

Ringvorlesung Games Online im Wintersemester 2007/2008

9.10.2007 bis 29.1.2008 jeweils dienstags, 17-19 Uhr c.t. in Raum 40, Department Technik, Fakultät Design Medien Information, Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW), Stiftstr. 69, 20099 Hamburg

Die Teilnahme ist kostenfrei, eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Am 9. Oktober 2007 startet als gemeinsame Veranstaltung des Hans-Bredow-Instituts für Medienforschung und der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW Hamburg) die Ringvorlesung „Games – Online“. Auch der zweite Teil der Vorlesungsreihe zu digitalen Spielen wird von der Gamecity Hamburg unterstützt und lässt WissenschaftlerInnen verschiedener Disziplinen und Experten aus der Spiele-Branche zu Wort kommen. Die Vorträge, die zentrale Aspekte des Online-Gamings beleuchten, finden im wöchentlichen Rhythmus jeweils dienstags von 17 bis 19 Uhr statt. Die Teilnahme ist kostenfrei, eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Mit Online-Games ergeben sich für die Spiele-Branche weitere vielversprechende Perspektiven – neben Mobile-Games werden sie als größter Wachstumsmarkt gehandelt. Schätzungen gehen davon aus, dass der Markt für Online-Spiele in 2007 um 56,0 Prozent auf fast 400 Mio. Euro anwachsen wird. Ein Ende des Wachstums ist nicht absehbar, da in Zukunft immer mehr Haushalte über Breitband-Internetanschlüsse verfügen werden. Qualitativ neue Impulse für den Markt ergeben sich aus dem Trend zu den Multiplayer Online Games und den damit verbunden Entwicklung von Communities.

Ziel der Ringvorlesung ist es, ein umfassendes und differenziertes Bild dieses dynamischen Games-Sektors zu zeigen. Sie soll Online-Games als ökonomischen Faktor und innovatives Kommunikationsmedium beschreiben sowie soziokulturelle Aspekte beleuchten. Die Vorlesungsreihe richtet sich an Studierende, Unternehmensvertreter und Mitarbeiter sowie andere Interessierte aus allen verwandten Bereichen wie Medien, Informatik oder Soziologie.

9.10.	Eröffnung	Prof. Gunther Rehfeld, HAW Hardy Dreier, Hans-Bredow-Institut
16.10.	Netze und Spiele – technische Voraussetzungen zum Online-Spielen	Götz Mensel, IBM
23.10.	Einführung: Phänomen MMO und virtuelle Communities	Prof. Gunther Rehfeld, HAW, Department DMI
30.10.	Rollenspiel	Jan-Noel Thon, Universität Hamburg, Interdisziplinäres Zentrum für Narratologie
6.11.	Finanzierung von Online-Spielen	Heiko Hubertz, Bigpoint AG, Managing Director
13.11.	Fallbeispiele Online-Gaming	Martin Kerstein, NC Soft, Community Coordinator Guild Wars
20.11.	Markt von Onlinespielen	Sven Ossenbrüggen, gamigo AG, CEO
27.11.	Online Communities und kommerzielle Kommunikation	Hardy Dreier, Hans-Bredow-Institut
4.12.	Urheberrecht und Online-Spielen (Item-Markt etc.)	Dr. Till Kreuzer, ie – Büro für informationsrechtliche Expertise
15.01.	Online Communities und Frauen	Dr. Karin Wenz, Universität Maastricht, Digital Games Research Group Maastricht
22.01.	Wer spielt was – Online-Spieler und ihre Spiele	Prof. Dr. Christoph Klimmt, Johannes-Gutenberg-Universität Mainz (angefragt)
29.01.	Podiumsdiskussion	Alle