

GAMEFEST

COMPUTER SPIELE MUSEUM

2016

Gamefest am Computerspielmuseum 2016

Zeitrahmen: Fr. 22.4. – So. 24.4.2016

Spielorte:

- Computerspielmuseum (Karl-Marx-Allee 93a, 10243 Berlin)
- Alte Feuerwache Friedrichshain (1 Min Fußweg vom CSM entfernt) (Marchlewskistr. 6 10243 Berlin)

Virtuality and beyond

Das *Gamefest am Computerspielmuseum* (www.computerspielmuseum.de) findet jährlich mit einer Mischung interessanter Angebote rund um Computerspielerkultur und verwandten kulturellen Entwicklungen statt. Es spricht damit eine breite Zielgruppe mit unterschiedlichen Interessen an und möchte zum Mitmachen einladen. Das Gamefest 2016 wird vom Computerspielmuseum in Kooperation mit der Stiftung Digitale Spielekultur und der Alten Feuerwache Friedrichshain im Rahmen der International Games Week Berlin veranstaltet und vom Medienboard Berlin Brandenburg unterstützt.

Virtuality ...

Aus Sicht der Gaming-Community wird das Jahr 2016 zweifelsohne durch die Markteinführung der lang ersehnten *Virtual Reality*-Brillen geprägt werden. Durch ihre große Realitätsnähe stellen sie uns mit neuem Nachdruck die Frage, wo die Grenzen zwischen Spiel und Realität verlaufen. Die Besucher des Gamefests können die neusten VR Entwicklungen selbst ausprobieren und sich eine eigene Meinung bilden.

... and beyond

Doch das Gamefest 2016 geht noch einen Schritt weiter. Denn während *Virtual Reality* die Spieler noch tiefer in die virtuelle Welt eintauchen lässt, haben sich in den letzten Jahren und Jahrzehnten interessante analoge Spielformen entwickeln, bei denen Menschen in selbstkreierten Spielszenarien miteinander interagieren und dort eine ganz eigene Form von Immersion in die Spielwelt versuchen. Mit *Cosplay* und *Live-Rollenspiel* (auch *Live Action Role-Playing*, kurz: Larp genannt) bringt das Gamefest 2016 zwei der populärsten dieser Szenen zusammen, um sie einem interessierten Publikum näherzubringen.

Zwar sind Ursprung und Ausrichtung dieser beiden Phänomene verschieden, doch ist ihnen gemein, dass die meisten Spieler schon im Vorfeld mit viel Liebe und Kreativität die jeweiligen Kostüme und Spielwelten selbst gestalten. Während sich Cosplayer vor allem an Charakteren aus Computerspielen und Filmen orientieren und diese möglichst originalgetreu nachbilden wollen, steht beim Live-Rollenspiel das spielerische Miteinander im Zentrum. Hier geht es nicht ums Gewinnen

oder das Erreichen eines besonders hohen *Highscores*, sondern um das gemeinsame Erleben von Geschichten, die überhaupt erst durch die Interaktion von Spielern, Spielleitern und Spielwelt entstehen, und das möglichst intensive Eintauchen in die jeweiligen Spielwelten. Die neuesten VR-Spiele gehen auch zunehmend in diese Richtung, indem *Open World*-Hintergründe die Spieler einladen, ohne vorgegebenen Verlauf eigene Geschichten zu entwickeln und die Spielwelt individuell erlebbar zu machen.

Diese Phänomene sind umso interessanter, als dass heute jeder mehr als früher persönlich gefragt ist, seine individuelle(n) Rolle(n) im Leben zu finden. Während dies einerseits Verunsicherung auslösen kann, führt die Entwicklung andererseits zu einem Zunehmen eines eher spielerischen Umgangs mit der eigenen Identität. So wie die Trends *Serious Games* und *Gamification* für diese Veränderung unseres Selbstverständnisses im Digitalen stehen, repräsentieren *Cosplay* und *Live-Rollenspiel* die Verlängerung der spielerischen Prinzipien über die technisch gestützten Umwelten hinaus in unser Leben hinein.

Damit zusammenhängende Fragen wie die nach der Sehnsucht, Spiele und Spielwelten möglichst real und „gefühlsecht“ zu erleben, oder nach der nicht nur räumlichen Entgrenzung von Spielen sollen in verschiedenen Vortragsrunden und anschließenden Podiumsdiskussionen erörtert werden: Unter den Schlagworten „*Make it real*“, „*Entgrenzte Spiele*“ und „*Gamification of life*“ sollen praktische Aspekte ebenso wie theoretische Reflektionen verschiedener Spiele und Spielformen verhandelt und einem interessierten Publikum nahegebracht werden.

Das Computerspielmuseum greift damit beim Gamefest 2016 aktuelle Entwicklungen auf, die den Horizont der digitalen Spiele überschreiten, aber auch zu den jüngsten Entwicklungen des Spielemarkts zurückkehren. Sie alle verbindet die menschliche Lust und Freude am Spiel, die in unserer Zeit so umfänglich und konsequent ausgelebt werden kann wie noch nie vorher in der Menschheitsgeschichte.

Ergänzt wird das Programm durch bewährte Formate wie die *Spielungen*, die *Nacht des nacherzählten Spiels*, das Live Blog *Stay Forever* und eine interaktive Mitmach-Ausstellung zum Thema *Local Multi Player Games* sowie eine Filmreihe. Zielgruppen sind Gamer, Spiele-Forscher, Kulturinteressierte und Familien.

Mitmachen: CALL FOR PARTIZIPATION, CALL FOR PAPERS

Cosplayer und Larper sind herzlich eingeladen, in Kostüm/Gewandung zu erscheinen und den Besuchern mehr von ihrem Hobby zu zeigen.

Außerdem freuen wir uns über weitere Programmpunkte, die Außenstehenden das Besondere von Larp und Cosplay näherbringen können, und suchen noch Mitwirkende, die z.B. den Umgang mit Polsterwaffen oder das Schminken von Verletzungen demonstrieren würden sowie Händler und Handwerker, die typische Ausstattungsgegenstände ausstellen möchten.

Vorschläge, Bewerbungen und weitere Anregungen können jederzeit gerne an Andreas Lange (gamefest@computerspielmuseum.de) geschickt werden.

Neben Darstellungen der jeweiligen Communitys sollen auch Überschneidungen der beiden Bereiche miteinander und mit digitalen Spielen thematisiert werden. Dafür werden Forscherinnen und Forscher gesucht, die akademische Perspektiven oder einführende Darstellungen zu diesen Themen einbringen können.

Wir freuen uns über Vorträge rund um Games, Cosplay, Larp, aber auch zu verwandten Gebieten

und zu Verbindungen zwischen diesen Phänomenen **und bitten um die Einsendung von Vorschlägen (Abstracts max. 300 Wörter) bis zum 20. März 2016 an Gerke Schlickmann (gerke.schlickmann@hotmail.de).**

Die Vorträge sollen etwa 20 Minuten dauern und sich einem der folgenden Schwerpunkte zuordnen lassen:

- 1) *Make it real*
- 2) *Entgrenzte Spiele*
- 3) *Gamification of life*

Möglich sind Vorträge aus der Sicht von aktiven Cosplayern, Larpern oder Gamern, von Larp-Organisatoren ebenso wie Wissenschaftlern verschiedener Disziplinen, beispielsweise mit Beiträgen wie:

- *Vom virtuellen Charakter zur Darstellung im real life*
- *Bringing a world to life* (z.B. Konzeption und Realisation von Hintergrundwelten eines Cons)
- *Echte Gefühle in gespielten Welten*
- *Verwischte Grenzen: Wenn nicht alle wissen, dass es ein Spiel ist*
- *Identitätsfindung in „freien“ Gesellschaften*
- *Wertschätzung des Spielens/des Spiels heute*

und vieles mehr.

Wir freuen uns auf Vorschläge und rege Beteiligung!