

Workshop

Computer als Medium »HyperKult X«

12. bis 14. Juli 2001 im
Rechenzentrum der
Universität Lüneburg
Scharnhorststr. 1
Gebäude 7
21335 Lüneburg

Programm Version 1.0

Fachgruppe
»Computer als Medium«
im
FB 8 der Gesellschaft für Informatik
und
»Labor Kunst und Wissenschaft«
an der Universität Lüneburg

Das Programm des Workshops

Computer games stehen für die kybernetische Besetzung der Lebenswelt, für die Trainingsplätze einer neuen Technikkultur, in der *remote control* und *real time* der harten Regelkreise virtueller Finanzplätze wie reale Kampfmaschinen antizipiert werden. Die hohen technischen Standards der interaktiven Spieloberflächen geben die Maßstäbe für zukünftige vernetzte Arbeitsumgebungen vor.

Das Spielerische selbst hat Einzug in die Interfaces gehalten: Assistenten in Form von Büroklammern und andere Kindereien bieten sich als Hilfe an und verkaufen die *user* gleichzeitig für dumm. Oberflächen von Computergraphik-Systemen machen *number and pixel crunching* zu einem Kinderspiel. Es sieht beinahe so aus, als müßte niemand mehr wissen, was eigentlich wirklich in Rechnern abläuft, als würde man auf Computern »spielen« wie auf einem Musikinstrument.

Anreise, Informationen und Gebühren

Bei der Anreise können Sie sich von
<http://www.uni-lueneburg.de/anfahrt> helfen lassen, letzte Neuigkeiten zum Workshop finden Sie unter
<http://www.uni-lueneburg.de/hyperkult/>.

Für die Pausengetränke und die gedruckten Materialien und das Rahmenprogramm bitten wir um einen Kostenbeitrag von 50 DM, der bei der Anmeldung zu entrichten ist. Bitte melden Sie sich mit beiliegendem Formular oder unter hyperkult@uni-lueneburg.de zur Teilnahme an.

Unterbringung in Lüneburg

Ihre Unterbringung in Lüneburg müssen Sie selbst organisieren.

<http://www.lueneburg.de/tourist/hotels/index.html> kann Ihnen dabei helfen.

Fachgruppe »Computer als Medium«

Im Rahmen einer Mitgliederversammlung wird über die weitere Arbeit der Fachgruppe diskutiert.

Programmkomitee

Lena Bonsiepen, Berlin
Wolfgang Coy, Berlin
Rolf Großmann, Lüneburg
Claus Pias, Weimar
Martin Schreiber, Lüneburg
Georg Christoph Tholen, Basel
Martin Warnke, Lüneburg

Organisation

Rolf Großmann <grossmann@uni-lueneburg.de>
Martin Schreiber <schreiber@uni-lueneburg.de>
Martin Warnke <warnke@uni-lueneburg.de>

Präsentationen

Lebensspiel

Herbert W. Franke

GAME OVER Version 1.0

Cecilia Hausheer

nTRACKER

Margarete Jahrmann und Max Moswitzer

Carrera – Über maßstäbliche Verkleinerung im Angesicht des Computers

Olaf Langmack

Von Spiel-Welten-Theorien, die in unsere real existierenden Textproduktionen eingreifen

Joachim Maier und René Bauer

PainStation

Tilman Reiff und Volker Morawe

z/one

Elke Utermöhlen und Martin Slawig

Ministeck

Norbert Bayer

Phänomen Pokémon

Julia Rabe-Kröger

Lüneburger Spielhölle

Fach Kulturinformatik

Donnerstag 12.7.2001

09:00 Anmeldung

10:45 Eröffnung und Begrüßung

11:00 Die Pflichten des Spielers
Claus Pias

11:45 @move Sokrates to Marktplatz
Herbert Hrachovec

12:30 Spiel- und Mittagspause

13:30 Spiele-Archäologie
Andreas Lange

14:15 game boy basic – game boy music
Oliver Wittchow

15:00 Spiel- und Kaffeepause

16:00 Spielend fliegen
Tobias Nanz

16:30 INPUT64 und Ministeck
Florian Kundt und Norbert Bayer

17:00 5-min-Workshop-Verdichtung
Hartmut Sörgel

17:05 Kurzpräsentation der Aussteller

17:45 Empfang
und anschließend

Spielabend

Freitag 13.7.2001

09:00 Von Machtspielen und Geldwelten und warum die Spielegesellschaft nicht glücklich scheint
Natascha Adamowsky

09:45 »It's not a game«
Matthias Bickenbach

10:30 Spiel- und Kaffeepause

11:15 Computerspiele – auf zu einem »suggestiven Parcours der Analogien«
Karin Wenz

12:00 Imagewechsel – Der Computer das Schwein
Britta Neitzel

12:30 Spiel- und Mittagspause

13:30 do it yourself_beta_01
Florian Muser

14:15 Wirkung virtueller Welten
Tanja Witting und Heike Esser

15:00 Spiel- und Kaffeepause

16:00 Die Lust an der Maschine – Frauen und Computerspiele
Gesa Mietzner

16:45 Verschaltung von D.A.M. und Poetry Machine
Philipp v. Hilgers und David Gabriel

17:15 5-min-Workshop-Verdichtung
Hartmut Sörgel

19:00 Abendveranstaltung:

Computer Kunst und Spiel
Hartmut Sörgel

Konzert: »Theorie Spielen«
Michael Harenberg, Werner Cee und Frank Fiedler

Einfach spielen
Weimar Game Classics

Samstag 14.7.2001

09:00 Das Spiel bei Wittgenstein
Thomas Hölscher

09:45 Reale Fiktionen. Spielregeln in Kunst und Literatur
Susanne Weirich

10:30 Spiel- und Kaffeepause

11:00 Was kann man von Dungeons & Dragons und Dungeon Keeper für Anwendungssoftware lernen?
Holger Diener und Barbara Kleinen

11:45 Expositor – ein virtueller Wissensraum
Mathias Fuchs und Sylvia Eckermann

12:30 interMERZface
Kerstin Burgard, Andreas Genz, Dirk Holzmann und Frieder Nake

13:15 5-min-Workshop-Verdichtung
Hartmut Sörgel

13:20 Sitzung der Fachgruppe »Computer als Medium« der Gesellschaft für Informatik e.V.