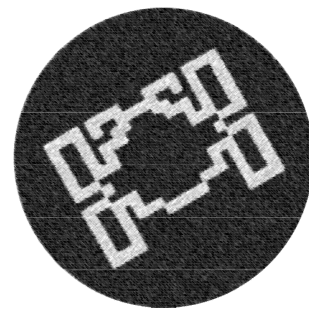


# Call 4 Abstracts & Games

4<sup>th</sup> Vienna Games Conference

Future and Reality of Gaming - F.R.O.G. 2010



## GAME\PLAY\SOCIETY

Von Freitag dem 24. bis Sonntag dem 26. September 2010 im Wiener Rathaus

<http://bupp.at/frog>

Zum vierten Mal widmet sich die Vienna Games Konferenz der Zukunft und Wirklichkeit des Computerspielens. Die FROG 2010 bringt führende internationale WissenschaftlerInnen, Game Designer, Spielende, Lehrende, SozialpädagogInnen und Erziehende nach Wien, um sich gemeinsam der Zukunft und der Realität des Computerspielens zu widmen. Ziel der dreitägigen Veranstaltung ist es, der Frage nach der Verflechtung zwischen Computerspielen, Kultur und Gesellschaft nachzugehen. Die internationale Fachtagung wird vom Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend, der Stadt Wien, wienXtra, der Universität Wien und der Donau-Universität Krems organisiert und findet im Wiener Rathaus im Rahmen der Informationsveranstaltung „Game City“ von 24. bis 26. September 2010 statt.

### FROG 2010 Keynote Vorträge – Erste Ankündigungen:

**Katie Salen**, Professorin für Design und Technologie an der New School for Design Parsons und Co-Autorin von "Rules of Play: Game Design Fundamentals". **Mathias Mertens**, Professor Medienwissenschaft an der Universität Hildesheim and Co-Autor von "Wir waren Space Invaders". **Henry Lowood**, Kurator der History of Science & Technology und der Film & Media Collection der Stanford University. Initiator des "Game Canon" und Herausgeber von "The Machinima Reader". **Ian Bogost (angefragt)**, Professor an der Georgia Tech und Autor von "Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism" and "Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames";

### Inhaltlicher Schwerpunkt: „ GAME\PLAY\SOCIETY “

In den letzten Jahren ist sowohl im öffentlichen als auch im wissenschaftlichen Diskurs ein gesteigertes Interesse an Computerspielen zu beobachten. Dabei wird deutlich, dass Computerspielen unsere Kultur prägen und den gesellschaftlichen Wandel auf unterschiedlichen Ebenen beeinflussen. Die digitalen Spiele haben den Sprung von den Bildschirmen in unsere Alltagskultur geschafft und sind daraus nicht mehr wegzudenken.

Die diesjährige Computerspielfachtagung nimmt die Verflechtung zwischen Spiel, Spielern, Kultur und Gesellschaft in den Blick. Dabei sollen neben disziplinären und methodologischen Problemen und Herausforderungen gerade kulturelle, soziale und gesellschaftliche Grenzgänge aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet werden. Das Organisationskomitee möchte Interessierte aus Gebieten wie Game Studies, Erziehungswissenschaft, Psychologie, Informatik, Anthropologie, Soziologie, Kunst, Gestaltungs- und Wirkungsforschung, Kulturwissenschaft usw. dazu einladen, bei der F.R.O.G 2010 beizutragen. Erwünscht sind Beiträge aus allen Disziplinen, Forschungs- und Praxisfeldern, die kulturelle, soziale und spielerische Annäherungen an das Computerspielen zu ihrem Thema machen. Mögliche Themenfelder sind dabei:

#### Game Studies und Game Design

- Neue methodische, inhaltliche und kulturelle Grenzgänge der Game Studies
- Innovative Spielformen (z.B. Alternate Reality Games)
- Innovation in Design, Entwicklung und Produktion von Computerspielen

#### Erziehung und Lernen

- Neue pädagogische Herausforderungen im kulturellen Wandel
- Frage nach Transferprozessen und neuartigen Erfahrungsräumen in Spielen
- Die Zukunft des Unterrichts, der Bildung und des Lernens durch digitale Spiele

#### Anwendung, Gesellschaft, Kultur

- Neue SpielerInnen-Generationen & neue Formen der Spielkultur (z.B. eSports, Modding, Clans)
- Spiele und ethischer, sozialer und kultureller Wandel
- Neue Herausforderungen im Umgang mit Computerspielen (z.B. Jugendschutz, Barrierefreiheit)

#### Wirtschaft & Spielindustrie

- Wirtschaftliche Trends und Herausforderungen
- Die Entwicklung neuer Produkte und Märkte (z.B. independent games, casual games, art games)
- Games als Social Software (z.B. Xbox Live, Facebook, Twitter....)

#### Therapie

- Spiele als therapeutisches Werkzeug?
- Spiele als Ausdrucksmittel für Emotionen, Wünsche und Hoffnungen
- Problemfelder: Gewalt, Sucht, Vereinsamung...

### Einreichverfahren:

Bitte reichen Sie ~~bis zum 15. Mai 2010~~ **bis zum 18. Mai 2010** ein erweitertes Abstract im Kontext der Themenstellung der FROG 2010 in Deutscher oder Englischer Sprache als **anonymisiertes doc. file** online ein:  
<http://www.easychair.org/conferences/?conf=frog2010>.

### Folgende Formate stehen zur Auswahl:

**PRÄSENTATION:** Explikation des Themas, der zentralen These und Methodik des Beitrags unter Zuordnung zu den Schwerpunktgebieten der FROG 2010 und zur Thematik Spiel, Spieler, Kultur und Gesellschaft (Abstract: als anonymisiertes doc. file mit 1000-1200 Wörtern) Vortragszeit 30 min.

**FROGA KUCHA:** Dieses Jahr wird die „Wiener“ Version des "Pecha Kucha" eingeführt. Zehn Mini-Vorträge mit jeweils 20 Powerpoint-Folien, wobei jedes Bild automatisch 20 Sekunden lang erscheint und der oder die Vortragende dabei in Schwung hält. Nach 6 Minuten und 40 Sekunden ist der Pecha Kucha Walzer beendet und der oder die nächste bespielt das Parkett... Dazu wird es – typisch Österreichisches – Feedback ala "Muhh" oder "Juhu" geben (Abstract: als anonymisiertes doc. file mit 300-500 Wörtern)

**FROG GAME:** Reichen Sie ein Spiel für die FROG 2010 ein! Dabei können Sie entweder (a) ein Spiel, das die gesamte Tagung umspannt, einreichen oder (b) ein Kurzspiel im Rahmen des Conference Dinners kreieren. Die Einschränkungen lauten: Das Spiel muss gut sein; soll in der Durchführung nicht mehr als 1.500 Euro (a) bzw. 500 Euro (b) (für Material, Ausstattung usw.) in Anspruch nehmen und es sollte ethisch vertretbar sowie technisch durchführbar sein. (Abstracts: als doc. file mit 1000-1200 Wörtern)

Die eingereichten Abstracts werden in einem anonymen Peerreview-Verfahren begutachtet, wobei der thematische Fokussierung, der Originalität und Qualität der Beiträge besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Die vollständigen Paper werden nach der Tagung im FROG Tagungsband publiziert.

### Wichtige Termine:

Abstract Einreichfrist: ~~15. Mai 2010~~ --- **Verlängert bis zum 18. Mai 2010**

Rückmeldungen: 07. Juni 2010

Tagung: 24.-26. September 2010

Einreichung der Beiträge für die Begutachtung zur Publikation: 15. Oktober 2010

### Registrierung & Konferenzgebühren:

- Frühbuche: 07. Juni – 27. Juli 2010
- Anmeldung: 28. Juli – 24. September 2010
- Tagungsgebühr: € 120,- / Frühbuche: € 100,-
- Konferenzgebühr für StudentInnen & MitarbeiterInnen von Jugendorganisationen: € 50,-/Frühbuche: € 35,-
- Die Anmeldegebühr umfasst die Teilnahme an allen Veranstaltungen der FROG 09, eine gedruckte Version des Book of Abstracts, Getränke und Verpflegung, die Teilnahme am FROG 09 Conference Dinner, am FROG Game und freien Eintritt bei der Players Party.

### Conference Programme Co-Chairs:

Jennifer Berger (University of Vienna); Christoph Klimmt (Johannes Gutenberg University Mainz); Konstantin Mitgutsch (Massachusetts Institute of Technology); Claus Pias (University of Vienna); Martin Pichlmair (Studio Radiolaris, Vienna University of Technology); Maja Pivec (University of Applied Sciences FH Joanneum); Herbert Rosenstingl (Austrian Federal Ministry of Economy, Family and Youth); Doris Rusch (Massachusetts Institute of Technology); Christian Swertz (University of Vienna); Michael Wagner (Danube-University Krems); Jeffrey Wimmer (TU Ilmenau)

Bei Fragen können Sie sich jeder Zeit an das Programmkomitee wenden (frog@bupp.at) oder die Tagungshompage <http://bupp.at/frog> besuchen.