



Future and Reality of Gaming. Computerspiele in Forschung und Praxis

Eine Fachtagung der BuPP im Rahmen von
"GAME-CITY – Computerspiel findet Stadt"
vom 21. bis 23. September 2007
im Wiener Rathaus

Future and Reality of Gaming.

Computerspiele in Forschung und Praxis

Digitale Spiele haben Eingang in die heutige Jugend- und Erwachsenenkultur gefunden. Diese Tatsache ruft in der Wissenschaft und pädagogischen Praxis unterschiedlichste Reaktionen hervor, die von strikter Ablehnung bis zu begeisterter Befürwortung reichen. Doch während Computerspiele für Kinder und Jugendliche selbstverständlich sind und sie in den Medien und der Politik zum Thema gemacht werden, bleibt die virtuelle Spielwiese bis heute vielen Erwachsenen und Erziehenden unzugänglich und somit auch oft unverständlich. Welche Welten Computerspiele eröffnen, warum sie für Begeisterung und Beängstigung sorgen und inwiefern sie für Jugendliche von besonderer Bedeutung sind, soll im Rahmen der Tagung „Future and Reality of Gaming. Computerspiele in Forschung und Praxis“ diskutiert und erörtert werden.

Die dreitägige Fachtagung in hochkarätiger Besetzung aus dem deutschen Sprachraum richtet sich an pädagogisch und spieltheoretisch interessierte ExpertInnen, PädagogInnen, SozialpädagogInnen, SozialarbeiterInnen, wie auch Eltern und BesucherInnen der Veranstaltung „GAME-CITY – Computerspiel findet Stadt“ im Wiener Rathaus.

Der erste Tag (21.09.07) fokussiert die Zukunft des Computerspielens in Forschung und Praxis, wobei in Vorträgen von Christoph Klimmt (Hochschule für Musik und Theater Hannover), Peter Purgathofer (Technische Universität Wien), Natascha Adamowsky (Humboldt-Universität Berlin), Christian Swertz (Universität Wien) und Winfred Kaminski (Fachhochschule Köln) spezifisch Themen wie Spielspaß, Unterhaltungserleben, Gewalt, virtuelle und reale Spielräume und Fragen nach dem Bildungsbeitrag des Computerspielens erörtert und in einem abschließenden „Round Table“ gemeinsam diskutiert werden.

An den beiden folgenden Tagen (22.09.-23.09.07) steht die Realität des Computerspielens im Vordergrund, wenn die ReferentInnen Michael Wagner (Donau-Universität Krems), Sabrina Schrammel und Konstantin Mitgutsch (Universität Wien), Jürgen Hilse und Christine Schulz (USK), Stephan Rudas (Institut für Psychosoziale Forschung), Sigrid Jones und Monika Seidl (Universität Wien), Hubert Poppe (Anton Proksch Institut Wien) sowie Jürgen Bänsch und Katja Mader (ISFE/PEGI) Themenfelder wie die Geschichte der digitalen Spiele, Lernen und Bildung durch Spielen, Alterseinstufung, Sucht, Geschlechterproblematik und den erzieherischen Umgang mit Spielen eröffnen. Darüber hinaus soll in einem politischen „Round Table“ an die aktuelle Debatte um Computerspiele angeschlossen werden.

Die Fachtagung wird von der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (kurz: BuPP, www.bupp.at), einer Serviceeinrichtung des Bundesministeriums für Gesundheit, Familie und Jugend, in Kooperation mit der Stadt Wien sowie der Universität Wien veranstaltet. Ziel der Tagung ist es, ComputerspielkennerInnen neue Eindrücke zu eröffnen, Neugierigen erste Einblicke zu gewähren und Interessierten weitreichende Zugänge zur Kultur des Computerspielens zu ermöglichen. Dass ein wissenschaftlicher Blick auf digitale Spiele neue Perspektiven für die Praxis des Spielens und den Umgang mit Spielenden ermöglicht, soll im Kontext dieser spielfreudigen Tagung deutlich werden. Die Wissenschaft spielt auf – spielen Sie mit!

Information zur Anmeldung:

Die Teilnahme an der Fachtagung ist kostenlos.

Aufgrund der begrenzten Anzahl an Sitzplätzen im Auditorium bitten wir Sie jedoch um eine verbindliche Anmeldung unter Angabe

- Ihres Vor- und Nachnamens,
- Ihrer Institution und
- Der Tage, an denen Sie teilnehmen wollen

bis zum 18.09.2007

via E-Mail an: tagung.gaming@univie.ac.at

Future and Reality of Gaming.

Computerspiele in Forschung und Praxis

eine Fachtagung der BuPP im Rahmen von "GAME-CITY – Computerspiel findet Stadt"
vom 21. bis 23. September 2007 im Wiener Rathaus, Stadtsenatsitzungssaal

21. 09. 07 - Die Zukunft des Computerspielens

	Moderation: Univ. Ass. Dr. Agnieszka Dzierzbicka	
09:00	Dr. Johannes Hahn (Bundesminister für Wissenschaft und Forschung) VertreterIn der Stadt Wien Herbert Rosenstingl (BuPP)	Eröffnung
09:40	Dr. Christoph Klimmt Hochschule für Musik und Theater Hannover, Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung	Unterhaltungserleben beim Computerspielen - Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven
10:40	<i>Kaffeepause</i>	
11:00	Ao. Univ. Prof. Peter Purgathofer Technische Universität Wien, Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung Arbeitsbereich HCI	Digital Games & Gewalt – 9 wissenschaftliche & andere Assoziationen zu einem "heißen" Thema
12:00	<i>Mittagspause</i>	
13:00	Einblicke in aktuelle Spiele	Games People Play [Plan B]
13:30	Prof. Dr. Natascha Adamowsky Humboldt-Universität Berlin, Kulturwissenschaftliches Seminar	Multimediale Spiele – Verschränkungen von virtuellen und realen Spielräumen am Beispiel moderner Vergnügungsarrangements
14:30	V. Prof. Dr. Christian Swertz Universität Wien, Institut für Bildungswissenschaft	Der Bildungsbeitrag des Digital Game-Based Learnings
15:30	<i>Kaffeepause</i>	
15:45	Prof. Dr. Winfred Kaminski Fachhochschule Köln, Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM)	Computerspiele zwischen Verbot und Vergnügen – Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik
17:00	Round Table mit: C. Klimmt; P. Purgathofer; N. Adamowsky; C. Swertz und W. Kaminsky Moderation: Karin Tzschentke (Der Standard) [angefragt]	Zukunft und Realität des Computerspielens – Chancen und Risiken

22. 09. 07 - Die Gegenwart des Computerspielens

Beginn	Moderation: Univ. Prof. Dr. Michael Wagner	
10:30	Univ. Prof. Dr. Michael Wagner Donau-Universität Krems, Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien	Von Pong bis Spore – Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Computerspiels
11:30	Mag^a. Sabrina Schrammel Universität Wien, Institut für Bildungswissenschaft	Play-based learning – Die Aktivität des Computerspielens als Lernanlass
12:30	Dipl.-Psych. Jürgen Hilse & Christine Schulz Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) – Idee, Konzept und Anwendung
14:30	Mag. Konstantin Mitgutsch Universität Wien, Institut für Bildungswissenschaft	Das Alter spielt eine Rolle – Altersstufen des Computerspielens
15:30	Dr. Stephan Rudas Psychotherapeut, Leiter des "Instituts für Psychosoziale Forschung"	Süchtiges Spielen
16:30	Politischer Round Table Moderation: Univ. Prof. Dr. Michael Wagner	Computerspiele und Politik

23. 09. 07 - Die Gegenwart des Computerspielens

	Moderation: Mag. Konstantin Mitgutsch	
11:00	Mag. Sigrid Jones (MA) Universität Wien, Institut für Bildungswissenschaft	Medienbildung und Erziehung – Computerspiele zu Hause und in der Schule
12:00	Ao. Univ. Prof. Monika Seidl Universität Wien, Institut für Anglistik	Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen – Slash SIT
13:00	Dr. Hubert Poppe Anton Proksch Institut Wien	Online – zwischen Faszination und Sucht
14:00	Mag. Jürgen Bänsch & Mag. Katja Mader Interactive Software Federation of Europe (ISFE)	PEGI – das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Videospiele