

Internationale Tagung zum Thema Gaming und Gamification

15. - 16. Oktober 2014

In den letzten Jahren hat das Thema Gaming bzw. Gamification auch im Kulturbereich enorm an Bedeutung gewonnen. Immer mehr Museen, Bibliotheken, Archive, Theater etc. möchten Gaming im Rahmen der Kulturvermittlung und Kulturellen Bildung nutzen. Gleichzeitig werden Games immer mehr als relevanter kultureller/künstlerischer Inhalt gesehen.

Aber was bedeutet Gaming für Gegenwart und Zukunft Kultureller Bildung und besonders für die Zukunft von Kulturvermittlung? Welchen Einfluss wird Gaming auf die Arbeit von Kultur- und Bildungsinstitutionen haben? Und was müssen wir heute tun, damit Gaming in der Zukunft zu einem wesentlichen Element der Kulturellen Bildung und der Kulturvermittlung werden kann - ohne andere Formen zu verdrängen?

Auf dieser international besetzten Tagung mit Expert_innen aus Europa, Asien und Nordamerika möchten wir Antworten auf diese Fragen finden. Wir diskutieren, probieren aus und entwickeln Ideen - und wir werden spielen.

»If you want creative workers, give them enough time to play.«

John Cleese

Tagungsleitung

Christoph Deeg, Social Media – Social Media Risk – Gamification – Digitale Strategien, Berlin

Andrea Ehlert, Programmleiterin Kulturmanagement, -politik, -wissenschaft der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel

Prof. Dr. Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss, Direktorin der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel

Internationale Tagung zum Thema Gaming und Gamification • 15. - 16. Oktober 2014

Mittwoch, 15. Oktober

10.00 - Anreise
10.45 Uhr

10.45 Uhr Begrüßung

Prof. Dr. Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss, ba•
Grußwort Axel Richter, geschäftsführendes Vorstandsmitglied STIFTUNG NORD/LB · ÖFFENTLICHE
Andrea Ehlert, ba•
Christoph Deeg, Tagungsleitung

Kompetenzgewinn im Berufsfeld Kultur durch Games: für Institutionen

11.00 Uhr Alternate Reality Games - neue Wege für die Kulturvermittlung

Peter Lee, Seoul, Südkorea
(Vortrag in englischer Sprache)

12.00 Uhr Gamify the Kulturinstitution

Christoph Deeg, Berlin

13.00 Uhr Mittagessen

14.00 Uhr Neues Lernen - neues Spielen - neue Kulturinstitutionen

Eli Neiburger, Ann Arbor, Michigan, USA
(Vortrag in englischer Sprache)

15.00 Uhr Kaffeepause

Kompetenzgewinn im Berufsfeld Kultur durch Games: für Vermittler_innen

15.45 Uhr Neue Formen der Kulturvermittlung ermöglichen

Kelvin Autenrieth, Leipzig

**16.45 Uhr Gaming und Lernen
Ein Podium**

Peter Lee | Eli Neiburger | Kelvin Autenrieth | Michael Aust (angefragt)
Moderation: Christoph Deeg

18.00 Uhr Abendessen

19.00 Uhr Möglichkeiten von Kooperationen zwischen Kulturinstitutionen und der Games-Industrie

Benjamin Rostalski, Berlin

20.00 Uhr Spieleabend

angeleitet von Christoph Deeg und Kelvin Autenrieth

Donnerstag, 16. Oktober

8.00 Uhr Frühstück

Games und Kulturvermittlung aus Sicht verschiedener Expert_innen

9.00 Uhr Transmediale Projekte in der Bildung - Erfahrungen und Forderungen

Annekathrin Wetzel, München

10.00 Uhr Wie Gaming die Kultur und die Kultur Gaming verändert - am Beispiel der chinesischen Gaming-Kultur

Douglas Wang, Shanghai, China
(Vortrag in englischer Sprache)

11.00 Uhr Kaffeepause

**11.30 Uhr Marktplatz der Ideen
Games in der Kulturellen Bildung - Praxisbeispiele und mehr**

Mit Beispielen von Svenja Anhut, Computerspielmuseum, Berlin | Annekathrin Wetzel, MiriquidiFilm, München | Vertreter_innen aus dem Publikum

Die Teilnehmenden wandern von Tisch zu Tisch und diskutieren Ideen und zukünftige Entwicklungen

12.45 Uhr Fazit und Ausblick

Prof. Dr. Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss und Christoph Deeg

**13.15 Uhr Mittagsimbiss
und Ende der Tagung**

Wir bieten für eine begrenzte Anzahl von Teilnehmer_innen die Übersetzung der Vorträge von Peter Lee, Eli Neiburger und Douglas Wang vom Englischen ins Deutsche an.

Wenn Sie eine Übersetzung benötigen, melden Sie sich bitte bei joern.steinmann@bundesakademie.de.

Die Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel wird institutionell gefördert durch das Land Niedersachsen (Niedersächsisches Ministerium für Wissenschaft und Kultur) sowie über Projektförderung durch den Bund (Bundesministerium für Bildung und Forschung).

Internationale Tagung zum Thema Gaming und Gamification • 15. - 16. Oktober 2014

Die Referent_innen

Christoph Deeg (Berlin) ist Berater und Speaker in den Bereichen Gamification und Digitale Strategien sowie Gründer des Netzwerks »games4culture« und berät Unternehmen, Kulturinstitutionen sowie Städte und Gemeinden bei der Entwicklung und Realisierung individueller digitaler Strategien.

Peter Lee ist Gründer und Leiter von »Nolgong« in Seoul. Er hat unter anderem Goethes »Faust« für das Goethe-Institut als Alternate Reality Game realisiert: www.nolgong.com

Eli Neiburger ist Assistant Director der Ann Arbour District Library (Michigan, USA) und unter anderem Erfinder des »National Gaming Day« in den USA.

Michael Aust (angefragt) ist künstlerischer Direktor des Internationalen filmfest Braunschweig.

Kelvin Autenrieth (Leipzig) ist Gamesentwickler und Erfinder von »BibCraft« und »CultureCraft«.

Benjamin Rostalski arbeitet als Projektmanager bei der Stiftung Digitale Spielekultur, Berlin.

Annekathrin Wetzel ist Regisseurin, Autorin und Produzentin und Gründerin von MiriquidiFilm, München, und Gründerin und Vorstandsmitglied von Transmedia Bayern.

Douglas Wang (Shanghai, China) ist Gründer von www.pleasantuser.com und Experte für den Einfluss von Gaming auf die aktuelle chinesische Kultur.

Svenja Anhut ist Museumspädagogin am Computerspielmuseum, Berlin.

Teilnahmebedingungen und -hinweise

Teilnahmegebühr 150 Euro einschließlich Mahlzeiten sowie Übernachtung im Gästehaus der Bundesakademie). Eine Reduzierung des Kostenbeitrags bei zeitweiliger Teilnahme ist nicht möglich. | Wenn alle Betten im Gästehaus belegt sind, übersendet die Bundesakademie eine Liste von Hotels, bei denen Zimmer durch die Teilnehmenden direkt gebucht werden können.

Anmeldung Bitte schriftlich per Mail, Fax oder Internet baldmöglichst unter Angabe der Tagungsnummer ku-14/20 an die Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel | Tagungsbüro | Postfach 11 40 | 38281 Wolfenbüttel. | Sie erhalten eine Teilnahmebestätigung mit Anreisehinweisen.

Absage Sagen Sie nach Zusage der Bundesakademie ab, wird eine Bearbeitungsgebühr von 10 Euro erhoben. Erreicht uns Ihre Abmeldung nach dem 1. Oktober 2014, wird eine Ausfallgebühr in Höhe 50 % der gebuchten Leistungen erhoben. Bei Fernbleiben ohne Absage und bei Absage am 15. Oktober 2014 werden die Kosten für die gesamte gebuchte Leistung fällig.

Tagungsbüro Jörn G. Steinmann | Fon: +49 (0) 5331 – 808 – 455 | Mail: joern.steinmann@bundesakademie.de

Pressereferat Christiane Michalak | Fon: +49 (0) 5331 – 808 – 420 | Mail: christiane.michalak@bundesakademie.de

Mail zentral post@bundesakademie.de

Fax zentral 05331 – 808 – 413

Anfahrt Mit der Bahn bis Bahnhof Wolfenbüttel oder bis Braunschweig Hauptbahnhof und weiter mit der Buslinie 420 bis Wolfenbüttel Kornmarkt. Das Gästehaus der Bundesakademie ist von beiden Ankunftsstellen in wenigen Minuten zu Fuß zu erreichen. | Die Tagung findet im Gästehaus der Bundesakademie statt. | Am Gästehaus kann nur zum Entladen des Gepäcks geparkt werden.

Adresse Schünemanns Mühle | Gästehaus der Bundesakademie | Rosenwall 17 | 38300 Wolfenbüttel | Fon: +49 (0) 5331 – 808 – 411 | Fax: +49 (0) 5331 – 808 – 458

Für Spieler_innen Im Gästehaus ist ein kostenloser Hotspot für WLAN eingerichtet.

Tagungsleitung

Christoph Deeg, Social Media – Social Media Risk – Gamification – Digitale Strategien, Berlin

Andrea Ehlert, Programmleiterin Kulturmanagement, -politik, -wissenschaft der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel

Prof. Dr. Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss, Direktorin der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel

www.bundesakademie.de

Gefördert von der