



SUBOTRON-Vorträge zu digitalen Spielen im quartier21/MQ

„SUBOTRON pro games“ heisst die neue wöchentliche Veranstaltungsreihe von SUBOTRON, in der lokale und internationale ExpertInnen Einblick in die Praxis der Games-Branche geben. Zusätzlich werden in den Theorie-Vorträgen „SUBOTRON electric MEETINGS“ wissenschaftliche, künstlerische und soziale Aspekte von Computerspielen diskutiert. Alle Veranstaltungen finden jeweils um 19 Uhr im Raum D / quartier21 bei freiem Eintritt statt.

Der Computerspielexperte Jogi Neufeld betreibt in der Electric Avenue des quartier21 unter dem Namen „SUBOTRON“ einen Shop und Treffpunkt für Game Culture. Seit 2005 organisiert er auch Veranstaltungen zu Computerspielen. Neben den „SUBOTRON electric MEETINGS“ vermittelt die von der Wirtschaftskammer Wien unterstützte Reihe „SUBOTRON pro games“ praxisbezogene und wirtschaftliche Inhalte zu digitalen Spielen: Spielefirmen und MitarbeiterInnen aus der Spieleindustrie stellen ihre Arbeit und Berufsfelder vor, Ausbildungsstätten geben Einblick in ihre Studienangebote und internationale ExpertInnen erörtern globale Themen. Das monatliche „Games Gathering“ ermöglicht Ideenaustausch und lokale Vernetzung.

BenutzerInnen können Computerspiele inzwischen schon ohne Joystick, Maus oder Tastatur mit dem Körper steuern. Der Kulturwissenschaftler Rudolf Inderst beleuchtet am 28. Oktober in seinem Vortrag „Körperlichkeit in digitalen Spielen“ die technologischen und sozio-kulturellen Folgen dieser Entwicklung.

Jeroen van Mastrigt, Professor an der Utrecht School of Arts und Vorstand des „Dutch Game Garden“, spricht am 3. November über die Zukunft der europäischen Spieleindustrie sowie über die Rolle von Ausbildung und Forschung.

Broken Rules entwirft, entwickelt und vertreibt digitale Spiele. Die im quartier21 tätigen unabhängigen Spieleentwickler Felix Bohatsch, Jan Hackl, Martin Pichlmair, Clemens Scott und Peter Vorlaufer stellen am 10. November ihre Arbeit und ihr neues Produkt, das Aerial Action Game „Chasing Aurora“, vor.

Über „Augmented Reality: Gaming everywhere“ referiert am 11. November der Multimediakünstler und Spieleentwickler Robert Praxmarer, der diesen Bereich an der Fachhochschule Salzburg leitet.

Helmut Hlavacs, Vorstand der neu gegründeten Forschungsgruppe „Entertainment Computing“ der Fakultät für Informatik, stellt am 17. November diesen Lehrgang an der Universität Wien vor.

Der Berliner Interface- und Gamedesigner Severin Brettmeister diskutiert in seinem Vortrag „Game Thinking“ am 25. November das Reizwort "Gamification" und verrät, wie Spielkonzepte immer häufiger von branchenfernen Unternehmen benutzt werden.

Detaillierte Informationen unter <http://subotron.com/> bzw. www.quartier21.at.

SUBOTRON pro games - Veranstaltungsreihe zur Praxis von digitalen Spielen

Do 27.10., Games Gathering - Branchenmeeting

Do 03.11., Schooling - Codeveloping innovating European ecospheres in the field of game design and development (Jeroen van Mastrigt)

Do 10.11., Spieleentwickler stellen sich vor: Broken Rules (Felix Bohatsch, Jan Hackl, Martin Pichlmair, Clemens Scott, Peter Vorlaufer)

Do 17.11., Ausbildungsstätten stellen sich vor: Fakultät für Informatik, Universität Wien (Helmut Hlavacs)

Do 24.11., Games Gathering – Branchenmeeting

SUBOTRON electric MEETING – Veranstaltungsreihe zur Theorie von digitalen Spielen

Fr 28.10., Körperlichkeit in digitalen Spielen (Rudolf Inderst)

Fr 11.11., Augmented Reality: Gaming everywhere (Robert Praxmarer)

Fr 25.11., Game Thinking (Severin Brettmeister)

Rückfragehinweis:
Presse quartier21/MQ: Mag. Julia Aßl
Tel. [+43] (0)1 / 523 58 81 – 1738
E-Mail: jassl@mqw.at