

# PRESSEMAPPE

# PLAY20

CREATIVE GAMING FESTIVAL

NOVEMBER 4-8, 2020 | ONLINE

EXPLORING BORDERS

[www.playfestival.de](http://www.playfestival.de)

Veranstalter

 **Creative Gaming**  
HAMBURG

Kooperationspartner

 **bpb**  
Bundeszentrale für  
politische Bildung

Gefördert durch

 **Hamburg**

Unterstützer

 **HAW  
HAMBURG**

 **BürgerStiftung  
Hamburg**

In Zusammenarbeit mit

 **PUPPENTHEATER**  
KINDER FORSCHUNG THEATER

 **designxport**

 **jaf**  
VEREIN FÜR  
MEDIENPÄDAGOGISCHE  
PRAXIS HAMBURG e.V.

 **spielbar.de**

 **JZ**

 **Gamecity Hamburg**  
Kreativ Gesellschaft

Sponsoren

 **siebold/hamburg**  
massebau grün

# PLAY20 »EXPLORING BORDERS«

## >>THEMA

In der diesjährigen Festivaledition geht es um Grenzen in digitalen Spielen. Welche unsichtbaren Trennlinien, Hindernisse und Begrenzungen gibt es in Games? Wo endet ein Spiel, wo beginnt die reale Welt? Welche Grenzziehungen sind für digitale Spiele unvermeidbar, welche gehören endlich abgeschafft? Mit welchen Spielen lassen sich Grenzen überwinden, die eigenen Grenzen spüren? Es geht um Diversität in Spielen, um Barrierefreiheit und Zugänge, um die Grenzen des guten Geschmacks. Es geht um das Überwinden von Grenzen, um Gemeinschaft, Kommunikation und Zugehörigkeit. PLAY20 möchte die gesamte Bandbreite des Themas kreativ und spielerisch aufgreifen und lädt die Festivalbesucher\*innen ein, die Grenzen digitaler Spiele zu entdecken, auszuloten, zu vermessen und zu überschreiten.

## >>PLAY20 & ZUGANG

»Exploring Borders«: Schon vor dem Lockdown stand das Thema für die diesjährige Ausgabe fest und wurde plötzlich auch für die Organisation konkret. Das Festivalteam musste selbst Grenzen überwinden und hat sich entschlossen, eine neue Festivalversion zu planen und durchzuführen. Aufgrund der aktuellen Situation wird das PLAY - Creative Gaming Festival in diesem Jahr als Online-Ausgabe stattfinden: mit einem umfangreichen Programm, an dem die Festivalbesucher\*innen von ihrem eigenen PC, Smartphone oder Tablet aus über verschiedene Kanäle teilnehmen können. Zudem können Sie sich mit den Künstler\*innen und Speaker\*innen auf dem PLAY Discord-Server austauschen und gemeinsam mit anderen Gästen in der virtuellen Festival Location, dem A MAZE./ Space die Ausstellung sowie das komplette Programm erleben.

## >>PLAY ONLINE

Produktionsstandort, Sendezentrale und Festivalhub ist das Fundus Theater | Theatre of Research in Hamburg. Von hier aus werden Gespräche, Diskussionen und Impulsvorträge vorab aufgezeichnet oder live gestreamt. Das Moderations-Team bestehend aus Spielejournalist und Podcaster Manuel (Manu) Fritsch (Insert Moin) und Janina Dreßler aka OddNina (Streamerin) führt in der gesamten Festivalzeit durch das Programm und gibt auf einem Hauptkanal Einblicke in das Programm, schaut bei den anderen Streams rein, lädt zu Tutorials und lässt am Abend den Festivaltag Revue passieren. Über die PLAY-Website können die verschiedenen Kanäle aufgerufen werden: Die Channel 2: PLAY on Stage steht für das Live-Programm inklusive Eröffnung und Award-Show sowie für die verschiedenen Vortrags- und Diskursformate wie PLAY Coach und Speakers' Corner. Channel 3: **Labor** umfasst die Online-Workshops sowie die Fortbildungen. Vom Charakterdesign, über Storytelling bis hin zu Programmierung und Sounddesign für das eigene Spiel können die Besucher\*innen hier selbst aktiv werden. Weitere Programmpunkte sind die kuratierte **Ausstellung** mit rund 20 Games zum Thema Grenzen in der virtuellen Festival Location sowie Channel 4: **Machinima-Kino** mit den neuesten und spannendsten Machinimas - Filme, die aus Spielen entstanden sind. Ein weiterer Button führt zu „Lost in PLAY - einem interaktiven Live Adventure“ und lädt die Festivalbesucher\*innen zum Mitspielen und zum Erkunden des Onlinefestivals ein.

PLAY20 - 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, 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, designxport und Gamecity Hamburg

In Zusammenarbeit mit dem FUNDUS THEATER

## >>CREATIVE GAMING AWARDS

Der internationale Preis wird bereits zum sechsten Mal in den Kategorien »Most Creative Game Award« und »Most Innovative Newcomer Award« an das kreativste Projekt und an die beste Nachwuchsproduktion vergeben. Eine Fachjury entscheidet über die Gewinner\*innen, die bei der Preisverleihung am 7. November 2020 bekannt gegeben werden. Darüber hinaus entscheidet das Publikum, welches Entwicklungsteam den Audience Award mit nach Hause nehmen darf. Die nominierten Spiele sind während des gesamten Festivalzeitraums im A MAZE./Space spielbar.

## >>PLAY - CREATIVE GAMING FESTIVAL

»Mit Spielen spielen!« ist das Motto der Initiative Creative Gaming, die das PLAY - Creative Gaming Festival seit 2008 ausrichtet. Einmal im Jahr sind Besucher\*innen eingeladen, sich über Computerspiele auszutauschen und gemeinsam Spiele zu entwickeln, sich auf neue Spiele und Ästhetiken einzulassen und analog andere Gemeinschaftserfahrungen zu machen. Es geht um Irritation, um das aktive Brechen von Regeln, um das Wechseln der Perspektiven und um das gemeinsame kreative Neugestalten. 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.

Das Festival richtet sich an Spieleliebhaber\*innen und Gamer\*innen, Indiegamedevelopper\*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.

## >>UNTERSTÜTZER\*INNEN

**PLAY20** - 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, 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, designxport und Gamecity Hamburg

**In Zusammenarbeit mit dem FUNDUS THEATER**