

Computer-Spiele Schwerpunkt im Ars Electronica Center

GameStage@AEC - Gutes Spiel, böses Spiel / FR 15.11.2013 / 18:00-24:00

GameStage@FamilyDays / SA 16.11.2013 / 10:00-18:00

(Linz, 13.11.2013) Freitag und Samstag, 15.11. und 16.11.2013, dreht sich im Ars Electronica Center alles um Computerspiele. Freitag widmet sich die bereits vierte Ausgabe der GameStage@AEC, bei freiem Eintritt und ab 18 Jahren, den positiven und negativen Inhalten von elektronischen Spielen samt ihren Auswirkungen auf die SpielerInnen. Am Samstag bietet GameStage@FamilyDays eine Reihe informativer Vorträge rund um Computer-Games mit ExpertInnen aus Wissenschaft, Pädagogik und Publizistik. Darüber hinaus können auch viele verschiedene Spiele im Ars Electronica Center ausprobiert werden.

GameStage@AEC - Gutes Spiel, böses Spiel / FR 15.11.2013 / 18:00-24:00

GameStage@AEC beschäftigt am Freitag sich mit den positiven und negativen Inhalten von elektronischen Spielen und den Auswirkungen auf die SpielerInnen. Als Plattform für Computerspiel-Interessierte bietet das Ars Electronica Center an diesem Abend ausreichend Raum für Diskussionen rund um Themen wie Gewalt, Verbrechen und sexuelle Handlungen in Computergames. BesucherInnen können verschiedene Spiele vor Ort ausprobieren und sich dabei selber einen Eindruck verschaffen. Nebenbei erhalten Eltern das nötige Hintergrundwissen, um für Gespräche mit ihren Kindern gerüstet zu sein. Aus Gründen des gesetzlich verankerten Jugendschutzes und aufgrund von Altersempfehlungen verschiedener Kontrollinstitutionen können Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren an dieser Veranstaltung nicht teilnehmen.

Gamestage@FamilyDays / SA, 16.11.2013 / 10:00-18:00

Ein Programmüberblick:

Vortrag: Kritische Betrachtung über die Darstellung von Spielen in den Medien

SA 16.11.2013 / 14:15-14:45 / Seminarraum

Der Journalist Benjamin Sterbenz, stellvertretender Leiter von futurezone.at, beschäftigt sich schon mehrere Jahre aus wissenschaftlicher Sicht mit Computerspielen, ihrer Klassifizierung und ihrer historischen Entwicklung. Sein Buch „Genres in Computerspielen“ gilt als ein wissenschaftliches Standardwerk.

Vortrag: Schauplatz Computerspiele

SA 16.11.2013 / 15:00-16:00 / Seminarraum

Computerspiele und ihre möglichen Auswirkungen auf die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen erregen die Gemüter: Die Reaktionen reichen von stikter Ablehnung bis hin zu heller Begeisterung. Diese Begeisterung können Nicht-SpielerInnen nicht teilen und sehen Computerspielen zumeist auch als reine Zeitverschwendung an. Medienpädagoge Dr. Konstantin Mitgutsch bietet Orientierungshilfen und zeigt auf, worin die Faszinationen, eventuelle Gefahren oder aber auch förderliche Aspekte des digitalen Spielens liegen.

Vortrag: Kinderspiele und ihre (Miss)erfolge

SA 16.11.2013, 16:00-17:00, Seminarraum

Dipl.-Ing. Christiane Moser von der Universität Salzburg gibt einen wissenschaftlichen Einblick in die Forschung rund um Computerspiele für Kinder. Als Mitarbeiterin des Zentrums ICT&S, dem Center for Advanced Studies and Research in Information and Communication Technologies & Society, führt sie gemeinsam mit ihrem Team Studien und Forschungsprogramme durch, die sich mit dem weiten Feld der Informations- und Kommunikationstechnologien und deren Wechselbeziehungen mit der Gesellschaft widmen.

Limelight

SA 16.11.2013 / 13:30-14:30 / Deep Space

Limelight ist ein dreidimensionales Public Interaction Game der Studiengänge Interactive Media und Digital Arts der FH OÖ Campus Hagenberg. Der Held dieses in einer Welt der Magie angesiedelten Spiels ist ein kleiner Zauberer. Er versucht, durch die Dunkelheit an sein Ziel zu kommen. Dabei sind geheimnisvolle Irrlichter seine Verbündeten, in Wirklichkeit aber die MitspielerInnen, die zu diesem Zweck mittels Trackingsystem im Deep Space als Lichtkugeln dargestellt werden. Wer dem Zauberer hingegen Steine in den Weg legen will, braucht dazu nichts weiter als ein Mobiltelefon: Ein SMS genügt, um Ungeheuer ins Spiel zu bringen.

Abenteuerreise

SA 16.11. & SO 17.11.2013 / 15:00

Eine spannende Entdeckungsreise quer durch das Ars Electronica Center für Kinder von 6 bis 10 Jahren – ganz ohne Eltern. Ungewöhnliche Geschöpfe und manch andere Überraschung warten dabei auf die Reisegesellschaft. Im Deep Space muss dann zum Abschluss auch noch eine ganze Südseeinsel vor einem bösen Piraten gerettet werden! Preis: SA kostenlos (parallel zum Vortrag "Schauplatz Computerspiele"), SO 3 Euro (exkl. Eintritt), Dauer: 1,5 Stunden. Anmeldungen bitte unter 0732.7272.51 oder center@aec.at.

Family Tour

SA 16.11. & SO 17.11.2013 / 11:30, 15:30

Die Family Tour ist eine erlebnisreiche Reise durch das Museum der Zukunft für Kinder und Erwachsene. Inklusive eines „Best of Deep Space“ samt Reise ins Weltall und hochauflösenden Bildern im Format 16 mal 9 Metern. Preis: 3 Euro (exkl. Eintritt), Dauer: 1,5 Stunden. Anmeldungen bitte unter 0732.7272.51 oder center@aec.at.

Phone the Drone

SO 17.11.2013 / 11:00, 14:00, 16:00, Ebene 0

Mit Hilfe eines Tablets können BesucherInnen ihre Geschicklichkeit auf die Probe stellen und einen Quadrocopter durch das Foyer des Ars Electronica Center steuern. Dauer: jeweils eine halbe Stunde.

GameStage@AEC: <http://gamestage.radiatedpixel.com/>

Ars Electronica Center: <http://www.aec.at/news/>