

Pressemitteilung

Nr. 58 vom 25. Juli 2017

Clash of Realities 2017: Anmeldung jetzt möglich

International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games an der TH Köln

Vom 6. bis 8. November 2017 findet in Köln die achte *Clash of Realities*-Konferenz statt. Die künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz bietet international renommierten Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie ein Forum für interdisziplinären Austausch und Dialog. Zahlreiche internationale Referentinnen und Referenten haben ihre Teilnahme bereits zugesagt. Anmeldungen sind ab sofort über die Website möglich: www.clashofrealities.com

Die *Clash of Realities*-Konferenz wird auch in ihrer achten Auflage die Trends in der Entwicklung digitaler Spiele, ihre gesellschaftliche Wahrnehmung sowie medienethische Probleme diskutieren und der Frage nachgehen, wie sich ein kritisch-analytischer Umgang mit digitalen Spielen vermitteln lässt.

Am 6. November eröffnet **Prof. Dr. Karen Collins** die Konferenz mit einer Abend-Keynote zu „Artistic Approaches to Music and Sound“. Collins lehrt Interactive Audio an der University of Waterloo (Kanada).

Am 7. November folgt der „Day of Summits“ mit Vorträgen und Workshops zu den Themenschwerpunkten *Game Development*, *Game Studies*, *Media Education*, *Film & Games* und *Game Audio*. Für diese Summits wie für den Haupttag der Konferenz am 8. November haben zahlreiche internationale Top-Speaker ihre Teilnahme zugesagt, darunter:

- **Prof. Dr. Nick Montfort**, Professor am Massachusetts Institute of Technology (MIT) und Experte für interaktive Fiktionen, hält im *Game Studies*-Summit eine Keynote zu „Games and Literature“.
- **Sam Barlow**, Autor und Designer von „Her Story“ sowie dreier „Silent Hill“-Spiele, wird im *Game Development*-Summit zum Thema „Of Escapism and Activism“ sprechen.
- Im gleichen Summit trägt auch die Psychologin **Dr. Celia Hodent** zu *User Experience*-Strategien vor.
- **Prof. Dr. Robin Curtis**, Filmemacherin, Kuratorin und Professorin für Media/Cultural Studies an der Albert-Ludwigs-Universität in Freiburg, eröffnet den Film- und Games-Summit zu „The Promise of the New – Immersion Revisited“.
- **Prof. Dr. Jennifer Jenson**, Direktorin des Instituts für Digitales Lernen und Professorin für Pädagogik und Technologie an der York University (Kanada), hält die Keynote im *Media Education*-Summit zu „Ethics Beyond Gameplay – Politics, Economy, Society“.

„Wir konnten in diesem Jahr bereits zu einem frühen Zeitpunkt viele international renommierte Expertinnen und Experten gewinnen, die die diesjährige Konferenz zu einem ganz besonderen Ereignis machen werden“, so Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth, Ko-Vorsitzender des Program-Boards und Ko-Direktor des Cologne Game Lab. „Besonders freue ich mich, ankündigen zu können, dass im Vorfeld der *Clash of Realities 2017* ein

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Monika Probst
0221-8275-3948
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 57 vom 25. Juli 2017
Clash of Realities 2017

Konferenzband mit Beiträgen aus den Jahren 2015 und 2016 erscheinen wird. Zu den renommierten Autoren gehören u.a. Janet H. Murray, David O'Reilly, Eric Zimmerman, Thomas Elsaesser, Lorenz Engell, Susana Tosca, Miguel Sicart, Frans Mäyrä, und Mark J.P. Wolf.“ Der Band *Clash of Realities 2015/16* erscheint Ende Oktober 2017 im transcript Verlag.

Auf der Clash of Realities wird am 6. November außerdem als Pre-Event ein internationaler Doktoranden-Workshop zum Thema „Perceiving Video Games“ angeboten. Die Einreichfrist für Beiträge ist der 28. Juli.

Weitere Informationen zum Programm, den Rednerinnen und Rednern und zur Anmeldung: www.clashofrealities.com

Die Konferenz findet statt am Standort des Cologne Game Lab der TH Köln statt: Schanzenstraße 28, 51063 Köln. Eingeladen sind Geistes- und Sozialwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler, Spieleentwicklerinnen und -entwickler, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus Erziehung und Medien, Studierende und alle, die sich für digitale Spiele interessieren und begeistern. Sie wird veranstaltet von 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 Musikwissenschaftliche Institut sowie das Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, Electronic Arts, sowie die 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, die Landesregierung NRW, Electronic Arts und die Ford Motor Company. Medienpartner ist auch in diesem Jahr wieder WDR COSMO und das Medien.NetzwerkNRW.

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
+49 221-8275-4058
judith.neumann@th-koeln.de

TH Köln
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Monika Probst
+49 221-8275-3948
monika.probst@th-koeln.de