



Cologne Game Lab
Technische Hochschule Köln

Clash of Realities 2018
Pressemitteilung, 09. November 2018

Schanzenstr. 28
51063 Köln

Clash of Realities 2018 - Digitale Spiele im Spannungsfeld wissenschaftlicher Forschung und künstlerischer Gestaltung

Fragen der ästhetischen Entwicklung, theoretischen Analyse und kulturellen Vermittlung digitaler Spiele stehen im Zentrum der neunten „Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games“, die vom 12. bis 14. November 2018 am Cologne Game Lab der TH Köln stattfindet.

Über 50 international renommierte Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie werden über innovative Trends im Design und Entwicklung digitaler Spiele und die gesellschaftliche Wahrnehmung diskutieren. Die Konferenz versteht sich als Forum für den kritisch-analytischen Umgang mit digitalen Spielen.

So findet dieses Jahr zum ersten Mal ein Summit zum hochaktuellen Thema „Gender and Sexuality“ statt. Auch das Pre-Event der Konferenz, der „Young Academics Workshop“, befasst sich mit einem vieldiskutierten Aspekt digitaler Spiele: Der Frage der Gewaltdarstellung.

Eingeladen zu der englischsprachigen Konferenz sind Geistes- und Sozialwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler, Spieleentwickler und -entwicklerinnen, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus Erziehung und Medien, Nachwuchstalente, Studierende und alle, die sich für digitale Spiele interessieren und begeistern.

Zur Eröffnung der neunten „Clash of Realities“-Konferenz am 12. November um 18.00 Uhr erwarten die beiden Co-Direktoren des Cologne Game Lab Prof. Björn Bartholdy und Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth prominente Grußredner: den Präsidenten der TH Köln Prof. Dr. Stefan Herzig, Referent für Digitale Inhalte der Film- und Medienstiftung Till Hardy, den Bürgermeister der Stadt Köln Dr. Ralf Heinen sowie den Vizepräsidenten des Landtags NRW Oliver Keymis.

Im Anschluss hält Carolyn Petit eine Keynote zu „Gender and Sexuality“. Petit ist leitende Redakteurin der Website „Feminist Frequency“ und bekannt als die erste transgender Frau, die sich in der Mainstream Gamesbranche für den Diskurs um Geschlechterdarstellung in Videospiele eingesetzt hat. Begleitet wird der Abend vom Kölner Ensemble Trikustik mit jazzigen Interpretationen von Kompositionen der Renaissance und Barock. (Line-up: Sarah Nakic - Vocals, Tobias Klug - Saxophone, Martin Lorber - Double Bass).

Am Summit-Tag (13. November) erwarten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Diskussionsrunden und Projektpräsentationen, die in fünf Themenblöcken einen ebenso kritisch-analytischen wie künstlerisch avancierten Umgang mit digitalen Spielen befördern wollen. Themen sind „Playing Utopia - Futures in Digital Games“ (Game Studies Summit), „The Evolution of Visual Storytelling“ (Game Development Summit), „Perspectives of Narrative Design“ (Film and Games Summit), „Gender and Sexuality“ (Diversity in Games Summit) sowie „Inclusive Worlds of Games“ (Media Education Summit). Bei diesem Summit werden Hannes Roever von Indivi und Michel Roever von transfer e.V. ihr gemeinsames Projekt „Visually Impaired Person – V.I.P. Sim“ präsentieren und im Anschluss Gelegenheit geben, ihr VR-Game zu playtesten.

Den Hauptkonferenztag (14. November) eröffnet der Game-Studies-Pionier Jesper Juul (Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Design, Kopenhagen) mit einer Keynote über „Handmade Pixels – Independent Video Games and the Return of Craft“. Danach erkundet Clara Fernandez-Vara, Associate Arts Professor am NYU Game Center die Geheimnisse des Storytelling („Designing the Mystery: Elision and Exegesis in Games“). Ein Town-Hall-Talk mit den beiden Referenten beschließt den Vormittag. Am Nachmittag spricht Christopher Power (University of York, UK) über Herausforderungen und Möglichkeiten, Spiele barrierefrei zu gestalten („Designing Accessible Player Experiences“). Gefolgt wird sein Vortrag von einem Town-Hall-Talk zum Thema „The Inclusiveness of Digital Gaming: One Step Forward, Two Steps Back?“ Anschließend beschäftigt sich Christopher Ferguson (Stetson University, Florida) mit der Fragestellung „Do Sexualized Images of Female Characters in Games Impact Players? A State of the Evidence“. Die Autorin und Narrative Designerin Cara Ellison rundet den Konferenztag mit Einblicken in die Welt des 3D Storytelling ab („The Gentle Verb – 3D Storytelling in Games“).

Die Konferenz findet am Cologne Game Lab der TH Köln und an der ifs internationale filmschule köln statt: Schanzenstraße 28, 51063 Köln.

Die Teilnahme an der englischsprachigen Konferenz ist kostenlos.

Weitere Informationen zum Programm, den Rednerinnen und Rednern und zur Anmeldung:

www.clashofrealities.com

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, 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, der Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen und Electronic Arts. Medienpartner sind auch in diesem Jahr wieder WDR COSMO und das Mediennetzwerk.NRW.

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 26.000 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

Rüdiger Brandis und Su-Jin Song

Tel: +49 221-8275-4058

E-Mail : rb@colognegamelab.de, sjs@colognegamelab.de