



PRESSEINFORMATION

Wien, am 24. Juli 2014

GAME CITY 2014 - positive gaming! - Vienna Games Conference 2014

Internationale Keynotes: Kurt Squire und Constance Steinkuehler

Warum digitale Spiele sozialisieren und einen positiven Lerneffekt erzeugen

Die GAME CITY, bekannt für ihr umfassendes Unterhaltungsprogramm, setzt sich zwischen 10. und 12. Oktober 2014 mit der Thematik der digitalen Spielewelt auch auf wissenschaftlicher und pädagogischer Ebene auseinander. Die Vienna Games Conference F.R.O.G. findet heuer zum achten Mal statt und lädt erstmalig zu einer öffentlichen und kostenfreien Fachtagung mit internationalen Vortragenden ein. Beratung rund um pädagogisch wertvolle Spiele erhalten Familien bei der BuPP in der wienXtra Kinderzone und der eSport ruft zum großen Finaleinzug in die Weltmeisterschaft nach Baku.

Spielend Lernen! Dass die digitale Spielewelt Menschen in ihren koordinativen und motorischen Fähigkeiten stärkt, ist bereits wissenschaftlich erwiesen. Nun lässt eine aktuelle EU-Studie* des Institute for Prospective Technological Studies (IPTS) damit aufhorchen, dass digitale Spiele durchaus relevant und mitbestimmend für die Entwicklung und Sozialisierung der Gesellschaft sind. Personen aus bildungsfernen Schichten können mittels Einsatz digitaler Spiele erreicht und ein pädagogischer Lerneffekt erzielt werden. Dies stärkt nicht nur das soziale Gesellschaftsbild, sondern zeigt positive Auswirkungen auf den Fortschritt im öffentlichen Dienst, den Arbeitsmarkt und das wirtschaftliche Wachstum.

Die Studie gibt auch Dr. Konstantin Mitgutsch, Forscher am MIT Game Lab und Veranstalter der F.R.O.G. 2014, recht. Er sieht gerade im konstruktiven Einsatz von digitalen Spielen eine neuartige Chance im sozialen-, und schulpädagogischen Bereich: „In den letzten Jahren werden vermehrt Spiele entwickelt, die Lernprozesse



fördern und Spielende dabei unterstützen, problematische Themen des Alltags zu meistern. Spiele dienen heute nicht mehr rein der Unterhaltung, sondern wollen als Medium ernst genommen werden und eine konstruktive Wirkung auf die Spielenden und ihre Gesellschaft haben. Dennoch stehen wir vor der Herausforderung "positive gaming" zu fördern und einen konstruktiven Dialog zwischen den Spielentwicklern, den Gamern und Erziehenden anzuregen.", so der Medienpädagoge.

Die achte Vienna Games Conference - die internationale **Fachtagung F.R.O.G.** (Future and Reality of Gaming), veranstaltet vom österreichischen Bundesministerium für Familien und Jugend (Bmfj), wienXtra, dem MIT Game LAB und der Donau-Universität Krems, bildet den wissenschaftlichen Teil der GAME CITY. Dieses Jahr steht der öffentliche Dialog zwischen der Spieleforschung, dem Game Design und dem Publikum im Vordergrund. Nach der offiziellen Eröffnung durch Bundesministerin für Familien und Jugend Sophie Karmasin, finden zwei hochkarätige, internationale Keynotes und fünf Vorträge statt. Als Keynote Vortragende konnte man niemand geringeren als die **US-Spieleexperten Dr. Constance Steinkuehler** (Professorin für Erziehung und Game-Based Learning an der University of Wisconsin-Madison und ehemalige Beraterin für Neue Medien und Spiele im Weißen Haus) und Pionier der pädagogischen Spieleforscher **Dr. Kurt Squire** (Professor an der University of Wisconsin-Madison, Direktor der Games, Learning & Society Initiative) gewinnen. Weitere Highlights sind Vorträge von Forschern wie **Dr. Jeffrey Wimmer (TU Ilmenau)**, **Dr. Peter Purgathofer (TU Wien)**, **Alexander Pfeiffer (Donau Universität)**, **Dr. Konstantin Mitgutsch (Massachusetts Institute of Technology)** und **Fredrik Debong (MySugr)**. Die Fachtagung F.R.O.G. findet erstmals öffentlich und ohne Eintrittspreis im Stadtsenats-sitzungssaal im Wiener Rathaus statt. Die Option auf Platzreservierung sowie das ausführliche Programm gibt es ab 1. August unter: <http://frogvienna.at>.

Wann: 10.-11. Oktober 2014

Wo: Stadtsenats-sitzungssaal, Wiener Rathaus

* **Quelle:** <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6579>



Spielend Aufklären! - die **BuPP** (Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen) ist die unabhängige Informationsstelle für Eltern und Erziehende in Österreich und bietet Entscheidungshilfe beim Kauf von digitalen Spielen. Seit Beginn des Jahres glänzt die Website <http://www.bupp.at> im neuen Design und mit einer vereinfachten Suchmechanik. Über 450 Spiele, die am österreichischen Markt erhältlich sind, finden sich auf der Webseite, viele davon mit Pro&Contra-Listen, die Eltern die Entscheidung beim Kauf von digitalen Spielen erleichtern sollen. Neben den klassischen Konsolen- und Computerspielen beleuchtet diese Liste auch ausgewählte Titel für Smartphones, Tablets, Social Media und Browsergames für jedes Alter. Besonders empfehlenswerte Spiele werden von der BuPP in einer eigenen Kategorie vor den Vorhang geholt und stechen vor allem in den Bereichen Spielspaß, pädagogischer Unbedenklichkeit, Technik und der Förderung bestimmter Fähigkeiten hervor. Auf der Game City findet man das Team der BuPP in der **wienXtra Kinderzone**, das gemeinsam mit den FachpädagogInnen der **spielebox** bei Fragen rund um das Thema zur Verfügung stehen.

eSport - Die Game City ist auch wieder der Höhepunkt des österreichischen eSport-Jahres. In den bereits angelaufenen Qualifikationsrunden wetteifern Teams aus allen Bundesländern um den Einzug in die Finalrunden ihrer jeweiligen Disziplinen, die auch dieses Jahr im Wiener Rathaus stattfinden. Es winkt nicht nur der Gewinn des jeweiligen österreichischen Titels, die Gewinner der Spiele „Dota 2“ und „Hearthstone: Heroes of Warcraft“ vertreten auch das Land Österreich bei der *IeSF* (International eSport Federation) 6th World Championship, die Mitte November 2014 in Baku (Aserbaidschan) ausgetragen wird. Mehr unter: <http://www.esvoe.at/iesf.html>

GAME CITY 2014 - 10. bis 12. Oktober 2014 im Wiener Rathaus

Öffnungszeiten:

Freitag: 9 Uhr bis 19 Uhr (Schultag)

Samstag: 10 Uhr bis 19 Uhr

Sonntag: 10 Uhr bis 19 Uhr



SANDBURG
PR

Wo: Rathaus Wien, Friedrich-Schmidt-Platz, 1010 Wien

Eintritt frei!

Die Aussteller der GAME CITY 2014 (Stand: Juli 2014): Aerosoft GmbH, Austria Glas Recycling GmbH, AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, CoolerMaster, Donau Universität Krems, Electronic Arts, Logitech, Media Markt, Microsoft Xbox, Nintendo, Philips, Rauch, Saturn, Sony PlayStation, Ubisoft.

Allgemeine Informationen unter: <http://www.game-city.at/> und www.facebook.com/gamecityvienna

Presseunterlagen unter: <http://www.game-city.at/presse>

Druckfähiges Bildmaterial unter: <http://www.game-city.at/gallery/0/0>

Fotorechte: „Game City“

Presseakkreditierungen sind ab sofort möglich unter:

<http://www.game-city.at/presse> oder per Email an: <mailto:office@sandburg-pr.at>

Bei Rückfragen stehen wir gerne zur Verfügung:

wienXtra

Paul Pitzer

Tel.: +43 1 4000 84363

Paul.Pitzer@wienextra.at

SANDBURG PR – Marlies Frey

Kreativhaus Wien

Mariahilfer Str. 113, 1060 Wien

M: +43 1 718 55 00-80

M: +43 (0) 660 4444 667

E: Marlies.Frey@Sandburg-pr.at

Die GAME CITY verwandelt vom 10.-12. Oktober 2014 zum achten Mal das Wiener Rathaus in einen international beachteten Hotspot der Videospiele-Branche. Im Vorjahr erreichte die Computerspiele-Messe einen Rekord von 67.500 BesucherInnen. Auf europaweit einzigartige Weise verbindet die GAME CITY die Ausstellung und das Ausprobieren aktueller Spieletitel mit der Diskussion und Beratung rund um den Umgang mit Computerspielen und Medienkompetenz. Im Rahmen der GAME CITY findet das Österreich-Finale der e-Sports World Championship BAKU 2014 statt, es gibt eine eigene wienXtra-Kinderzone für Familien und Kinder ab vier Jahren und die Fachtagung F.R.O.G. (Future and Reality of Gaming) mit internationalen ExpertInnen.