

**"Clash of Realities"**  
**International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games**

**Call for the Summit „Ethik und Games“**

Medienpädagogischer Summit auf der internationalen Fachkonferenz  
"Clash of Realities"  
3.-4. November 2015 in Köln  
[www.clashofrealities.com/ethics-in-digital-games](http://www.clashofrealities.com/ethics-in-digital-games)



Games sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Die anfängliche, insbesondere für den deutschsprachigen Kontext typische, Schädigungsdiskussion weicht zunehmend der Auffassung, dass Spiele in erster Linie ein Unterhaltungsmedium, darüber hinaus aber auch ein Lernmedium darstellen. Dadurch zeichnen sich auch für die Medienpädagogik neue Möglichkeiten zur Förderung von Medienbildungsprozessen bzw. einer digitalen Spielbildung ab. Der medienpädagogische Summit fokussiert dieses Jahr insbesondere das Thema „Ethik und Games“ und zielt damit auf grundlegende Fragen zu ethischen Entscheidungen in und um das digitale Spiel und schafft darüber hinaus einen Rahmen für die Reflexion und kreative Auseinandersetzung mit moralischen Entscheidungen im Spiel. Neben theoretischen Beiträgen zu „Ethik und Games“ wird sich im Summit insbesondere mit der Frage auseinandergesetzt, wie eine medienpädagogisch gelenkte Auseinandersetzung mit Computer- und Videospiele, ihren Formen und Inhalten so spannend gestaltet werden kann, dass sich die Zielgruppe angesprochen fühlt und partizipativ einbringt.

Das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln gestaltet zusammen mit Electronic Arts Deutschland auf der diesjährigen internationalen Fachkonferenz "Clash of Realities" am **3. November** den medienpädagogischen Summit "Ethik und Games" / "Ethics in Digital Games". In Workshops und in Kurzvorträgen sollen theoretische Ansätze, neueste Forschungsergebnisse, innovative Konzepte und Good-Practice-Projekte präsentiert und diskutiert werden. Es wird um Einreichungen insbesondere zu folgenden Themen gebeten:

- Bereits erprobte medienpädagogische Projekte und Methoden sowie innovative Konzepte und Ideen, die zur Reflexion und kreativen Auseinandersetzung mit moralischen Entscheidungen im digitalen Spiel einladen.
- Empirische Studien aus dem Bereich der digitalen Spieleforschung, die sich mit dem Thema „Ethik“ befassen.
- Theoretische Beiträge, die sich aus kommunikationswissenschaftlicher, medienwissenschaftlicher und erziehungswissenschaftlicher Perspektive mit ethischen Fragestellungen in und außerhalb des Spiels befassen.

Der **Einsendeschluss für diesen Call** ist der **5.10.2015**. Eine Rückmeldung erfolgt bis zum 16.10.2015.

- Der Beitragsvorschlag sollte in Form eines erweiterten Abstracts zwischen 500 bis 700 Wörter umfassen und per E-Mail an [spielraum@f01.th-koeln.de](mailto:spielraum@f01.th-koeln.de) gesendet werden.
- Die Beiträge können am 3.11.2015 im Workshop-Format oder als Kurzvortrag stattfinden.
- Das gewünschte Format (mit Angabe von Dauer, benötigten Materialien und der maximalen Anzahl der Teilnehmenden) ist bitte mit anzugeben.

Rückfragen zum Call / medienpädagogischen Summit über: [spielraum@f01.th-koeln.de](mailto:spielraum@f01.th-koeln.de) / 0221-8275-3563

Alle Informationen zur diesjährigen Clash of Realities, das Gesamtprogramm (3.-4.11.2015) und die kostenlose Anmeldung finden Sie unter: [www.clashofrealities.com](http://www.clashofrealities.com)



Unabhängig von der Fachkonferenz Clash of Realities strebt "Spielraum" am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln eine weiterführende Kooperation und Vernetzung mit Expert\*innen und Akteur\*innen aus der digitalen Spielekultur, der pädagogischen und kulturellen Praxis sowie Jugendlichen an, um gemeinsam pädagogische Projekte, Methoden und Materialien zu „Ethik und Games“ zu entwickeln, zu erproben und zu evaluieren.

Die Projektergebnisse und Materialien werden u.a. über die Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der Digitalen Spielekultur ([digitale-spielewelten.de](http://digitale-spielewelten.de)) allen Interessierten kostenlos zur Verfügung gestellt.

