

## Siegen spielerisch interaktiv erleben

Das medienwissenschaftliche Projektseminar organisiert erfolgreich das International Urban Games Festival „playin' siegen“

Vom 17.-19. April 2015 fand in der Siegener Oberstadt das 3-tägige International Urban Games Festival „playin' siegen“ statt. Das Festival wartete mit vier verschiedenen Kategorien auf: **Exhibition**, **Science**, **Performance** und **Gaming**.

Siegen verwandelte sich während des Festivals in ein riesiges Spielfeld, das sich vom Oberen Schloss über die Unterstadt (Meyer) bis zur Alten Poststraße erstreckte. Die städtische Schnitzeljagd sorgte mit unterschiedlichsten Spielen für das Erleben interaktiver Kunst im urbanen Raum.

Das medienwissenschaftliche Projektseminar der Universität Siegen steht unter der Leitung von Frau Dr. Judith Ackermann und Frau Anke Lenk, die auf ein sehr gelungenes Event mit mehr als 500 Besuchern zurückblicken können.

Der Bereich **Exhibition** legte den Fokus auf künstlerische Installationen und reichte von lokativen Audio-Interaktionen, die durch Bewegung im Stadtraum Musik bzw. Sounds erzeugten („KlingKlangKlong“, Michael Sträubig), bis zu interaktiven audiovisuellen Installationen, die durch CCTV mit Gesichtserkennung Facebook-Profilen an eine Wand projizierten und auf die Gefahr von Verbreitung der Identität in globalen Kommunikationssystemen verweisen sollten („CCTV2.0“, Martin Reiche).

Der Programmbereich der **Science** stellte verschiedene Forschungsprojekte im Schnittfeld von digitalen/mobilen Medien, Spiel, Kunst und öffentlichem Raum vor und bot mit der Konferenz „digital spaces - game, design, art“ am KrönchenCenter/VHS Podiumsdiskussionen und Vorträge sowie Kurzvorträge im nostalgischen Hübbelbummler. Referenten waren u.a. Gwyn Morfey (englischer Gamedesigner), Thomas Bächle (Uni Bonn), Natascha Adamowsky (Uni Freiburg), Michiel de Lange (Uni Utrecht), Stephan Schwingeler (ZKM Karlsruhe), Tobias Scholz (Uni Siegen), Ilham Huynh (DFG-Graduiertenkolleg), Mark Dang-Anh (DFG-Graduiertenkolleg), Clemens Reisner (DFG-Graduiertenkolleg), Claudius Clüver (Uni Siegen) und Judith Huwer (Uni Siegen).

**Performance** wurde durch Aufführungen und Darstellungen (Musik und Theater), an denen die Zuschauer z.T. als Mitspieler teilnehmen konnten, erlebt.

Auditive Performance bot hier „Moritz Gadomski und Band“ und die Improvisation Musikstudierender der Universität Siegen zu den „Klängen Siegens“ (HTS, Nikolaikirche und Haardter Kirche, Stahlwerke und Schranken), die der Zuhörer als Mitspieler aktiv über Controller gestalten konnte („Raumtiefen- Interaktive Sound-Performance“, Prof. Dr. Florian Heesch, Reinhard Kopanski, Thorsten Wagner, Christina Zenk und Musikstudierende der Universität Siegen).

Epische Erzählungen persönlicher Geschichten aus Videospiele, im Sinne eines Game Design Jams, wurden in der „Nacht des nacherzählten Spiels“ (Entwicklung durch das Team

von Gamestorm Berlin) von Studierenden unter der Organisation von Matthias Löwe vorgetragen. Durch das Event führten Ekaterina Tafel und Leon Tanzki.

Interaktive Telefonperformance mit Schauspielern und Statisten gab es im Zuge des „Personal Adventure Automat (The Street Game Conspiracy)“. Auch fand die Umwandlung der Brunnenwiese am Oberen Schloss als ein kriegsbelasteter historischer Ort in einen der Freude und des Spiels durch Zack Woods „Playance“ statt.

„Escape the room - Explosive Gefahr“ (Gamestorm Berlin, Organisator: Matthias Löwe) gestaltete spielerisch das „Retten der Menschheit“ durch das Finden und Entschärfen einer vermeintlichen Bombe mithilfe von durch Rätsel verschlüsselten Codes.

Die „Demo-Show“ von Marcel Rogge (Digitale Kultur e.V.) präsentierte Demos ähnlich wie Musikvideos oder Kurzfilme, die aus einer Kombination von Programmierung, Kunst und musikalischer Komposition bestehen.

Das Herzstück der Veranstaltung bildeten die spielerischen Herausforderungen, die dem Besucher zahlreich geboten wurden – das **Gaming**.

Hier konnte von „Turtle Wushu“ (Invisible Playground), „Love at first sight“ (Invisible Playground), „8 menschliche Kreise“ (Sebastian Nentwig, Julia Ollertz), „SoPiWo (SoundPictureWord-Rätsel)“ (Michael Breuer, Jan Hassenpflug), „Wort-Assoziationspiel“ (Gabi Linde), „Flashpoint Fairytale“ (Amy Strike), über „City Dash“ (Gwyn Morfey), „Save the things“ (Christian Sängler), „Spiel 1 zur Friedenserziehung“ (ebenfalls Matthias Löwe), bis zu „BeVieler“ (Friedrich von Roth), „Hide, seek and shoot“ (Leila Ammar, Kai Hermann), „Turmtris“ (Hackspace Siegen e.V.) und „Unter Beobachtung“ (Stephan Dietz, Daniel Parlow) jede Menge Spaß gehabt werden.

Der Mitspieler musste sich durch Geschicklichkeit, Kollektivität, Teamgeist, Erfindungsreichtum, Strategie und Kombinationsgabe beweisen und so die angebotenen Spiele, wie z.B. das Bespielen des Dicken Turms mit Tetris, meistern.

Einige dieser **Urban Games** sowie die **Location Based Mobile Games**, die Sparte der Smartphone-Spiele, wurden von Studierenden im Rahmen von Bachelor- und Master-Kursen an der Universität Siegen unter der Leitung von Judith Ackermann entwickelt.

Unterstützung fand das Projekt u.a. durch die Bundeszentrale für politische Bildung, Brillen-Fuchs, British Council, Bundesministerium für Bildung und Forschung (Wissenschaftsjahr 2015 – Zukunftsstadt), CTRL-Blog.de, DFG-Graduiertenkolleg Locating Media, fjmK Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, Kellershohn GmbH & Co. KG, Kreis Siegen-Wittgenstein, Lasertag Arena Siegen, Modulbüro GmbH & Co. KG, Österreichisches Kulturforum Berlin, Sparkasse Siegen, Stiftung Digitale Spielekultur GmbH, Südwestfalen Agentur GmbH, Universitätsstadt Siegen, Universität Siegen und die Zukunftswerkstatt Scoutopia.

Weitere Informationen rund um das Festival sind hier zu finden:

<http://www.playinsiegen.com/>

[https://www.youtube.com/channel/UCDj2rzzqM\\_nYCYSPeJyJKbw](https://www.youtube.com/channel/UCDj2rzzqM_nYCYSPeJyJKbw)

Eindrücke der Veranstaltung lassen sich unter den folgenden Links gewinnen:

**WDR Lokalzeit Südwestfalen, 16.04.2015** | Ganz Siegen verwandelt sich dieses Wochenende in ein riesiges Spielfeld. Die Uni Siegen veranstaltet das „Urban Games Festival“. „Urban Games“, das sind Stadtspiele – quasi eine Schnitzeljagd mit modernen Mitteln, zum Beispiel mit Smartphones (<https://www.facebook.com/wdrlokalzeitsuedwestfalen/videos/989204821091279/?fref=nf>)

**WDR 5, 21.05.2015** | Playin' Siegen Spielend zu neuen Horizonten  
Toben, Klettern und Verstecken für alle: In Siegen hat am vergangenen Wochenende zum ersten Mal das internationale Urban Games Festival "Playin' Siegen" stattgefunden. Das Ziel: die Stadt spielerisch neu zu erleben  
<http://www.wdr5.de/sendungen/scala/playing-siegen-100.html>

**www.derwesten.de/ WAZ, 19.04.2015** | Vor allem die Engländer finden Siegen toll  
<http://www.derwesten.de/staedte/nachrichten-aus-siegen-kreuztal-netphen-hilchenbach-und-freudenberg/vor-allem-die-englaender-finden-siegen-toll-id10581458.html>

**www.derwesten.de/ WAZ, 17.04.2015** | Nicht in die Fotofalle der Gegner tappen  
<http://www.derwesten.de/staedte/nachrichten-aus-siegen-kreuztal-netphen-hilchenbach-und-freudenberg/nicht-in-die-fotofalle-der-gegner-tappen-aimp-id10573871.html>

**Siegener Zeitung, 18.04.2015** | „Urban Games Festival“ in Siegen  
Performance im Schlosspark  
Von Freitag bis Sonntag dauert das Festival, organisiert von Dr. Judith Ackermann, Anke Lenk und Siegerner Uni-Studenten  
<http://www.siegener-zeitung.de/siegener-zeitung/Performance-im-Schlosspark-5858d808-8670-43af-a374-0e6e3b7abdfd-ds>

**Siegener Zeitung, 02.02.2015** | „Playin' Siegen“ findet im April statt  
Siegen wird zur Spielwiese  
Siegen. Keine Angst, die wollen nur spielen: Im April findet das Urban Games Festival „Playin' Siegen“ statt. Dann wird die Innenstadt zur großen Spielwiese  
<http://www.siegener-zeitung.de/siegener-zeitung/Siegen-wird-zur-Spielwiese-68d81800-f482-4d78-8707-8a6b08839a9c-ds>

**Blog CTRL (www.ctrl-blog.de), Jugendredaktion des Spieleratgebers-NRW und Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, 18. & 19.04.2015** | Playin' Siegen  
Playin' Siegen Eröffnung <http://ctrl-blog.de/?p=1080> (Vlog Tag 1)  
Playin' Siegen – Viel zu entdecken <http://ctrl-blog.de/?p=1167> (Vlog Tag 2)  
Playin' Siegen: Escape The Room <http://ctrl-blog.de/?p=1094>  
Playin' Siegen und der Personal Adventure Automat <http://ctrl-blog.de/?p=1085>

**Querschnitt - Zeitung der Universität Siegen, Nr. 3 (Mai 2015, Seite 8)** | Sie wollen doch nur spielen...  
Studierende der Medienkulturwissenschaft organisieren „playin' siegen“ und locken mehr als 500 Besucher