

Games for Future: Spielerisch Utopien erleben

Wann?	05.12.2024, 19:00–21:00 Uhr
Wo?	Online via Zoom
Wer?	max. 300 Stipendiat*innen, Alumnae und Alumni aller Fachrichtungen
Eigenbeteiligung:	keine
Organisationsteam:	Maurice Pflug, Jonas Elschner
Kontakt:	maurice.pflug@student.hu-berlin.de
Anmeldung:	über die Plattform <i>Let's Meet</i> (nach dem Prinzip <i>first come, first served</i>)
Anmeldefrist:	05.12.2024, 18:59 Uhr

Abstract

Computerspiele und Nachhaltigkeit – passt das zusammen? Der menschengemachte Klimawandel fordert in allen Lebensbereichen ein Umdenken. Auch die Multimedia- und Gaming-Industrie, die oft als ressourcenintensiv und verschwenderisch gilt, gerät zunehmend in den Fokus. Andererseits bieten Spiele und interaktive Anwendungen einzigartige Möglichkeiten, alternative Zukunftsszenarien zu erleben, Bewusstsein zu schaffen und Empathie zu fördern. Sie können dazu anregen, eigenes Verhalten zu hinterfragen und zu ändern.

Jonas Hansen, Professor an der BURG Giebichenstein Kunsthochschule Halle, und Kristof Loppnow, Masterstudent im Studiengang Multimedia Design, berichten in ihrem Vortrag über das Projekt "Games for Future". In diesem Forschungsprojekt untersuchen sie, wie Multimedia-Designer*innen zur Diskussion über Klimawandel und Nachhaltigkeit beitragen können. Im letzten Semester lag der Fokus besonders auf den positiven Utopien des noch jungen Science-Fiction-Genres Solarpunk. Solarpunk versteht sich als Gegenentwurf zur dystopischen Perspektive des Cyberpunks und erschafft durch Kunst, Literatur und mediale Formate eine Welt, in der Menschen im Einklang mit der Natur und den Ressourcen des Planeten in einer klimaneutralen Gesellschaft leben.

Diese Veranstaltung ist Teil der Vortragsreihe *Für ein nachhaltiges Morgen* und hat das Ziel, Veränderungen anzustoßen. Denn dass diese für eine lebenswerte Zukunft unabdingbar sind, steht schon seit langer Zeit außer Frage. Trotzdem ist der Handlungsbedarf nach wie vor groß. Wir sind überzeugt, dass das Ziel einer nachhaltigen Zukunft erreicht werden kann und sollte. Das möchten wir anhand von Personen und Projekten zeigen, die den Umweltschutz schon heute voranbringen. So möchten wir (fachlich fundiert) eine positive Zukunftsvision vermitteln – und vom Sprechen ins Handeln kommen!

Inhalt des Vortrags

Computerspiele und Nachhaltigkeit – passt das zusammen? Der menschengemachte Klimawandel fordert in allen Lebensbereichen ein Umdenken. Auch die Multimedia- und Gaming-Industrie, die oft als ressourcenintensiv und verschwenderisch gilt, gerät zunehmend in den Fokus. Kann dieser Bereich sich neu erfinden und Wege finden, zur Lösung globaler Herausforderungen beizutragen? Neue Entwicklungen wie das Solarpunk-Genre zeigen uns, wie Games nicht nur Spaß machen, sondern auch Visionen einer positiven, nachhaltigen Zukunft vermitteln können.

Jonas Hansen, Professor an der BURG Giebichenstein Kunsthochschule Halle, und Kristof Loppnow, Masterstudent im Studiengang Multimedia Design, berichten in ihrem Vortrag über das Projekt "Games for Future". In diesem Forschungsprojekt untersuchen sie, wie Multimedia-Designer*innen zur Diskussion über Klimawandel und Nachhaltigkeit beitragen können. Im letzten Semester lag der Fokus besonders auf den positiven Utopien des noch jungen Science-Fiction-Genres Solarpunk. Solarpunk versteht sich als Gegenentwurf zur dystopischen Perspektive des Cyberpunk und erschafft durch Kunst, Literatur und mediale Formate eine Welt, in der Menschen im Einklang mit der Natur und den Ressourcen des Planeten in einer klimaneutralen Gesellschaft leben. Doch Solarpunk ist mehr als eine naive Zukunftsvision; es ist eine Bewegung, die sich auf lokales Handeln konzentriert und Menschen aus Bereichen wie Design, Umweltschutz, Landwirtschaft, Ingenieurwesen, Softwareentwicklung und Open-Source miteinander verbindet. Diese Vision einer nachhaltigen Zukunft soll nicht nur erzählt, sondern auch gelebt werden.

Ein besonderer Schwerpunkt bei dem Projekt "Games for Future" liegt dabei auf dem Medium Computerspiel. Spiele und interaktive Anwendungen bieten einzigartige Möglichkeiten, alternative Zukunftsszenarien zu erleben, Bewusstsein zu schaffen und Empathie zu fördern. Sie können dazu anregen, eigenes Verhalten zu hinterfragen und zu ändern. Gleichzeitig ist es wichtig, in der Unterhaltungsindustrie eine kritische Reflexion des Mediums und einen bewussten Umgang mit Technologien und Ressourcen zu fördern.

Im Seminar wurden Open-Source-Spieletechnologien erkundet, Gespräche mit Zukunftsforschern geführt und die utopischen Visionen des Solarpunk erforscht. Der Vortrag bietet einen Überblick über das Solarpunk-Genre, stellt ausgewählte studentische Projektergebnisse und Erkenntnisse darüber vor und stellt die Frage zur Diskussion, was Computerspiele leisten können und wo ihre Grenzen liegen. Anhand eines konkreten Fallbeispiels wird der Entwicklungsprozess eines Spiels im Kontext von Aktivismus erzählt.

Für die Teilnahme an der Veranstaltung sind keine Vorbereitungen oder Vorkenntnisse nötig; alle Interessierten sind herzlich willkommen! Im Vorfeld oder Nachgang der Veranstaltung gibt es die Möglichkeit, sich mit anderen Interessierten zu vernetzen.

Zeitlicher Ablauf

19:00–19:10 Uhr	Begrüßung, Vorstellung von Veranstaltungsreihe und Dozent*in
19:10–20:00 Uhr	Vortrag von Jonas Hansen
20:00–20:10 Uhr	Breakout-Session zur Diskussion in Kleingruppen (es werden Fragen als mögliche Diskussionsgrundlage vorgeschlagen)
20:10–21:00 Uhr	Q&A und Diskussion mit Dozent*in

Anmeldemodalitäten und Teilnahmebedingungen

Eine Anmeldung ist bis zum **05.12.2024, 18:59 Uhr** über die Plattform *Let's Meet* möglich. Es gibt keine Anmeldebedingungen. Der Online-Vortrag ist offen für Stipendiat:innen, Alumnae und Alumni aller Fachrichtungen aus Studienstiftung und Max Weber-Programm. Die Plätze werden nach dem Prinzip *first come, first served* vergeben. Die Zugangsdaten für das Zoom-Meeting werden am Tag der Veranstaltung in den Intranets veröffentlicht und zusätzlich am Vortag an alle bis dahin angemeldeten Teilnehmenden verschickt.

Im Rahmen von *SmP digital* entfallen jegliche Kosten und es werden keine Eigenbeteiligungen erhoben.

Mit ihrer Anmeldung erklären sich alle Teilnehmenden mit den [Teilnahmebedingungen](#) bei Veranstaltungen der Studienstiftung einverstanden. Lest euch diese Informationen vor eurer Anmeldung bitte unbedingt durch: <https://www.studienstiftung.de/kalender/informationen/>. Mit eurer Anmeldung gebt ihr automatisch euer Einverständnis zur Einhaltung dieser Regeln ab.

Bei Minderjährigen müssen die Erziehungsberechtigten der Studienstiftung gegenüber schriftlich erklären, dass sie mit der Teilnahme an der jeweiligen Veranstaltung einverstanden sind. Minderjährige Teilnehmende schicken uns bitte das [Formular für die Einverständniserklärung](#) ausgefüllt und von den Erziehungsberechtigten unterschrieben bis spätestens eine Woche vor der Veranstaltung per E-Mail (maurice.pflug@student.hu-berlin.de) zu.

Bildrechte und Form der Einwilligung

Im Rahmen der Online-Veranstaltung *Games for Future: Spielerisch Utopien erleben* am 05.12.2024 können Fotos von Teilnehmenden, die ihre Kamera angeschaltet haben, angefertigt werden. Diese Fotos werden ausschließlich von Vertreter:innen der Studienstiftung des deutschen Volkes angefertigt und ggf. zur Dokumentation der Veranstaltung und zum Zwecke der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit genutzt. Die Studienstiftung wird Fotos von Ihnen während der Online-Veranstaltung nur dann anfertigen, wenn Sie dafür Ihre Einwilligung erteilen (Art. 6, Abs. 1, lit. a DSGVO). Die Fotos werden über die eingesetzte Videokonferenzsoftware oder einen Screenshot aufgenommen.

Die Organisator:innen bzw. Moderator:innen der Online-Veranstaltung kündigen vor der Aufnahme von Fotos der Online-Veranstaltung diese an und informieren Sie dann nochmals über die Konditionen Ihrer Einwilligung. Teilnehmende, die nicht abgebildet werden möchten, können dann ihre Kamera ausschalten. Wer die Kamera nach der Ankündigung nicht ausschaltet, willigt in die Fotoaufnahme zu den genannten Konditionen ein.

Mit Ihrer Einwilligung räumen Sie der Studienstiftung das Recht ein, die Aufnahmen zu vervielfältigen. Umfasst sind – unter Wahrung des Persönlichkeitsrechts – zudem die Rechte zur Bearbeitung und Umgestaltung der Aufnahmen (z. B. Montage, Kombination mit Bildern, Texten und Grafiken, Kolorierung).

Ihre Einwilligung ist freiwillig. Sie können sie ohne Angabe von Gründen verweigern, ohne deswegen Nachteile zu befürchten. Sie können Ihre Einwilligung zudem jederzeit in Textform widerrufen (bitte per E-Mail an: datenschutz@studienstiftung.de). Durch den Widerruf der Einwilligung wird die Rechtmäßigkeit der aufgrund der Einwilligung bis zum Widerruf erfolgten Verarbeitung nicht berührt. Wenn Sie Ihre Einwilligung widerrufen, wird Ihr Foto / werden Ihre Fotos nicht mehr verwendet. Druckprodukte mit Ihren Fotos dürfen auch nach dem Widerruf noch genutzt werden. Die Fotos werden so lange gespeichert, wie Sie Ihre Einwilligung nicht widerrufen. Weitere Informationen zum Datenschutz finden Sie auf unserer Homepage unter www.studienstiftung.de/datenschutz/.

Datenschutzregelungen

Mit Ihrer Anmeldung erklären Sie sich einverstanden, dass Ihre Anmelde Daten von dem Organisationsteam eingesehen und ausschließlich im Rahmen der Veranstaltung verarbeitet werden können. Im Rahmen der Veranstaltung werden Teilnahmelisten erstellt, die folgende Angaben enthalten:

- a) Name, Studienfach, Hochschulort (für die Teilnahmeliste)
- b) Name, Studienfach, Hochschulort, Workshopwahl (für die Dozierenden)

Diese Listen werden a) der Geschäftsstelle und b) bei Bedarf den Dozierenden der Veranstaltung ausschließlich zum Zweck der Veranstaltung zur Verfügung gestellt. Es findet keine Weitergabe der Daten an Dritte statt.

Hinweise zum Datenschutz hinsichtlich der Nutzung der Videokonferenzsoftware *Zoom/GoToMeeting* finden Sie auf der Homepage der Studienstiftung. Bitte beachten Sie, dass Ton und Bild von Ihnen bei digitalen Veranstaltungen nicht mitgeschnitten werden dürfen und dass Sie Zugangslinks (zu Zoom-Meetings o. ä.) zu Veranstaltungen der Studienstiftung nicht außerhalb des Teilnehmendenkreises weitergeben dürfen. Im Rahmen der Videokonferenz können Moderator:innen und Organisator:innen die Verwendung anderer Online-Tools vorschlagen. Die Benutzung dieser weiteren Online-Tools ist stets freiwillig.