



PLAY22 – Creative Gaming Festival

# Freie und Spiel-Stadt Hamburg

📅 31. Oktober bis 06. November

»Take a Breath« lautete das Motto des diesjährigen PLAY22 – Creative Gaming Festivals, das am vergangenen Wochenende nach sieben ereignisreichen Tagen mit der Verleihung der Creative Gaming Awards erfolgreich zu Ende gegangen ist. Physischer Festivalort war das Jupiter mitten in der Hamburger Innenstadt. Online war der Festivalbesuch über die virtuelle Location PLAYvalley oder via Twitch-Stream möglich. Insgesamt waren an den verschiedenen Orten über 6.000 Besucher:innen vor Ort und rund 35.000 online dabei.

„Das hybride Konzept des Programms ging voll auf“, erläutert Andreas Hedrich vom Festivalteam. „Bei PLAY22 haben wir gezeigt, dass das gemeinsame Gestalten und Spielen über physische Grenzen hinweg funktioniert, zum Beispiel in den vielen Shows des Programms, an dem sich das Publikum an allen Orten beteiligen konnte.“ Matthias Löwe, Kurator der Ausstellung freut sich, dass „15 nationale und internationale Entwickler:innen vor Ort und online zu Gast waren. Die Macher:innen zweier Projekte aus Kanada lernten sich in einem Gesprächsslot im PLAYvalley kennen und wurden dabei von Streamerinnen sowie Gästen auf dem Festivalgelände an den sogenannten Magic Windows begleitet, die die reale und digitale Festivallocation verbunden haben.“

Der Creative Gaming Award in der Kategorie »Most Creative Gaming« ging an das Spiel Artholomew Video's Stream Challenge (Alistair Aitchison, Großbritannien, 2021). Die Jury war begeistert von der leichten Zugänglichkeit und „wie die Spieler:innen mit dem Performer und anderen Teilnehmer:innen in einem Rahmen von kreativen Spielen und Entscheidungen interagieren können(...) Dieses Spiel zapft das kreative Hirn an.“ In der Kategorie »Most Innovative Newcomer« wurden die Chanko Studios (Frankreich/Deutschland, noch nicht veröffentlicht) für das Spiel It's a Wrap! ausgezeichnet, ein, laut Jury, „verdammt cleveres, lustiges und herausforderndes Spiel, das die alten 80er-Jahre-Filme auf die Schippe nimmt. Wir haben gerne hinter die Kulissen geschaut und uns vor Lachen über unsere Fehler auf dem Boden gewälzt. Besonders begeistert waren wir von den beiden interaktiven Phasen, in denen die Spielenden gleichzeitig in die Rolle des Regisseurs und des Schauspielers schlüpfen können. Das war ein Riesenspaß!“ Beim Publikumspreis gab es ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Schim von Ewoud van der Werf & Extra Nice (Niederlande, noch nicht veröffentlicht), Trombone Champ von Holy Wow Studios (USA, 2022) und GigaBash von Passion Republic Games (Malaysia, 2022), das am Ende gewonnen hat. Die Besucher:innen online und vor Ort waren begeistert, Stress in Form gigantischer Monsterkämpfe abbauen zu können.

Das für alle Festivalbesucher:innen offene Creative Gaming Studio bot Mitmachstationen zum diesjährigen Festival-Motto »Take a Breath« an, an denen eigene Gamescontroller gebastelt werden konnten, wie zum Beispiel ein Bügeleisen aus Pappe zum Musik bügeln. Auch die digitalen Hausbesuche unter anderem mit Kim Adam aka freiraumreh, die über die Bedeutung von und Kommunikation mit Communities gesprochen hat, waren gut besucht. In den Schulworkshops vor und während des Festivals haben über 400 Schüler:innen mit großer Begeisterung und Intensität eigene Spiele entwickelt und präsentiert.

»Mit Spielen spielen!« ist das Motto der Initiative Creative Gaming, die das PLAY Creative Gaming Festival seit 2008 ausrichtet. Es 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. Das PLAY – Creative Gaming Festival findet im nächsten Jahr wieder im November statt.

[playfestival.de](http://playfestival.de) [twitter.com/\\_PLAYfestival](https://twitter.com/PLAYfestival) [instagram.com/\\_playfestival](https://instagram.com/playfestival)

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](mailto:tina.ziegler@creative-gaming.eu) [☎ 04521-83106 10](tel:04521-8310610) [☎ 0174-444 04 54](tel:0174-4440454)

---

Das **PLAY22 – Creative Gaming Festival** ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e. V. und des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e. V.

**Gefördert** durch den Projektfonds Medien und Bildung Hamburg, der BürgerStiftung Hamburg, gamecity:Hamburg und dem JIZ – Jugendinformationszentrum Hamburg der BSB

**Unterstützt** von der HAW Hamburg – Fakultät Design, Medien und Information mit dem Masterstudiengang Games, dem Fonds für kreative Zwischennutzung von der Freien und Hansestadt Hamburg und der Hamburg Kreativ Gesellschaft, der htk academy, KUTI-Spiele, DOMO Camp und der Kurzfilm Agentur Hamburg und dem FUNDUS THEATER | Forschungstheater

**Gesponsert** durch siebold/hamburg messebau GmbH, BettaFish, Fritz Kola

**Medienpartner:** Polaris