



Artworks-Contest – pic your game life!

Redaktion Medienimpulse

Artworks-Contest – pic your game life!

Computerspiele sind voller spannender, glorreicher oder einfach schöner Momente, die man nicht einfach nur erlebt, sondern selbst gestaltet und die meistens etwas über den Spieler erzählen. Das Projekt „Artworks Contest – pic your game life!“ vom Institut für Computerspiel – Spawnpoint appelliert an die Kreativität der SpielerInnen. Diese werden unter www.artworks-contest.de aufgerufen sich, ihr Spiel und das, was sie im Spiel erleben und erfahren mittels Screenshots zum Ausdruck zu bringen. Das Gesamtprojekt besteht dabei aus den drei Modulen Artworks-Community, Artworks-Contest und Artworks-School.

In der **Artworks-Community** haben SpielerInnen die Gelegenheit sich über ihre Spielerfahrungen, ihre Gestaltungsmittel und natürlich ihre

Spiele auszutauschen. Im Zentrum steht dabei stets die Lebenswelt der SpielerInnen, die in keinem Moment einzig auf ihr Spiel reduziert wird. Nicht, was sie spielen, sondern wie sie spielen und was sie damit verbinden, zählt.

Wie das aussehen kann? Zum Beispiel so:

"Der arme Poet" von Casper / aus dem Spiel "Stalker: Clear Sky"



Caspers Beschreibung:

Die Kulissen von Stalker sind bekannt für ihre liederliche Art. Seltsamerweise empfinde ich dabei sogar Romantik. Sehne ich mich etwa nach einer Zeit der wenigen Mittel, der Armut und der Schlichtheit? Frei von Technologie und Fortschritt finde ich am Ende wieder zu mir selbst und lerne wieder zu fühlen. Sobald die Sonne untergeht, bleibt mir nur ein Kerzenlicht am Tisch und in lauen Nächten kann ich meine alte Matratze aus dem unteren Schrankfach nehmen und mich auf die Terrasse legen. In diesen Momenten, in denen man mit sich allein ist, ist man sich ausgeliefert und hört seine Gedanken laut. Nur eines fehlt auf diesem Bild. Der Poet! Der sitzt am Schreibtisch, vor dem PC, spielt Stalker und meint bei all dem Lärm etwas von sich zu hören. Wie töricht. Einen reichen Poeten gibt es nicht.

"Der Traum vom Fliegen" von Violet007, aus dem Spiel "World of Warcraft"



Violetts Beschreibung:

Wer hatte noch nie einen Traum, bei dem das Fliegen eine Rolle gespielt hat? Man sah von oben auf die Welt herab... vielleicht auf die Landschaft, die man kennt, oder eine völlig fremde Umgebung. Ganz egal, es ist einfach nur ein seltsames Gefühl, wenn einem Flügel wachsen

Der **Artworks-Contest** ist ein Wettbewerb, bei dem ebenfalls die Botschaft der Bilder und die Geschichten dahinter beurteilt werden. Die Bilder der SpielerInnen werden zu Kunstwerken und Ausdrucksmitteln. Was bewegt SpielerInnen? Was erleben sie? Was wünschen sie sich? Und was haben sie zu sagen? Auf inszenierten und bearbeiteten Bildern ist alles Botschaft und nichts Zufall. Das Motto, das hinter allen Bildern steht, heißt: „**Ich und mein Einsatz im Spiel.**“

Bis zum **31. Mai 2010** können Interessierte unter den Rubriken Avatare, Spielaktionen und Panoramas ihre Screenshots einreichen. Dabei richtet sich der Contest vor allem an SpielerInnen zwischen 12 und 35 Jahren, die im Wettbewerb geteilt werden. So teilt er sich in die Altersgruppen von 12

bis 14 Jahren, von 15 bis 20 Jahren und ab 21 Jahre auf. GewinnerInnen werden in bundesweiten Wanderausstellungen präsentiert, auf der 15 bis 25 Bilder ausgestellt werden. Gewinnen können die Interessenten unter anderen ein MSI-Notebook GT660, welches noch nicht mal auf dem Markt ist, eine Playstation 3 und eine Xbox 360 von GameStar, mehrere Spiele von EA, Gaming-Mäuse und –Tastaturen von Speedlink und vieles mehr.

Das Angebot der **Artworks-School** begleiten Workshops, die dazu dienen, die Reflektion der eigenen Bildwahrnehmung und des eigenen Handelns im Spiel zu schulen. Hierbei besteht ein wesentliches Moment in der Begegnung von SpielerInnen und Nicht-SpielerInnen. Ganz besonders zielen die Workshops darauf, jugendliche SpielerInnen und nichtspielende Multiplikatoren fortzubilden. Den SpielerInnen, im Wesentlichen Jugendliche im Alter von 15 bis 18 Jahren, sollen hier bildnerische Ausdrucksmöglichkeiten und Mittel gesellschaftlicher Partizipation aufgezeigt werden. Mittel, die als solche ggf. bislang noch nicht erkannt wurden. Aus ihrer Spiel- und Lebenswelt heraus und nahe an ihrem Hobby kann die Artworks-School dazu dienen, ihre persönlichen Einfluss- und Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern. Gleichzeitig richtet sich die Artworks-School an LehrerInnen, Sozialpädagogen und andere Multiplikatoren, welche Zugang zum Medium Computerspiel und deren SpielerInnen wünschen und nach Methoden suchen, mittels Computerspielen Schlüsselkompetenzen zu vermitteln.



www.artworks-community.de

Die Community für kreative Gamer