



PLAY23 gibt Programm bekannt

It's Drama, Baby!

Achtung Cliffhanger: Was Soap Operas mit Games zu tun haben, können Spielebegeisterte vom 31. Oktober bis 5. November beim diesjährigen PLAY23 – Creative Gaming Festival herausfinden. Die Festivalbesucher*innen sind eingeladen, entweder vor Ort im JUPITER, Mönckebergstraße 2/4, oder über die digitale Festival-Location PLAYvalley sieben Tage lang Spiele auszuprobieren, Gamesentwickler*innen aus der ganzen Welt kennenzulernen und sich selbst sowie eigene Spielideen ins Festival einzubringen.

Mitmachen wird in diesem Jahr großgeschrieben: Im neuen Format **Makers' Corner** werden Festivalbesucher*innen aktiv und bieten vor Ort eigene Mini-Workshops an, stellen neue Design Tools vor oder testen mit anderen ihre entwickelten Prototypen. Erstmals beteiligen sich Jugendliche zwischen 14 und 21 aus ganz Deutschland an der Festivalorganisation. Das Jugendteam **Young PLAY** bereitet Teile des Programms mit vor und kuratiert eine eigene Ausstellung.

»Durch die Einbeziehung aller Schulen und Hochschulen, die in Hamburg Ausbildungen für den Games-Bereich anbieten, ist die Vielfalt an Beteiligung vor Ort noch größer, die Workshops noch offener. Das Mitmachen und der schnelle Einstieg sind jederzeit möglich«, sagt Festivalleiter Andreas Hedrich.

Bewährte Programmpunkte sind die **Speakers' Corner**, in der eigene Themen, Ideen und Erfahrungen zum Thema digitale Spielkultur mit dem Festivalpublikum geteilt werden können, und die **digitalen Hausbesuche**: Menschen, unter anderem aus den Bereichen Animation, Storytelling und Developing, geben an ihren jeweiligen Arbeitsplätzen Einblicke in ihre Tätigkeit.

Ausstellungen

Die Ausstellung hat vier Schwerpunkte: Internationale Produktionen, die sich mit dem Festivalthema »Soap Opera« beschäftigen, spielerische Werke, die in Hamburg produziert worden sind, Games und Konzepte, die für den Creative Gaming Award nominiert wurden und eine vom Jugendteam Young PLAY kuratierte Spielewelt. Alle ausgestellten Werke gehen ins Rennen um den Publikumspreis. Die Award Show, moderiert von OddNina, kann am 4. November um 20 Uhr live beim Festival oder via Twitch-Stream verfolgt werden.

Workshops

In der Festivalwoche wird es auch wieder ein spezielles Angebot für Schulklassen geben. In Workshops und an verschiedenen Mitmachstationen können die Schüler*innen mit Entwickler*innen ins Gespräch kommen, selbst Games entwickeln und diese in der Speakers' Corner einem breiten Publikum präsentieren. Darüber hinaus locken viele weitere offene Workshops und Mitmachangebote am Feiertag und am Wochenende ins JUPITER: In einem Prompt-A-Thon werden neue Spieleprototypen mit KI-Tools entwickelt, beim Bodybuilding werden Gestik und Körperhaltung von Computerspielfiguren trainiert, im Creative Gaming Studio werden Character Designs gebügelt und gezeichnet, Spielwelten programmiert und Controller gebastelt, geklebt und verkabelt. Zahlreiche Angebote unter anderem von der VHS Hamburg, dem JIZ – Jugendinformationszentrum Hamburg und dem Fundus Theater ermöglichen die praktische Auseinandersetzung mit der digitalen Spielekultur.

Alle Informationen und das gesamte Programm bald unter: www.playfestival.de

Das **PLAY23 – Creative Gaming Festival** wird bereits zum 16. Mal durchgeführt und 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, das Zukunftspaket des Bundesministeriums für Familien, Senioren, Frauen und Jugend 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, KUTI-Spiele, FUNDUS THEATER | Forschungstheater, Volkshochschule Hamburg und der Kurzfilm Agentur Hamburg

Gesponsert durch siebold/hamburg messebau GmbH, OPAK Unterhaltungssysteme und Fritz Kola