.“

Zu den Höhepunkten des diesjährigen Creative Gaming Festivals zählte etwa der Vortrag der international durch ihr Format Feminist Frequency bekannten Medienkritikerin Anita Sarkeesian, die über die veränderte Darstellung von Frauenrollen in Videospiele im Laufe der Zeit sprach und angeregt mit dem Publikum debattierte. Die Ausstellung mit Indie Games gab einen Überblick über spannende Entwicklungen aus der ganzen Welt. In unterschiedlichsten Workshops konnten sich Lehrkräfte weiterbilden, Game Designer\*innen ihr Wissen weitergeben oder Schüler\*innen an einem Vormittag ihre eigenen Spiele designen. Für beste Unterhaltung sorgte das allabendliche Unterhaltungsformat PLAY on Stage, etwa mit dem Poetry Slam oder der PLAY Geburtstagsgala, die einen rasanten Rückblick mit Gästen aus 10 Jahren PLAY-Historie bot.

Für einen runden Abschluss sorgte die Verleihung des europäischen Creative Gaming Award. Die dreiköpfige Jury bestehend aus Daniel Zils (Medienpädagoge) und den Games-Entwickler\*innen Linda Kruse (the Good Evil) und Matthias Kempke (Daedalic Entertainment) zeichnete das innovative VR-Koop-Spiel „Tell Me What You See“ des dänischen Entwicklers Pesky Bees mit dem „Most Innovative Newcomer“-Award aus. Der Preis für das „Most Creative Game“ ging ebenfalls nach Dänemark: „Keyboard Sports“ von Triband konnte mit seiner kreativen Tastatur-Steuerung überzeugen. Der Publikums-Preis hingegen blieb in Hamburg: Indie-Entwickler Henning Steinbock überzeugte die PLAY17-Besucher\*innen mit „Close the Leaks“, bei dem vier Spieler\*innen ein Raumschiff gemeinsam zum Ziel führen müssen, indem sie mit einer eigens entwickelten Steuerung aus Staubsaugerschläuchen den Luftdruck des Raumschiffs regulieren.

# Hintergrund

## **PLAY17 – Creative Gaming Festival:**

Seit 2008 begrüßt das PLAY-Festival jährlich Jugendliche, Lehrkräfte, Studierende, Wissenschaftler\*innen, Menschen aus der Gamesbranche und Kulturinteressierte. Gemeinsam erleben die Besucher jeden Alters einen neuen Blick auf die Games-Kultur und die vielfältigen Möglichkeiten, die in digitalen Spielen stecken.

PLAY17 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. PLAY17 wird unterstützt von der Behörde für Kultur und Medien – Amt Medien, 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, der schülerInnenkammer hamburg. In Zusammenarbeit mit LABOURGAMES und Kampnagel. Mehr Informationen bietet die offizielle Website unter [www.PLAYfestival.de](http://www.PLAYfestival.de).

## **Initiative Creative Gaming**

Mit Spielen spielen! So lautet das Motto der Initiative Creative Gaming, die das Festival veranstaltet. Die Initiative Creative Gaming arbeitet seit 2007 im Kunst- und Bildungsbereich und hat sich als Pionierin des medienpädagogischen und kreativen Einsatzes von Computerspielen etabliert. Weitere Informationen unter: [www.creative-gaming.eu](http://www.creative-gaming.eu)

## **Presse-Kontakt:**

Tina Ziegler

Tel.: 0174-4440454 oder 04521-845 12 57

E-Mail: [tina.ziegler@creative-gaming.eu](mailto:tina.ziegler@creative-gaming.eu)