

## Presseinformation

### Auf Monsterjagd in Workshops, Talks und Shows: Das Programm des PLAY19 Creative Gaming Festivals

**Hamburg, 07. Oktober 2019.** In sechs Wochen lädt das PLAY19 - Creative Gaming Festival Menschen und Monster nach Hamburg. Dabei wird an den Spielorten Markthalle, Zentralbibliothek, Freie Akademie der Künste und Barlach Halle K in unmittelbarer Laufweite des Hamburger Hauptbahnhofs auch dieses Jahr ein umfangreiches und vielfältiges Festivalprogramm geboten.

Das Team von PLAY19 gibt heute einen exklusiven und detaillierten Blick auf die zahlreichen Formate, die sich vom 14. bis zum 17. November rund um das Motto „Of Monsters and Games“ drehen.

In 16 Workshops stehen Kreaturen beim Gestalten und Programmieren von Games im Mittelpunkt: Die Teilnehmenden können ihre eigenen Monster in Tradition von Dr. Frankenstein als Spielcontroller erschaffen, ungeheuerliche Figuren aus Pixeln zusammensetzen, sie zusammen mit dem FUNDUS THEATER im Alltag entdecken oder ihre Videospiel-Historie im Monster Hunt-Workshop von Prof. Dr. habil. Andreas Rauscher kennenlernen. Journalist Dom Schott erläutert, wie Spiele innere Dämonen wie Depression und Traumata behandeln können. In einem performativen Selbstversuch der Regisseurin und Dramaturgin Charlotte Pfeiffer kann man sogar selbst zum Ungeheuer werden. Besucher dürfen außerdem von den Insert Moin-Machern Manuel Fritsch und Michael Cherdchupan lernen, wie ein eigener Podcast produziert wird.

Im Zentrum des Bühnenprogramms stehen die Artist Talks mit Entwicklern und Künstlern aus dem Games-Bereich, wie schon im letzten Jahr von WASD-Herausgeber und BR-Redakteur Christian Schiffer kompetent moderiert. Neben Gesprächsrunden sorgen LARP-Workshops oder ein Machinima-Kino für genügend Abwechslung auf der PLAY-Bühne. Wer selbst etwas vortragen möchte, kann sich auch weiterhin bis zum 31. Oktober für die Speakers' Corner mit einem eigenen Beitrag rund um das Thema Games bewerben.

Einen weiteren Schwerpunkt setzt PLAY19 auf die Weiterbildung von pädagogischen Fachkräften und Lehrkräften, etwa im Rahmen der Förderung von literarischem Verstehen mit AR und VR in einer Fortbildung von Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Lisa König oder der Vorstellung der OER-Plattform „Medienkompetent mit Games“ der Initiative Creative Gaming e.V.

PLAY19 ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e. V. und 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, Behörde für Schule und Berufsbildung Hamburg und dem JIZ - Jugendinformationszentrum Hamburg (BSB).

Unterstützt von der HAW Hamburg - Fakultät Design, Medien und Information mit dem Masterstudiengang Games, der BürgerStiftung Hamburg, der University of Applied Sciences Europe, den Bücherhallen Hamburg und gamecity:Hamburg. In Zusammenarbeit mit dem FUNDUS THEATER. Gesponsert von: siebold/hamburg messebau GmbH.

## Presseinformation

Natürlich wird auch in diesem Jahr der Creative Gaming Award in drei Kategorien verliehen. Am 16. November stellen Manuel Fritsch und Janina Kozubik alias OddNina in der Pre-Show die jeweils drei nominierten Titel in den Kategorien Most Creative Game und Most Innovative Newcomer vor, die aus 84 Einreichungen aus 17 Ländern gewählt wurden. Wer gewinnt, bestimmt eine hochkarätige Jury - und auch die Festivalgäste dürfen mit dem Publikumspreis ihr persönliches Lieblings-Game auszeichnen! Natürlich bietet die Ausstellung über die gesamte Festivaldauer genügend Gelegenheit, zahlreiche innovative Spielkonzepte und neue Games selbst auszuprobieren.

Das Programm und der Timetable, die sich bis zum Start von PLAY19 weiterhin füllen werden, finden sich auf der offiziellen Website unter <http://www.playfestival.de>.

### Weitere Informationen

Mit Fragen und Fotowünschen wenden Sie sich bitte an Tina Ziegler  
Tel.: 0174-4440454 oder 04523-98412-33  
tina.ziegler@creative-gaming.eu / www.playfestival.de

### Hintergrund

Das PLAY Festival vereint seit 2007 die Bereiche Medienkunst, Diskurs und Bildung mit der Kultur digitaler Spiele. Im Zentrum steht die kreative Anwendung von digitalen Spielen - Erfinden, Bauen, Basteln, Modifizieren, Programmieren, Tanzen, Diskutieren - alles ist erlaubt! PLAY19 ist das Festival für Spieleliebhaber\*innen und Gamer\*innen, Indiegameentwickler\*innen und Medienkünstler\*innen, Schüler\*innen und Studierende, Lehrende und Pädagog\*innen, Wissenschaftler\*innen und Menschen aus der Games-Branche sowie alle, die mit digitalen Spielen spielen und lernen wollen.

**PLAY19** ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e. V. und 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, Behörde für Schule und Berufsbildung Hamburg und dem JIZ - Jugendinformationszentrum Hamburg (BSB).

Unterstützt von der HAW Hamburg - Fakultät Design, Medien und Information mit dem Masterstudiengang Games, der BürgerStiftung Hamburg, der University of Applied Sciences Europe, den Bücherhallen Hamburg und gamecity:Hamburg. In Zusammenarbeit mit dem FUNDUS THEATER. Gesponsert von: siebold/hamburg messebau GmbH.