

66/2015

10. Juli 2015

Clash of Realities 2015 Europas Spitzen-Forschungskonferenz zu digitalen Spielen findet von 3. bis 4. November 2015 in Köln statt

Am 3. und 4. November 2015 findet in Köln die nächste Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games statt. Zum sechsten Mal und einzigartig in Europa bietet die künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz zu digitalen Spielen die Gelegenheit zu einem interdisziplinären Austausch, der Synergien erzeugen und Impulse geben möchte. Expertinnen und Experten aus Wissenschaft und Forschung, Wirtschaft und Politik werden dort über aktuelle Fragen der künstlerischen Gestaltung, technologischen Entwicklung und gesellschaftlichen Wahrnehmung digitaler Spiele diskutieren. Eingeladen sind Geistes- und Sozialwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler, Spieleentwicklerinnen und -entwickler, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus Erziehung und Medien, Nachwuchstalente, Studierende und alle, die sich für digitale Spiele interessieren und begeistern. Ermöglicht wird die Konferenz durch Fördermittel der Film und Medien Stiftung NRW und mit Unterstützung der Fachhochschule Köln. Anmeldungen sind ab 15. August 2015 möglich.

Den Auftakt der englischsprachigen Konferenz machen am 3. November „Summits“ mit Fachvorträgen, Projektpräsentationen, Panel-Diskussionen und Workshops zu folgenden Themen:

- Beyond Reality! – New Perspectives in Game Development Summit
- Ethics in Digital Games – Games and Media Education Summit
- Creating Storyworlds – Film & Games Summit
- Teaching Game Studies – Game Studies Summit

International renommierte Referentinnen und Referenten aus Lehre, Forschung, Medien und Kreativwirtschaft werden am Hauptkonferenztag die Themenschwerpunkte beleuchten – transdisziplinär und multiperspektivisch.

Veranstaltet wird die Clash of Realities-Konferenz von der Fachhochschule Köln. Verantwortlich für die inhaltliche Gestaltung sind das Cologne Game Lab und das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln, die ifs internationale filmschule köln GmbH, das Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, Electronic Arts sowie die AG Games. Projektförderer ist die Film und Medien Stiftung NRW.

fh-aktuell

Die Fachhochschule Köln ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Mehr als 23.000 Studierende werden von rund 420 Professorinnen und Professoren unterrichtet. Das Angebot der elf Fakultäten und des ITT 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) und gehört dem Fachhochschulverband UAS7 an. Die EU-Kommission bestätigt der Hochschule internationale Standards in der Personalentwicklung der Forscherinnen und Forscher durch ihr Logo „HR Excellence in Research“. Die Fachhochschule Köln ist zudem eine nach den europäischen Öko-Management-Richtlinien EMAS und ISO 14001 geprüfte umweltorientierte Einrichtung und als familiengerechte Hochschule zertifiziert.

Weitere Informationen

www.clashofrealities.com

Kontakt 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

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

