

P R E S S E I N F O R M A T I O N

Wege durch das Dickicht Realität

Die Welt wird komplexer, unberechenbarer, unüberschaubarer. Wissenschaft und Forschung versuchen mit computerbasierter Simulation, Übersicht zu verschaffen. Auch für Weiterbildung und Lehre erhofft man sich neue Impulse. „The Age of Simulation“ lotet das Potential von Simulationen aus.

„The Age of Simulation“

Konferenz 12.-14. Jänner 2006

Ausstellung 12. Jänner bis 13. August 2006

Ein gemeinsames Projekt von **Ars Electronica** und **FAS.research**

Gefördert von **innovatives-österreich.at**

Wie breiten sich Epidemien angesichts des starken internationalen Personenverkehrs aus? Könnte die Pharmaindustrie Wirkstoffe schnell genug produzieren und könnten Impfungen die Menschen rechtzeitig erreichen? Würde ein rapider Anstieg der Nachfrage die globalen Märkte überfordern und Gegenmaßnahmen letztlich im Chaos münden? Und birgt eine genaue Kenntnis der vielfältigen Flugrouten von Zugvögeln eine Chance zur Prävention?

Das Extrembeispiel der Vogelgrippe legt die schier unendlichen Komplexität unserer Welt offen. Antworten auf solche Fragestellung liegen in der professionellen Bearbeitung von Daten durch Wissenschaft und Forschung. Aber auch zur Bewältigung scheinbar weniger spektakulärer Aufgabenstellung können Simulation und Netzwerkanalyse wertvolle Informationen liefern. Beispielhaft seien hier die Prävention von täglichen Verkehrsstaus, die Planung von Unternehmen angesichts immer feiner verästelter Märkte und Zielgruppen sowie die Analyse des Arbeitsmarktes angeführt.

Lernen und Forschen im 21. Jahrhundert

„The Age of Simulation“ sucht eine transdisziplinäre Standortbestimmung über Grundlagen und Anwendungen von Simulationen, beginnend bei Computerspielen und Special Effects im Film über die Simulation des Verhaltens von Arbeitsteams, Vogelschwärmen, Märkten, Börsencrashes, Verkehrsstaus

bis hin zur Ausbreitung von Meinungen und Moden. Internationale Experten wie Ken Perlin, Ian Bogost und Bill Buxton erörtern neben Experten von **FAS.research** und **Ars Electronica Futurelab** die Einsatzmöglichkeiten von Simulation in den Bereichen Wirtschaft, Forschung, Ausbildung sowie in der Unterhaltungsindustrie. **FAS.research** und die **Ars Electronica** wollen mit dieser Konferenz eine Plattform für neue Perspektiven auf das Lernen und Forschen im sogenannten „Zeitalter der Simulation“ eröffnen.

„Wissen lässt sich nicht mehr nach herkömmlichen Schemata erwerben und vermitteln. Lebens- und Arbeitsbereiche verschmelzen rasant in Globalisierung und interdisziplinären Organisationsformen,“ analysiert Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica, die neuen Herausforderungen der Vermittlung von immer komplexeren Inhalten. *„Informations- und Kommunikationstechnologien haben wesentlich zu dieser Beschleunigung und Verschmelzung beigetragen. Angesichts solcher Entwicklungen drängt die Frage nach der optimalen Nutzung dieser enormen Informationsfülle“,* so Gerfried Stocker weiter.

Simulationen eröffnen in dieser Situation neue Möglichkeiten, so Christopher Lindinger, der gemeinsam mit Ruth Pfosser von FAS.research die Konferenz kuratiert:

„Mit Hilfe von Simulationen werden hochkomplexe Zusammenhänge vergleichsweise einfach begreifbar. Durch ihre ordnende Struktur bieten Simulationen über das Feld der Experten hinaus allen Menschen die Chance, sich schwierige Inhalte schnell anzueignen. Daraus erwächst ein gewaltiges Potential für unsere weitere Entwicklung in Richtung von Wissensgesellschaften,“ führt Christopher Lindinger, Leiter des Bereichs „Research and Development“ am Ars Electronica Futurelab in Linz, aus.

Programm für Einsteiger und Spezialisten

Neue Methoden des Lernens und Forschens, die durch Simulation den Zugang zu komplexen Wissensinhalten erleichtern, werden im Rahmen des Symposiums vorgestellt und diskutiert. Im breiten Programm von Vorlesungen und Workshops werden Analyse-Tools vorgestellt und Anwendungsbeispiele in unterschiedlichen Kontexten präsentiert. Ein „Round Table“, Vorlesungen und Workshops bieten Einblicke in das Thema.

Ausstellungsschwerpunkt „Simulation“ im Ars Electronica Center Linz

Interaktive Bereiche in der Ausstellung des **Ars Electronica Center – Museum der Zukunft** zeigen spielerische und kreative Zugänge, die verschiedene Simulationsmodelle zu vielschichtigen Themenbereichen eröffnen können. Im Vordergrund stehen Anwendungsmöglichkeiten von Simulationen für eine breite Öffentlichkeit und die Möglichkeit alles selbst zu erproben.

Welche Eigenschaften weisen Simulationsmodelle auf, die Lust auf Experimente machen und so Lernprozesse fördern? Der Simulationspfad durch das Museum der Zukunft bietet eine Art Testumgebung für die Besucher: Eine Gegenüberstellung von computerbasierten Simulationen in unterschiedlichen Ausstellungsformaten, von interaktiven Installationen und 3D-Visualisierungen, edukativen Computerspielen, künstlerischen Animationen und Videos bis hin zu Netzwerkvisualisierungen. Die Ausstellung wird bis 13. August zu sehen sein.

>>> Schneller Überblick, interessante Diskussionen: Highlights des Programms

1. Workshop: Simulation für Kommunikatoren

Komplexes Wissen zu vermitteln, gehört zum Tagesgeschäft von Journalistinnen, PR-Fachleuten, DidaktikerInnen und PädagogInnen. Neue Konzepte werden vorgestellt, wie dynamische Netzwerkanalyse und Simulationen helfen, ein wissenschaftliches Feld besser zu verstehen.
Freitag, 13. Jänner 2006, 11:00 – 12:00, Ars Electronica Center SKY Media Loft Café & Bar

2. „Round Table“ zum Thema „Lernen und Forschen im 21. Jahrhundert“

Ein Einstieg in die Zukunft des Lernens mit Hilfe von Simulation
Freitag, 13. Jänner 2006, 13:30 – 15:00, Ars Electronica Center / SKY Media Loft Café & Bar

3. Ausstellung „The Age of Simulation“ von 12. Jänner bis 13. August im Ars Electronica Center Linz.

Weitere Informationen unter

www.aec.at/simulation

www.fas.at

Rückfragehinweis:

Wolfgang Bednarzek, Ars Electronica, Mobil 0043.664.81 26 156, e-mail wolfgang.bednarzek@aec.at