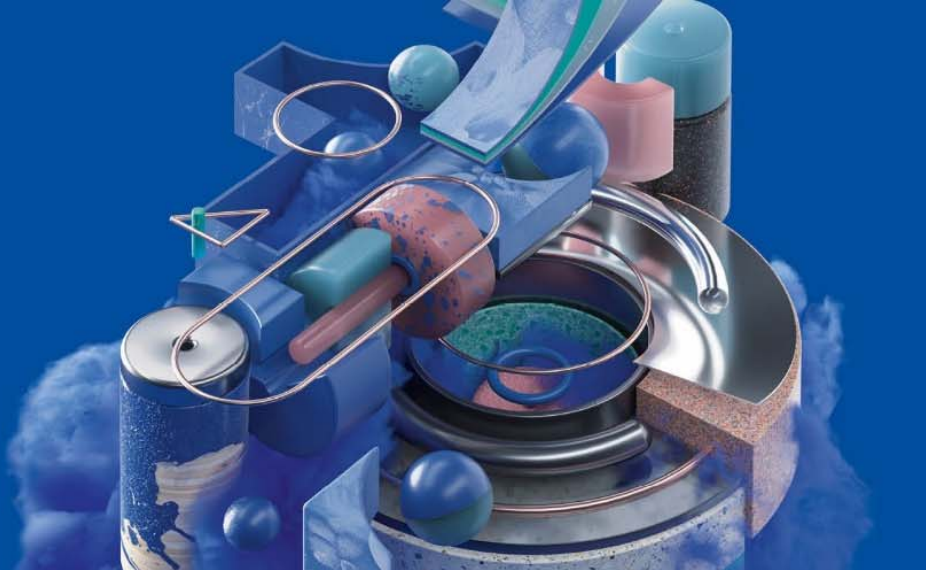


# 10 CLASH OF REALITIES

10th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games

November 19-21, 2019 | Cologne Game Lab, TH-Köln



## Call for Participation:

### Digital Games and Children (Media Education Summit)

Seit jeher spielen Kinder und nutzen dazu vertraute und neue Dinge aus ihrer Lebenswelt. Heute wachsen Kinder in einer Zeit auf, in der digitale Medien immer schon (für sie) da waren. „Googeln“, „downloaden“ und „streamen“ sind nur einige Wörter und Techniken, die sie früh lernen und selbstverständlich anwenden. In ihrer Freizeit nutzen viele begeistert das stets wachsende Angebot an digitalen Spielen und Spielformen - ob alleine oder mit anderen, on- oder offline, am Computer, an der Konsole, auf dem Tablet oder mit dem Smartphone.

Diese einschneidenden und weitreichenden Veränderungen der letzten Jahre im Bereich von Kindern und Medien betreffen die Art und Weise, wie Kinder mit digitalen Spielen in Berührung kommen, ab welchem Alter sie digitale Spiele nutzen, wie sich bei ihnen spielbezogene Interessen herausbilden und festigen, welche digitalen Spielpraktiken sie entwickeln und wie sie sich inmitten der immensen Vielzahl an Spielmöglichkeiten orientieren und Spiele auswählen. Deshalb gilt es, die Diskussion über digitale Spiele im Leben von Kindern weiter zu führen und forschungsbasiert Bezüge zur kindlichen Entwicklung, zum Lernen und Leben von Kindern zu setzen.

Was können digitale Spiele Kindern dafür bieten? Welche spielerischen Umgebungen sind förderlich für ihr Lernen? Wie können sich Kinder kreativ und kollaborativ ihre bisherigen Spiel- und Freiräume erhalten und diese erweitern? Was können digitale Spiele hinsichtlich der Förderung von „Computational Thinking“, „21st Century Skills“ und „Medienkompetenz“ leisten? Wie wirken sich Spiele auf ihr soziales Lernen und ihr soziales Umfeld aus? Wo bestehen neue Herausforderungen und Spannungslagen, die Kinder möglicherweise bei einem guten Aufwachsen in digitalisierten Gesellschaften behindern? Was brauchen Kinder an Unterstützung, an Orientierungshilfen und Regeln, an Werten und Vorbildern? Und wie müssen digitale Spiele, Spielangebote und der Austausch gestaltet sein, damit möglichst alle Kinder daran teilhaben und davon profitieren können?

Gastgeber\*in des Media Education Summit „Digital Games and Children“ ist das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln. Der Summit-Day findet am 20. November 2019 statt. Wir laden Forscher\*innen und Pädagog\*innen herzlich ein, ihre empirischen und konzeptionellen Arbeiten zum Thema „Digital Games and Children“ beizutragen und einen Vorschlag für eine Präsentation oder einen Workshop einzureichen.

# 10 CLASH OF REALITIES

10th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games

November 19-21, 2019 | Cologne Game Lab, TH-Köln



**Einsendeschluss ist der 30. Juni 2019.** Sie erhalten bis zum 31. Juli 2019 eine Rückmeldung.

Media Education Summit: 20. November. Clash of Realities-Konferenz: 19.-21. November.

Die Einsendungen sollten enthalten:

1. Name der Autorin / des Autors / der Autor\*innen
  2. Kontakt E-Mail der Autorin / des Autors / der Autor\*innen
  3. Titel Ihres Beitrags
  4. Zusammenfassung Ihres Beitrags (maximal 500 Wörter)
  5. Bis zu fünf Schlüsselwörter
  6. Für das Konferenzprogramm eine Zusammenfassung Ihres Beitrags (max. 130 Wörter) und der Biografie des Autors (max. 250 Wörter).
- Ihre Einsendungen werden anonym bewertet. Bitte reichen Sie Ihren Beitrag in zwei Versionen ein: einmal mit den Punkten 1 bis 6 und einmal nur mit den Punkten 4 bis 6.
  - Bitte senden Sie beide Dateien (Word, RTF, ODT oder Notepad) als E-Mail mit dem Betreff „Submission for Clash of Realities 2019“ an: [spielraum@th-koeln.de](mailto:spielraum@th-koeln.de)

Bei Fragen oder Anregungen zum Call for Papers wenden Sie sich bitte an +49 221 8275 3018 oder [spielraum@th-koeln.de](mailto:spielraum@th-koeln.de)

Das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) forscht zu Medien und Gesellschaft, Bildung und Lernen und entwickelt Modelle und Konzepte für die Medienpädagogik in Theorie und Praxis. „Spielraum“ am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln hat zum Ziel, Forscher\*innen, Pädagog\*innen und Praktiker\*innen in den Bereichen digitale Spiele und Spielkultur zu vernetzen und mit ihnen zusammenzuarbeiten.