

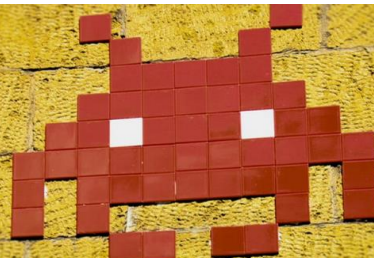
Call for Papers: FROG – Future and Reality of Gaming 2019

13th Vienna Games Conference
October 18th-20th 2019, Vienna City Hall, Vienna



Theme:

Mixed Reality



Video games allow us to immerse ourselves in worlds that are reflective of cultural phenomena. They provide spaces to socialise with other players and enable us to actively engage in creative processes of co-creation. It is this characteristic that makes games equally enthralling and critically compelling.

The future of games aspires to be an oscillation of virtual and concrete. Recent trends showcase that this process also works in reverse. Games are in a process of occupying and utilising the real world as a part of the game. While VR is engaging through employing the physical body, AR technologies of today already let us experience our beloved video game heroes in the real world. Within the next five to ten years, we can expect the technological improvements to provide us with holograms that we can directly interact with.

Whether you want to immerse yourself in virtual worlds or welcome the virtual to the real, proficiency in dealing with the medium is key. Are we ready for Mixed Reality yet?

The FROG traditionally welcomes interdisciplinary and extra-academic participants alike. Academics, people from the games industry, and those who have made digital games an integral part of their lives are encouraged to answer this call.

We highly encourage students to participate and present their findings from their own research projects or theses.

Please, send us an abstract (max. 250 words) including 7 key words and a biography (max. 200 words) and

let us know if you apply for an Analytical Presentation (20min + 10 min discussion) or a Practical and Young Academic Presentation (10min + 5min discussion):

<http://frogvienna.at/submit>

The deadline for submissions is the 6th of September 2019.

Questions? Mail us: contact@frogvienna.at

Videospiele bewegen. Mit ihnen tauchen wir in fantastische Welten ein, die Abbilder kultureller Phänomene, Treffpunkte für Mitglieder aller sozialen Milieus und offene Kreativfelder sind, welche wir aktiv (mit)gestalten können. Sie verbinden uns, bringen uns zum Staunen und erfordern eine kritische Schärfe.

Die globalen Trends der letzten Jahre verdeutlichen auch, dass nicht nur wir zunehmend in Videospieldwelten eintauchen – ebenso fühlen sie sich in unserer Realität immer heimischer. Der Sprung hin zum Hologramm, welches sich durch unseren Alltag bewegt und direkt mit uns in Kontakt steht, soll in fünf bis zehn Jahren geschehen. Bereits heute versetzen AR Technologien Spielhelden aus der Maschine vor unsere Haustür, während Virtual-Reality vom Körpereinsatz lebt. Videospiele von morgen wollen erastet, ergriffen, bewegt werden.

Wer in die Virtualität abtaucht oder sie in der Realität Welt willkommen heißt, muss also kompetent mit dem Medium umgehen. Sind wir bereit für die Mixed Reality?

Traditionell ist die FROG interdisziplinär und extra-akademisch. Sie begrüßt Zusendungen aus Wissenschaft, Praxis, und von allen, deren Lebensrealität stark mit dem digitalen Spiel in Berührung steht.

Ihre Beiträge sollen sich, aus Ihrer Perspektive geprägt, mit der Oszillation von Videospiele und Lebensalltag aus zeitgenössischer Sicht befassen.

Senden Sie Ihr Abstract (max. 250 Wörter) samt 7 Stichwörtern, eine Biographie (max. 200 Wörter) und

eine Auskunft, ob Sie mit einer analytischen Präsentation (20min + 10min Diskussion) oder einer PraktikerInnen- und NachwuchsakademikerInnen-Präsentation (10min + 5min Diskussion) teilnehmen möchten an:

<http://frogvienna.at/submit>

Einsendeschluss ist der 6. September 2019.

Fragen? Schreiben Sie uns: contact@frogvienna.at