

Organisationsbüro
Frische Medien
Reyesweg 30
22081 Hamburg
info@creative-gaming.eu
www.creative-gaming.eu

Initiatoren u.a.

Andreas Hedrich
Andreas Kirchhoff
Andreas Ueberschaer
Anika Hohmann
Arianne Lemme
Burkhard Inhülsen
Carl Ziegner
Christiane Schwinge
Danny Kringiel
Friedrich Kirschner
Gesa Jäger
Isabel Raabe
Jakob Kopczynski
Jana Dugnus
Jonas Hansen
Kerstin Selle
Kirsten Mascher
Klaus Neumann
Matthias Löwe
Thorsten S. Wiedemann
Tina Ziegler
Ulrich Tausend
Vera Marie Rodewald

Sprecher

Andreas Hedrich
andreas.hedrich@creative-gaming.eu

Sitz des Vereins

Initiative Creative Gaming e.V.
c/o büro für kulturelle angelegenheiten
Elisabeth-Hof Portal 1b
Erkelenzdam 59/61
10999 Berlin

Presse

Isabel Raabe
raabe@sauerbrey-raabe.de

Creative Gaming:

Ballett tanzen in Ballerspielen!

www.creative-gaming.eu

Ballett tanzen in Ballerspielen!

Creative Gaming:

Die Initiative Creative Gaming verbindet Medienkunst und Medienpädagogik. Seit 2006 zeigt sie Schüler/innen, Erwachsenen, Lehrer/innen und Pädagogen/innen konkrete Möglichkeiten, sich schöpferisch und zugleich kritisch mit dem Medium auseinander zu setzen.

Spielein gehört zum Menschen

wie Essen und Trinken. Einen Großteil unserer motorischen und kognitiven Fähigkeiten erlernen wir spielerisch. Dazu gehört inzwischen auch das Spielen am und um den Computer. Jenseits stupider Gewaltspiele hat sich eine bunte Szene etabliert, die Computerspielen eher als digitalen Sandkasten, denn als Spiel mit festen Regeln begreift.

Der Ego-Shooter wird zur Ballettbühne,

die Wirtschaftssimulation hilft den Geschichtsunterricht plastischer zu machen, Objekte aus der virtuellen tauchen in der realen Welt auf. Oftmals können Computerspiele anders genutzt werden, als die Entwickler es vorgesehen haben. Neben den immer dominanten Themen der Sucht und Gewalt ist jetzt die Frage nach der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen entscheidend, ebenso wie die Nutzung des kreativen Potentials dieser Spiele.

Hier setzt die Initiative Creative Gaming an:

Mit Workshops, Fortbildungen, Ausstellungen und Laboren. Sie spricht Jung und Alt, Spieleanfänger und –experten gleichermaßen an. Schülerworkshops erproben ganz praktisch die kreativen Möglichkeiten von Computerspielen, Lehrerfortbildungen gehen der Frage nach der Faszination und den Einsatzmöglichkeiten von Spielen nach, in Ausstellungen und Laboren zeigen Medienkünstler, wie Kunst rund um Computerspiele aussehen kann. Alle Veranstaltungen zeigen, dass Computerspiele prall gefüllte Werkzeugkisten sind.

Die Menschen hinter der Initiative Creative Gaming

gehören zur ersten Generation, die mit Computerspielen erwachsen wurde. Kreative, Spieler, Medienschaffende und –pädagogen vernetzen ihre Arbeit, um den freien und kreativen Umgang mit Computerspielen auf den unterschiedlichen Ebenen zu fördern.