

VIDEO GAMES. 68 verspielte Jahre!?

Eine wissenschaftlich-künstlerische Ausstellung an der
Alpen-Adria-Universität Klagenfurt

ERÖFFNUNG

Mittwoch,
19. November 2014
17:30 Uhr

WO?

Foyer der Alpen-Adria-
Universität Klagenfurt
Universitätsstraße 65-67
9020 Klagenfurt

Anschließend **CHIPTUNE-PARTY** mit
GAMEBOYMUSICCLUB - dem größten &
aufregendsten Gameboymusik-Kollektiv
weltweit.

PROGRAMM

Begrüßung

Rektor Oliver Vitouch

Einführung

Barbara Maier

Wissen schafft Kunst

Mathias Lux

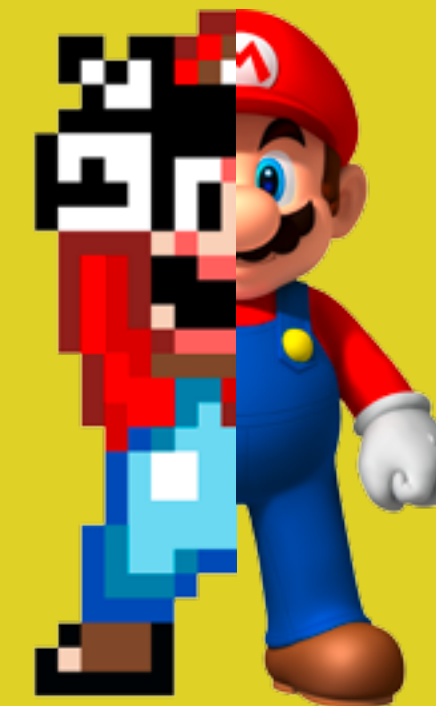
Institut für

Informationstechnologie

René Reinhold Schalleger

Institut für Anglistik und

Amerikanistik



Einladung

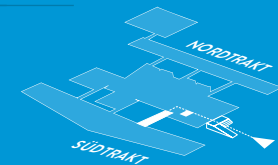
VIDEO GAMES. 68 verspielte Jahre!?

20.NOVEMBER - 12.DEZEMBER 2014

Führungen nach Vereinbarung

Die Ausstellung im Foyer und auf der Brücke 1 ist täglich von **8.30 - 19.00 UHR** bei freiem Eintritt geöffnet.

östlicher
Verbindungsgang
Zentralgebäude
und Südtrakt



AUSKÜNFTE & FÜHRUNGSANMELDUNGEN :

Mag. Barbara Maier
UNI Services | Kulturagenden
Barbara.Maier@aau.at
+43-0463-2700-9206

Detaillierte Informationen:
www.aau.at/kunst
[facebook.com/videogamesaa](https://www.facebook.com/videogamesaa)

Vor 68 Jahren wurde erstmals ein virtuelles Spiel für einen Röhrenrechner konstruiert, die neue Computertechnik machte es möglich. Mit jedem weiteren technologischen Fortschritt kamen neue virtuelle Spiele auf und traten ihren Siegeszug in der Spielwelt von Kindern und Freizeitwelt der Erwachsenen an. Heute ist das digitale Spielen ein Massenphänomen. 1,2 Milliarden Menschen weltweit tun es und keineswegs nur die jungen. Das Durchschnittsalter beträgt derzeit über 30 Jahre und wird weiter ansteigen. Der kommerzielle Erfolg beläuft sich bald auf 100 Milliarden Dollar pro Jahr.

Doch was ist das Faszinierende am Videospiel? Macht es die Spielenden wirklich aggressiver oder gar dümmer? Wie wirken sich simulierte Lebensmodelle auf das richtige Leben aus? Können Videospiele auch erzieherisch positiv eingesetzt werden? Wie verändern Menschen durch das Spielen ihre eigene Identität? Diese und viele andere Fragestellungen beschäftigen längst die Wissenschaft weit über die Technik hinaus.

An der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt bildet die Spieleforschung seit Jahren schon Forschungsschwerpunkte an verschiedenen Instituten, besonders in den Bereichen Informatik, Anglistik und Amerikanistik sowie der Medienkommunikation. Rund zwei Dutzend Personen beschäftigen sich hier mit Einzelfragestellungen zum Spiel(en) und forschen auf den Gebieten der Geschichte, Informationstechnologie, Psychologie, Wirtschaftswissenschaft, Geographie, Germanistik sowie Technik- und Wissenschaftsforschung.

Die interaktive, wissenschaftlich-künstlerische Ausstellung an der AAU schafft Sichtbarkeit für ein junges Forschungsthema. Sie bietet darüber hinaus die Möglichkeit einer reflektierenden Beteiligung an einem gesellschaftsprägenden Leitmedium der Gegenwart.



1985



1988



1991



1992



1996



2002



2006



2007



2009



2010



2011



2012



2012