



Spielen 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.

Creative Gaming ist Comedy in Ballerspielen, Theater in Onlinewelten, Geschichtsunterricht mit Strategiespielen – und die Kunst, etwas bestehendes in etwas eigenes zu verwandeln. Das fördert die Initiative Creative Gaming. Denn ein kritischer Umgang mit den Spielen ist genauso wichtig wie ein unverkrampfter. Die Initiative setzt da an, wo die Spiele als Produkt aufhören. Mit Workshops, Diskussionen, Laboren. Und dem Festival [play](#), das Spieler, Künstler und Interessierte zusammenführt.

Auf www.creative-gaming.eu/ gibt es jede Menge Beispiele, was creativegaming alles sein kann, außerdem finden Interessierte dort Einzelheiten zu unseren bisherigen und künftigen Projekten.

Fragen? info@creative-gaming.eu

Kathrin Joswig, Jahrgang 1986, beendet gerade ihr Pädagogikstudium an der Universität Hamburg. In zahlreichen Seminaren rund um „game-basedlearning“ und als studentische Mitarbeiterin beschäftigt sie sich schon lange mit dem Phänomen Spiele und „neue“ Medien.

Seit April 2011 ist sie in der Initiative Creative Gaming tätig, hält Vorträge und Workshops für Jugendliche und Erwachsene. Privat spielt sie zurzeit am liebsten Minecraft und kleine Point-and-Klick-Adventures.