

20/2014

26. März 2014

Clash of Realities 2014 Spitzentreffen der Games-Forschung geht in die fünfte Runde

Die Erfolgsgeschichte digitaler Spiele und ihre enorm große Verbreitung durch Apps und Smartphones stellen auch neue Anforderungen an ihre wissenschaftliche Erforschung. **Im Rahmen der fünften internationalen Fachkonferenz „Clash of Realities“ am 7. und 8. Mai 2014 auf dem Campus Südstadt der Fachhochschule Köln setzen sich daher die Vorreiter der internationalen Games-Forschung verstärkt mit dem aktuellen Forschungsstand zu ästhetischen Implikationen und künstlerischen Qualitäten der Computerspiele auseinander. Unter dem Titel „Spielwelt – Weltspiel. Narration, Interaktion und Kooperation“ werden internationale Expertinnen und Experten wie u.a. Fran Blumberg (Fordham University, New York), Graeme Kirkpatrick (University of Manchester, UK) und Santeri Koivisto (Tampere, Finnland) über ihre Forschungsergebnisse und Thesen zur Zukunft der Computer- und Videospiele diskutieren.** Die eintrittsfreie Konferenz wendet sich gleichzeitig an das Fachpublikum sowie an Journalisten, Studierende und die breite Öffentlichkeit. **Die Anmeldung zur Clash of Realities 2014 ist für Gäste ab sofort möglich über die Veranstaltungshomepage: www.clashofrealities.com.**

Mit der fünften Ausgabe des „Clash of Realities“ setzen die Veranstalter neue inhaltliche Schwerpunkte. Das hat zum einen mit dem Wandel digitaler Spieleplattformen zu tun, zum anderen mit neuartigen Vertriebswegen und -angeboten. Der Konferenztitel „Spielwelt - Weltspiel. Narration, Interaktion und Kooperation“ spiegelt wider, dass es sich bei digitalen Spielen auf PCs, Konsolen, Tablets oder Smartphones um ein facettenreiches Genre handelt, das sowohl intensive Unterhaltungserlebnisse als auch weiterführende Lernerfahrungen ermöglicht. Digitale Spiele sind schon lange Teil der populären Unterhaltungsindustrie (mit engen Verbindungen zu anderen Medien), allerdings ermöglichen sie neben Ablenkung und Entspannung auch erweiterte Lern- und Lehrchancen. **Nachdem bei den vorherigen Auflagen der „Clash of Realities“ Medienwirkungen im Vordergrund standen, sei es mit Blick auf Gewaltdarstellungen oder Gefährdungen durch „süchtiges“ Spielverhalten, werden in diesem Jahr neben medienpädagogischen Projekten verstärkt ästhetische Implikationen und künstlerische Qualitäten der Computerspiele in den Fokus gerückt. Wichtige Fragestellungen sind dabei: Was hat es mit dem Wettbewerbscharakter der digitalen Spiele auf sich? Wie hängen Konkurrenz und Kooperation zusammen? Welche Narrative müssen entwickelt werden, damit Gameplay funktioniert? Wo liegen die gemeinsamen Erfolgsrezepte beispielsweise von Online-Rollenspielen oder Spielen für Smartphones?**

Um Antworten auf diese und viele weitere Fragen zu finden, sind auch diesmal zahlreiche Forscher, Spieleentwickler und Praktiker aus dem In- und Ausland eingeladen. Das Feld

fh-aktuell

renommierter internationaler Expertinnen und Experten komplettieren Tomas Rawlings (Bristol, UK) und Britta Neitzel (Universität Linz, Österreich). **Ein besonderer Schwerpunkt wird in diesem Jahr auch auf dem Thema Newsgames liegen. Nicht nur durch Thomas Rawlings, der in seinem Vortrag die Chancen und Möglichkeiten des neuen Medienformats an der Schnittstelle von Information und digitalen Spielen erläutern wird, sondern auch durch den ersten Newsgames Hackathon in Europa, der im Vor- und Rahmenprogramm der Konferenz am 6. und 7. Mai 2014 stattfinden wird. Medienpolitische Stellungnahmen erwarten die Veranstalter von Monika Griefahn (Stiftung Digitale Spielkultur, Berlin) und Petra Müller (Film – und Medienstiftung NRW, Düsseldorf).** Die Organisatoren der Fachkonferenz sind Prof. Dr. Winfred Kaminski (Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln), Prof. Björn Bartholdy und Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth (beide Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln) sowie Martin Lorber (Electronic Arts, Köln).

Die **Fachhochschule Köln** ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Mehr als 22 800 Studierende werden von rund 420 Professorinnen und Professoren unterrichtet. Das Angebot der elf Fakultäten und des Instituts für Tropentechnologie umfasst mehr als 80 Studiengänge aus den Ingenieur-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften und den Angewandten Naturwissenschaften. Die Fachhochschule Köln ist Vollmitglied in der Vereinigung Europäischer Universitäten (EUA), sie gehört dem Fachhochschulverband UAS 7 und der Innovationsallianz der nordrhein-westfälischen Hochschulen an. Die Hochschule ist zudem eine nach den europäischen Öko-Management-Richtlinien EMAS und ISO 14001 geprüfte umweltorientierte Einrichtung und als familiengerechte Hochschule zertifiziert.

Über Electronic Arts

Electronic Arts (NASDAQ: EA) ist ein weltweit führendes Unternehmen auf dem Gebiet der digitalen interaktiven Unterhaltung. Das Unternehmen bietet Spiele, Zusatzinhalte und Onlinedienste für internetfähige Spielekonsolen, PCs, Mobiltelefone und Tablets an. EA hat über 285 Millionen registrierte Spieler und ist in 75 Ländern aktiv. EA erzielte im Geschäftsjahr 2013 (1. April 2012 bis 31. März 2013) einen Umsatz von 3,8 Milliarden US-Dollar (nach US-GAAP). Das Unternehmen hat seinen Sitz in Redwood City, Kalifornien, und ist bekannt für qualitativ hochwertige Blockbuster-Marken wie Die Sims, Madden NFL, FIFA, Need for Speed, Battlefield und Mass Effect. Weitere Informationen über EA unter www.ea.com/news.

Kontakte für die Medien

Fachhochschule Köln

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Petra Schmidt-Bentum
0221 / 82 75 - 31 19
pressestelle@fh-koeln.de

www.fh-koeln.de

www.facebook.com/fhkoeln

www.twitter.com/fhkoeln

Electronic Arts

Martin Lorber
PR Director und Jugendschutzbeauftragter
0221 / 97 582 -26 37
mlorber@ea.com

www.presse.electronic-arts.de

www.spielkultur.ea.de

Fachhochschule Köln
Gustav-Heinemann-Ufer 54
D 50968 Köln
Telefon: +49 221 / 82 75 - 31 90
Telefax: +49 221 / 82 75 - 33 94
www.fh-koeln.de

fh-aktuell

