

Pressemitteilung

Nr. 75 vom 24. Oktober 2016

Clash of Realities 2016 Digitale Spiele im Spannungsfeld wissenschaftlicher Forschung und künstlerischer Gestaltung

Fragen der ästhetischen Entwicklung, theoretischen Analyse und kulturellen Vermittlung digitaler Spiele stehen im Zentrum der siebten „Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, die vom 14. bis 16. November 2016 an der TH Köln stattfindet. International renommierte Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie werden über innovative Trends in der Entwicklung digitaler Spiele, ihre gesellschaftliche Wahrnehmung sowie medienethische Probleme diskutieren und der Frage nachgehen, wie sich ein kritisch-analytischer Umgang mit Spielen vermitteln lässt. Eingeladen zu der englischsprachigen Konferenz sind Geistes- und Sozialwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler, Spieleentwicklerinnen und -entwickler, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus Erziehung und Medien, Nachwuchstalente, Studierende und alle, die sich für digitale Spiele interessieren und begeistern.

„Wir freuen uns auf über 50 internationale Referentinnen und Referenten, darunter zahlreiche renommierte Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler sowie herausragende Persönlichkeiten aus der Gamesbranche“, sagt Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth, Co-Direktor des Cologne Game Lab der TH Köln und gemeinsam mit Prof. Björn Bartholdy Vorsitzender des Program Board. „Zu den Highlights gehören dieses Jahr die Keynotes des Game Designers Prof. Eric Zimmerman, des Games-Theoretikers Prof. Dr. Mark J.P. Wolf sowie der Auftritt des preisgekrönten Künstlers David O'Reilly, der sein neues Spiel ‚Everything‘ präsentieren wird.“

Eröffnet wird die siebte Clash of Realities-Konferenz am 14. November um 18.00 Uhr mit einer Keynote von Prof. Eric Zimmerman (New York University, Tisch School of the Arts). Bereits vor der offiziellen Eröffnung (15.30 bis 16.30 Uhr) spricht Ortwin Freyermuth (Co-Founder der Cloud Imperium Games Corporation, Los Angeles) in einem Pre-Event über die Entwicklung von „Star Citizen“, des mit rund 130 Millionen Dollar bislang größten Crowdfunding-Spielprojekts.

Am Summit-Tag (15. November) erwarten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Diskussionsrunden, Projektpräsentationen und Workshops, die in sechs Themenblöcken einen ebenso kritisch-analytischen wie künstlerisch avancierten Umgang mit digitalen Spielen befördern wollen: „Aesthetics of Play“ (Game Development); „Digital Games: Transmedia Works of Art“ (Game Studies); „Digital Games as Social Environments“ (Medienpädagogik/ Medienethik); „Cineludic Aesthetics“ (Film und Games); „Of Broadcasters and Game Masters“ (Games und TV); „Save the Game“ (Erhaltung/Archivierung von Games).

Am Hauptkonferenztag (16. November) begrüßen NRW-Staatsekretär Dr. Marc Jan Eumann (Ministerium für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien), Prof. Dr. Klaus Becker (geschäftsführender Vizepräsident der TH Köln) und die Kölner Dezernentin Ute Berg (Wirtschaft und Liegenschaften). Die Reihe von Vorträgen beginnt mit dem international renommierten Wissenschaftler und Autor Prof. Dr. Mark J.P. Wolf (Concordia University, Wisconsin) der über Videospiele und die Unterschiede zu fiktiven Welten anderer Medien spricht („Worlds Apart? Game Worlds Versus Other Imaginary Worlds“). Es folgt eine Keynote des preisgekrönten Filmmachers und Künstlers David O'Reilly über

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Petra Schmidt-Bentum
0221-8275-3119
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 75 vom 24. Oktober 2016
Clash of Realities 2016

Realität, Tod und Sprache in seinem neuen Spiel „Everything“. Alexander Knetig, Chefredakteur von ARTE Creative, beschreibt, wie der europäische Sender die Entwicklung von Independent Games fördert. Unter dem Titel „Cinema and Game Spaces: Disorder, Disorient, Disrupt“ befasst sich Prof. Dr. Thomas Elsaesser (University of Amsterdam) mit der Wahrnehmung von Kontingenz und Kausalität in Spiel und Film. Des Weiteren stellt Prof. Dr. Miguel Sicart (IT University of Copenhagen) Spielen als eine Art der Lebensführung vor, als kreative Aneignung von Orten und Dingen und als moralische Aktivität. Colleen Macklin (Parsons School for Design, New York) beschließt den Konferenztag mit ihrem Vortrag zu „Systems and Sensibilities: Stories from Serious Games“.

Die Konferenz findet am Cologne Game Lab der TH Köln und an der ifs internationale filmschule köln statt.

Um Voranmeldung über die Website wird gebeten: www.clashofrealities.com

Die Teilnahme an der englischsprachigen Konferenz ist kostenlos.

Die Clash of Realities-Konferenz ist eine Veranstaltung der TH Köln. Verantwortlich für die inhaltliche Gestaltung sind das Cologne Game Lab und das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln, die ifs internationale filmschule köln GmbH, das Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, Electronic Arts, ein weltweit führendes Unternehmen auf dem Gebiet der digitalen interaktiven Unterhaltung, die Vereinigung für Design, Promotion und Marketing der audiovisuellen Medien, Eyes and Ears of Europe, sowie die Arbeitsgemeinschaft (AG Games), ein interdisziplinärer Zusammenschluss von Forscherinnen und Forschern im Bereich digitaler Spiele.

Projektförderer sind die TH Köln, die Film und Medien Stiftung NRW, die Stadt Köln, Electronic Arts und die Ford Motor Company. Medienpartner sind das Medien Cluster NRW und WDR Funkhaus Europa.

Die TH Köln bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind mehr als 25.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.

Kontakte für die Medien

TH Köln
Cologne Game Lab
Judith Neumann, Tel: +49 221-8275-4058, E-Mail : jn@colognegamelab.de

TH Köln
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Petra Schmidt-Bentum, Tel: +49 221-8275-3119; E-Mail pressestelle@th-koeln.de

Supporters and Media Partners

