

Pressevorschau: Das Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft im August

Berlin, 31. Juli. Audiovisuelle Formate werden im Netz immer beliebter. Das Wissenschaftsjahr greift diesen Trend auf, indem gleich zwei Videowettbewerbe im August starten. Während das Projekt „Videos für Wikipedia-Artikel“ selbsterklärend ist, wurde für den Wettbewerb „Motion Picture 2.0“ eine spezielle App entwickelt, die neben den Bilddaten auch Orientierungs- und Bewegungsinformationen der Kamera speichert. Auch der Literaturbetrieb setzt sich mit der Audiovisualisierung auseinander, denn auf der Spielemesse Gamescom lädt das internationale literaturfestival berlin zu einem Austausch zwischen Autoren, Spieleentwicklern und Wissenschaftlern ein. Warum Onlinevideos das Netz revolutionieren, erfahren Sie [hier](#). Weitere Termine im August finden Sie in dieser Pressevorschau und auf der Website www.digital-ist.de.

Motion Picture 2.0-Wettbewerb startet

Handykamera, Videoschnitt-App und Videoportale wie YouTube und Vimeo bieten heute jedem die Möglichkeit, zum Videokünstler zu werden. Im [Motion Picture 2.0-Wettbewerb](#) sucht das Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe kreative Hobbyfilmer, die ihre Werke öffentlich präsentieren möchten und dabei mit etwas Glück ein Preisgeld im Gesamtwert von 10.000 Euro gewinnen können. Das Besondere an den Videos: Die Wettbewerbsteilnehmer laden sich die Motion Picture 2.0-App herunter, mit deren Hilfe orientierungsechte Clips aufgenommen werden. Das Smartphone zeichnet damit alle Bewegungen während des Filmens auf und bei Wiedergabe entsteht eine neue Wahrnehmung beim Betrachter. Der Einsendeschluss für alle Beiträge ist der 30. September 2014.

Digitale Spielewelt

Im Rahmen der diesjährigen Gamescom, der weltgrößten Messe für interaktive Spiele in Köln (13. bis 17. August), präsentiert das internationale literaturfestival berlin sein Projekt im Wissenschaftsjahr 2014 [„New Level – Computerspiele und Literatur“](#). In sieben Veranstaltungen diskutieren Autoren, Spieleentwickler und Wissenschaftler das Zusammenspiel von Computerspielen und Literatur. Den Auftakt bildet die [Eröffnungsveranstaltung](#) am 13. August, bei der unter anderem der Frage nachgegangen wird, inwiefern Computerspiele eine Herausforderung für die Buchwelt darstellen.

Bielefeld im Zentrum der Wissenschaft

Mit dem Projekt „Public Gaming“ ist das Wissenschaftsjahr vom 15. bis 16. August in Bielefeld beim [Wissenschaftsfestival](#) präsent. Während des Festivals werden auch die Helmholtz-Wissensshow [„Revolution“](#) (12. August) sowie eine Veranstaltung der WiD-Dialogreihe [„Wissenschaft kontrovers“](#) (15. August) stattfinden. Thema dieser Fishbowl-Diskussion wird „Mensch-Maschine! Wie barrierefrei ist die digitale Gesellschaft?“ sein. Dabei diskutieren Experten Nutzen und Hemmschwellen von virtuellen Assistenzsystemen, die behinderungs- und altersbedingte Nachteile

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung



ausgleichen können. Im Vorfeld der Diskussion haben Interessierte die Möglichkeit, ihre Fragen über www.wissenschaft-kontrovers.de online zu stellen. Diese werden auf der Veranstaltung von den Diskutanten beantwortet und als Video im Web veröffentlicht.

Videos für Wikipedia-Artikel

Die Online-Enzyklopädie Wikipedia umfasst rund 30 Millionen Artikel in über 280 Sprachen. Videos sind allerdings kaum zu finden. Das Projekt „[Videos für Wikipedia-Artikel](#)“ im Wissenschaftsjahr 2014 will das ändern und sucht Erklärfilme zu Themen der digitalen Gesellschaft. Dazu gehören Aspekte wie Big Data, Datenschutz, E-Democracy, E-Learning, Netzkultur und Social Media. Die besten Einreichungen werden im Dezember prämiert. Im Rahmen von vier Workshops werden die Teilnehmer unterstützt, ihre Ideen umzusetzen. Der erste Workshoptermin gibt Hilfestellungen zur filmischen Reportage und zu Interviewtechniken. Er findet vom [30. bis 31. August](#) an der Leuphana Universität Lüneburg statt.

Die digitale Gesellschaft

Auf www.digital-ist.de und in den sozialen Netzwerken Facebook, Twitter und YouTube bietet das Wissenschaftsjahr tagesaktuelle Informationen zum Thema Digitalisierung sowie die Möglichkeit zum Mitdiskutieren. Im [Pressebereich](#) finden Sie als Journalistin oder Journalist alle Hintergrundinformationen, die Pressemappe sowie aktuelle Pressemeldungen zum Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft zum Download.

Im [Blog des Wissenschaftsjahres](#) präsentieren Wissenschaftlerinnen und Forscher sowie Experten ihre persönliche Sicht auf unterschiedliche Aspekte der digitalen Gesellschaft.

Die Wissenschaftsjahre sind eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) gemeinsam mit Wissenschaft im Dialog (WiD). Seit dem Jahr 2000 fördern die Wissenschaftsjahre den Austausch zwischen Öffentlichkeit und Forschung.

Redaktionsbüro Wissenschaftsjahr 2014

Susanne Schäfer

Litfaß-Platz 1

10178 Berlin

redaktionsbuero@digital-ist.de

+49 (0) 30 700186-877

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung



Terminübersicht

- 01.-03.08. [Ausstellungsschiff MS Wissenschaft „Digital unterwegs“](#). Wissenschaft im Dialog. In Gernsheim.
- 02.08. [Wissen um 11: „Die erstaunliche Geschichte der Computerkunst“](#). Haus der Wissenschaft. In Bremen.
- 04.-07.08. [Ausstellungsschiff MS Wissenschaft „Digital unterwegs“](#). Wissenschaft im Dialog. In Mannheim.
- 05.-09.08. [14. informatica feminale Baden-Württemberg 2014 – Sommerhochschule für Informatikerinnen](#). Netzwerk Frauen.Innovation.Technik. In Freiburg.
- 06.08. [HITS an Bord: Digitale Forschung auf der MS Wissenschaft](#). Heidelberger Institut für Theoretische Studien (HITS) gGmbH. In Mannheim.
- 08.-11.08. [Ausstellungsschiff MS Wissenschaft „Digital unterwegs“](#). Wissenschaft im Dialog. In Wiesbaden.
- 08.-16.08. [GENIALE Science-Festival Bielefeld](#). Bielefeld Marketing GmbH. In Bielefeld.
- 12.08. [REVOLUTION – Die Wissensshow zur digitalen Gesellschaft: „Kollege Roboter – Wie intelligente Maschinen die Arbeitswelt verändern“](#). Helmholtz-Gemeinschaft. In Bielefeld.
- 12.-14.08. [Ausstellungsschiff MS Wissenschaft „Digital unterwegs“](#). Wissenschaft im Dialog. In Frankfurt.
- 12.-18.08. [ScienceStation – Wissenschaft im Bahnhof](#). Wissenschaft im Dialog. In Köln.
- 13.-17.08. [Gamescom](#). Koelnmesse GmbH. In Köln.
- 13.08. [Literarischer Gameathon – Workshop für AutorInnen und SpieleentwicklerInnen](#). Eine Veranstaltung im Rahmen der Gamescom. internationales literaturfestival berlin. In Köln.
- 13.08. [„New Level“ – Eröffnungsveranstaltung: Computerspiele als Herausforderung](#). Eine Veranstaltung im Rahmen der Gamescom. internationales literaturfestival berlin. In Köln.
- 14.08. [Wir müssen reden! Auf der Suche nach einem „Drehbuch“ für das Erzählen in Computerspielen](#). Eine Veranstaltung im Rahmen der Gamescom. internationales literaturfestival berlin. In Köln.
- 14.08. [Schreiben mit / über / durch Computerspiele](#). Eine Veranstaltung im Rahmen der Gamescom. internationales literaturfestival berlin. In Köln.
- 14.08. [Spielung, Quartett, erzählte Spiele – Neue „literarische“ Formen der Computerspielpräsentation](#). Eine Veranstaltung im Rahmen der Gamescom. internationales literaturfestival berlin. In Köln.
- 14.08. [Eine Axt für das virtuelle Meer in uns – Die Freiheiten der Literatur und der Computerspiele](#). Eine Veranstaltung im Rahmen der Gamescom. internationales literaturfestival berlin. In Köln.

- 14.08. [Blockbuster, Indieentwickler und virtuelle Währungen – welche Rolle spielt Geld für Computerspiele?](#) Eine Veranstaltung im Rahmen der Gamescom. internationales literaturfestival berlin. In Köln.
- 15.08. [Egoshoooter – Raumbilder und andere bleibende Eindrücke von Computerspielen.](#) Eine Veranstaltung im Rahmen der Gamescom. internationales literaturfestival berlin. In Köln.
- 15.08. [Fishbowl-Diskussion: Mensch, Maschine!](#) Wissenschaft im Dialog. In Bielefeld.
- 15.-17.08. [Ausstellungsschiff MS Wissenschaft „Digital unterwegs“.](#) Wissenschaft im Dialog. In Miltenberg.
- 18.-20.08. [Ausstellungsschiff MS Wissenschaft „Digital unterwegs“.](#) Wissenschaft im Dialog. In Lohr.
- 18.-20.08. [Lerntechnikkurs: Das Lernen lernen.](#) Tutorium Berlin. In Berlin.
- 21.08. [Robot & Frank: Der wissenschaftliche Filmabend auf der MS Wissenschaft.](#) Wissenschaft im Dialog. In Würzburg.
- 21.-24.08. [Ausstellungsschiff MS Wissenschaft „Digital unterwegs“.](#) Wissenschaft im Dialog. In Würzburg.
- 22.08. [Youtube-Tutorial für Schüler: Kunst-Beutezug.](#) ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie. In Karlsruhe.
- 25.-29.08. [Sommercamp am Hasso-Plattner-Institut.](#) HPI. In Potsdam.
- 26.08. [„erlebe it“ – Workshop „Social Communities“.](#) BITKOM e.V. / „erlebe it“. In Falkenberg.
- 26.08. [Online-Shops 3 – Marketing im Onlinehandel am Beispiel von profiwerkzeug24.de.](#) eBusiness-Lotse Mitteldeutschland. In Leipzig.
- 26.-28.08. [Ausstellungsschiff MS Wissenschaft „Digital unterwegs“.](#) Wissenschaft im Dialog. In Schweinfurt.
- 27.08. [SchülerForschungsGemeinschaft 2014 „360 Grad Mensch – Digitaler Durchblick“.](#) Wissenschaftsmanagement Lübeck. In Lübeck.
- 28.08. [„erlebe it“ – Berufsorientierungsveranstaltung.](#) BITKOM e.V. / „erlebe it“. In Berlin.
- 29.-31.08. [Ausstellungsschiff MS Wissenschaft „Digital unterwegs“.](#) Wissenschaft im Dialog. In Bamberg.
- 30.-31.08. [Tag der offenen Tür der Bundesregierung.](#) Die Bundesregierung. In Berlin.
- 30.-31.08. [Videos für Wikipedia-Artikel: 1. Workshop.](#) Centre for Digital Cultures (DCD), Leuphana Universität Lüneburg. In Lüneburg.
- 31.08.-03.09. [Fachtagung Mensch & Computer 2014.](#) Universität der Bundeswehr. In München.