



Hybrides Spielvergnügen

PLAY – CREATIVE GAMING FESTIVAL

📅 05. bis 13. November 2021

Mit der Verleihung der Creative Gaming Awards und einem Rückblick auf neun ereignisreiche Festivaltage ist am vergangenen Wochenende das in diesem Jahr hybride PLAY – Creative Gaming Festival zum Thema »Restart Together!« zu Ende gegangen.

Preisträger der Creative Gaming Awards 2021 sind in der Kategorie »Most Creative Game« **One Hand Clapping** von Bad Dream Games (USA) und in der Kategorie »Most Innovative Newcomer« **tERRORbane** von BitNine Studio (Italien). Den Audience Award hat das VR-Spiel **Help Yourself** von Flat Head Studio (Österreich) gewonnen.

Physischer Festival- und Produktionsstandort war das PLAY-Studio im zweiten Stock der Europa Passage. Von hier aus wurden Gespräche, Live-Diskussionen und Shows live gestreamt. Vor Ort konnte auch gespielt werden. Für noch mehr Festival-Feeling sorgte die eigene vom PLAY-Team kreierte virtuelle Festivalumgebung **PLAYvalley**. Die für ihre Gestaltung und Interaktionsmöglichkeiten hochgelobte und in Topia gebaute virtuelle Festivalumgebung kam sehr gut an: Knapp 2.000 Festivalbesucher*innen guckten dort die Streams der Veranstaltungen, Workshops und auch die Ausstellung, spielten gemeinsam und tauschten sich aus. Noch bis Ende November ist PLAYvalley für bis zu 2.000 Teilnehmende spielbar und kann danach von 25 Personen gleichzeitig besucht werden (topia.io/PLAYvalley).

Auch in diesem Jahr war das Format **Snacktime** im Programm, das sind 30-minütige Tutorials unter anderem zu Themen wie Spiele für Frauen und über die Aneignung und neue Nutzung von digitalen Spielräumen. Alle Vorträge und Impulse sowie die bewährten Formate wie PLAY Couch und Speakers' Corner sind online auf YouTube verfügbar. (<https://www.youtube.com/InsideCreativeGaming>)

Physisch war PLAY unter anderem an zwölf Hamburger Schulen (Gymnasium Lerchenfeld, Stadtteilschule Fischbek-Falkenberg, Stadtteilschule Eidelstedt, Erich Kästner Schule, Elisabeth-Lange-Schule, Stadtteilschule Horn, Goethe-Schule-Harburg, Stadtteilschule am Heidberg, Stadtteilschule am Hafen, Stadtteilschule Meiendorf, Stadtteilschule Alter Teichweg, Julius Leber Schule) zu Gast und gab Einblicke in die Welt des Game Designs. Teil des Workshop-Programms an den Schulen waren außerdem die neu eingeführten öffentlichen **digitalen Hausbesuche** bei Menschen aus den unterschiedlichsten Bereichen der Gaming-Welt. Schüler*innen und Festivalpublikum konnten Fragen stellen und erhielten online Einblicke unter anderem in den Arbeitsalltag von Cosplayerin und Streamerin Farbenfuchs, von E-Sports-Trainer Josef Kolisang aka blackgator, von Audio Designer Philipp Muckenfuss (Fishlabs) und von Gamedesignerin Christin Matt (Innogames). Anke Günther, Game Designerin und Professorin an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW) führte durch das Gameslab in der HAW Hamburg.

»Mit Spielen spielen!« ist das Motto der Initiative Creative Gaming, die das PLAY Festival seit 2008 ausrichtet. Künstlerische Leiterin des Festivals ist Christiane Schwinge, die sich mit der diesjährigen Festivaledition aus dem PLAY Team verabschiedet, um sich neuen Aufgaben zu widmen.

PLAY ist das weltweit erste und einzige Festival, das die Bereiche Medienkunst, Diskurs und Bildung mit der Kultur digitaler Spiele vereint. Im Zentrum steht die kreative Anwendung von digitalen Spielen. Jede Festivalausgabe widmet sich aktuellen Entwicklungen und einem Themenschwerpunkt.

Für Rückfragen und weitere Informationen stehe ich jederzeit gerne zur Verfügung und freue mich über Eure und Ihre redaktionelle Berücksichtigung.

Tina Ziegler ✉ tina.ziegler@creative-gaming.eu ☎ 04521-83106 10 📞 0174-444 04 54

PLAY21 – Creative Gaming Festival ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e. V. und des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e. V. in Kooperation mit [spielbar.de](https://www.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 und [gamecity:Hamburg](https://www.gamecity.hamburg)

Gesponsert von: [siebold/hamburg messebau GmbH](https://www.siebold.hamburg).