

Pressemitteilung

Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

Anja Schuster

06.02.2023

<http://idw-online.de/de/news808846>

Forschungs- / Wissenstransfer, Forschungsergebnisse
Informationstechnik, Kulturwissenschaften, Kunst / Design, Medien- und Kommunikationswissenschaften, Wirtschaft
überregional



Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences

Game-Know-How für die Kreativwirtschaft: Interaktive Ausstellung im DE:HIVE der HTW Berlin

Was kann Wissenstransfer von Games und Game Technology anderen Kulturbereichen bieten? Die Abschlussausstellung des Projekts cross:play an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) zeigt dazu interaktive, spielerische Exponate aus interdisziplinären Laboren und konkrete Evaluationen. Die Ausstellung ist am Freitag, den 10. und Samstag, den 11. Februar 2023 jeweils von 10 bis 22 Uhr im DE:HIVE (Game-Hub der HTW Berlin im Gebäude TGS), Slabystr. 12, 12459 Berlin, zu sehen. Der Eintritt ist frei, eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Highlights der Ausstellung

Im Newsgame „freedom isn't free“, entstanden in Kooperation mit Deutsche Welle, suchen Spielende eine verschollene Journalistin. Im Labor „Character Design meets Movement Research“ mit der Tanzbühne Dock11 experimentieren Game Designer*innen und Tanzschaffende gemeinsam mit Mimik, Gestik und Bewegungen von digitalen Körpern.

Über das Projekt cross:play

Games sind Vorreiter in der Anwendung neuer Technologien für nutzerorientierte Erlebnisformate von klassischen Video-Games bis zu Augmented-Reality Formaten und immersiven digitalen Virtual Reality-Experiences. Was kann Wissenstransfer von Games und Game Technology anderen Kulturbereichen bieten? Hier setzte das Projekt cross:play an: Im Vordergrund des zweijährigen Projekts stand der interdisziplinäre Austausch von Start-up-Gründer*innen, Künstler*innen, Theaterschaffenden und (Game) Designer*innen.

Der Begriff cross:play kommt aus dem Video- und Computerspiel und beschreibt dort Technologien, die das plattformübergreifende Spielen ermöglichen. Genauso bot cross:play für Kreativschaffende Möglichkeiten, die Potenziale digitaler Erlebnistechnologien in Laboren, Beratungen und Workshops gemeinsam auszutesten.

Oft wird betont, dass durch die Digitalisierung neue Arbeitsfelder und Absatzmärkte für Kreativschaffende entstehen. Fraglich ist aber, ob sich die Anschaffung teurer, neuer Technik für Kreativschaffende lohnt. Entweder müssen sie sich die Bedienung ebenso neu aneignen oder für qualifiziertes technisches Personal zusätzliches Budget einplanen. Im Laufe des Projekts wurde deutlich, dass nutzerorientierte Methoden aus dem Game Design in Kombination mit konventioneller Technik ebenso zu innovativen Formaten führen können. Nach zwei Jahren Wissenstransfer können wiederkehrende Fragestellungen und besondere Bedarfe der Kreativwirtschaft identifiziert werden.

Projektförderung

Das Projekt cross:play wird gefördert durch den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) im Rahmen des Programms „Stärkung des Innovationspotentials in der Kultur - INP II“ der Senatsverwaltung für Kultur und Europa.

Öffnungszeiten der Ausstellung

Die interaktive cross:play Abschlussausstellung ist Freitag, den 10. und Samstag, den 11.02.2023 jeweils von 10 bis 22 Uhr im DE:HIVE Game-Hub, Slabystr. 12 in 12459 Berlin zu sehen.

Zeitgleich zu dieser Ausstellung können Besucher*innen die Arbeiten von Game Design-Studierenden im HIVE FIVE, dem Tag der offenen Tür des Studiengangs, erleben:

Zwei Tage voller Games! Das DE:HIVE zeigt Projekte aus Forschung, Studium und Transfer. Neben den aktuellen Gamesprojekten von Brettspielen über Videospiele bis hin zu Virtual-Reality-Experiences, können Besucher*innen mit Studierenden, Forschenden und jungen Entrepreneuren direkt ins Gespräch kommen.

Über Game Design und DE:HIVE

Der Studiengang Game Design war einer der ersten seiner Art an einer staatlichen deutschen Hochschule und steht für Lehre auf internationalem Niveau. DE:HIVE ist eine wissenschaftliche Einrichtung der HTW Berlin und verbindet auf einzigartige Weise Forschung, Lehre und Entrepreneurship miteinander. Forscher*innen, Gründer*innen, Lehrende sowie insgesamt über 180 Studierende widmen sich gemeinsam dem Thema Spiel und seinen gesellschaftlichen und künstlerischen Perspektiven.

wissenschaftliche Ansprechpartner:

Anna Hentschel, HTW Berlin

URL zur Pressemitteilung: <https://gamedesign.htw-berlin.de/dehive/transfer/crossplay/>



Gemeinsam mit dem Team der Deutschen Welle entsteht im DE:HIVE-Labor an der HTW Berlin das Spiel "Freedom isn't free".

Deutsche Welle



In den cross:labs testen und entwickeln die Projektpartner*innen neue digitale Formate

Thomas Bremer
HTW Berlin/DE:HIVE