

Pressemitteilung

Nr. 39 vom 18. Mai 2017

Clash of Realities 2017

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

Die achte Clash of Realities-Konferenz findet vom 6. bis 8. November 2017 in Köln statt. Die künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz zu digitalen Spielen bietet eine einzigartige Gelegenheit zu einem interdisziplinären Austausch und Dialog. International renommierte Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie werden über Innovationen in der Entwicklung digitaler Spiele, ihre gesellschaftliche Wahrnehmung sowie medienethische Probleme diskutieren und der Frage nachgehen, wie sich ein kritisch-analytischer Umgang mit Spielen vermitteln lässt. Eingeladen sind Geistes- und Sozialwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler, Spieleentwicklerinnen und -entwickler, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aus Erziehung und Medien, Studierende und alle, die sich für digitale Spiele interessieren und begeistern. Die Konferenz findet am Standort Schanzenstraße der TH Köln in Köln-Mülheim statt, dem Sitz des Cologne Game Lab der TH Köln. Die Teilnahme an der englischsprachigen Konferenz ist kostenlos. Die Anmeldung ist ab Juni möglich.

Herzstück und Hauptkonferenztag ist der 8. November mit Keynotes international renommierter Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Autorinnen und Autoren sowie Game Designerinnen und Game Designer. Eröffnet wird die Konferenz mit einer Abend-Keynote am 6. November. Am zweiten Tag (7. November) folgt der „Day of Summits“ mit Vorträgen, Projektpräsentationen und Workshops zu fünf Themenschwerpunkten: „Eskapismus vs. Aktivismus?“, „Games und Literatur“, „Ethics Beyond Gameplay – Politics, Economy, Society“, „Immersion – Das ewige Versprechen“ sowie „Künstlerische Annäherungen an Musik und Klang“.

Eskapismus vs. Aktivismus? (Game Development Summit)

Der Summit beschäftigt sich mit den Spielen und ihren Machern: Serious Games mit großem Spaß-Faktor treffen auf Unterhaltungsspiele, die tiefgehende Erfahrungen ermöglichen. Während digitale Spiele, die der Unterhaltung dienen, häufig als Flucht aus der Welt (eskapistisch) bezeichnet werden, befassen sich Serious Games mit realen Problemstellungen und eröffnen kritische Standpunkte: Sie versetzen die Spielerinnen und Spieler in die Rolle des Aktivistin. Doch ist diese Unterscheidung wirklich sinnvoll?

Games und Literatur (Game Studies Summit)

Der Game Studies Summit beleuchtet das Verhältnis von Spiel und Literatur unter intermedialen bzw. transmedialen Gesichtspunkten. Dabei geht es um die Beeinflussung digitaler Spiele durch Literatur sowie um die Bedeutung literarischer Produktionen für analoge wie digitale Spiele. Es stellt sich die Frage, wie sich die historisch gewachsene Wechselbeziehung der beiden Medien unter den Bedingungen digitaler, d.h. transmedialer Produktion fortsetzt.

Ethics Beyond Gameplay – Politics, Economy, Society (Media Education Summit)

Die digitale Spieleindustrie zählt schon seit Jahren zu den umsatzstärksten Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft. Im gesellschaftspolitischen Diskurs werden digitale Spiele immer häufiger abseits von Gewalt- und Suchtdebatten thematisiert. Neben der Unterhaltungsfunktion rücken dabei die Informations- und Bildungspotentiale in den Vordergrund. In diesem Summit stehen ethisch-moralische Fragen im Mittelpunkt, die sich unabhängig von reinen Spielinhalten ergeben und politische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Aspekte thematisieren.

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Petra Schmidt-Bentum
0221-8275-3119
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 39 vom 18. Mai 2017
Clash of Realities 2017

Immersion – das ewige Versprechen (Film and Games Summit)

Immersion scheint innovative Medienformate und neue Technologien zu versprechen. Dabei ist das Thema der Immersion tief in der Mediengeschichte, der medialen Entwicklung und ihrer stetigen Erneuerung verankert. Wir können uns in ein Buch ebenso vertiefen wie in einen Film oder ein Spiel. Mit Immersion verbinden sich Fragen der Ästhetik, der Philosophie und der Wahrnehmung. Der Summit widmet sich der Immersion in Film, Games und Literatur im Spannungsfeld von Narration, ästhetischer Wahrnehmung, System und Interaktion.

Künstlerische Annäherungen an Musik und Klang (Game Audio Summit)

Aus den kreativen Betätigungsfeldern Akustische Kunst, Hörspiel, Theater, Performance und Klanginstallation, aber auch dem Kino sind vielfältige ästhetische Ideen und individuelle Konzepte hervorgegangen. Diese eröffnen der auditiven Gestaltung digitaler Spiele weitaus mehr Möglichkeiten als nur die Koppelung standardisierter Gameplay-Situationen an einen festen Vorrat konventionalisierter Musikstücke und Sounds. Aus diesem Grund wollen wir Einflüsse aus verschiedenen Kontexten der medial vermittelten Musik und des Sounddesigns beleuchten.

Zum ersten Mal bei einer Clash of Realities-Konferenz wird zudem im Rahmen eines Pre-Events am 5. November ein internationaler Doktoranden-Workshop angeboten. Das Thema: Perceiving Video Games (Videospiele wahrnehmen).

Die Clash of Realities-Konferenz ist eine Veranstaltung der TH Köln. 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 Musikwissenschaftliche Institut sowie das Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, Electronic Arts (ein weltweit führendes Unternehmen auf dem Gebiet der digitalen interaktiven Unterhaltung) 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, die Landesregierung NRW und Electronic Arts. Medienpartner ist das Medien Netzwerk NRW.

Weitere Informationen zum Programm sowie zu den Rednerinnen und Rednern:
www.clashofrealities.com

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 25.000 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
Judith Neumann
+49 221-8275 4058
judith.neumann@th-koeln.de

TH Köln
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Pressemitteilung Nr. 39 vom 18. Mai 2017
Clash of Realities 2017

Petra Schmidt-Bentum
+49 221-8275 3119
pressestelle@th-koeln.de