

Pressemitteilung

Nr. 15 vom 11. April 2018

Game-Studies zwischen Wissenschaft und Kunst

Kölner Forschungskonferenz Clash of Realities erstmals mit eigenem Track beim A MAZE. / Berlin – International Games and Playful Media Festival vertreten

Forschung zu digitalen Spielen erfordert wissenschaftliche und künstlerische Perspektiven. Wie beide Ansätze voneinander profitieren und wo die besonderen Herausforderungen liegen, untersucht die Forschungskonferenz Clash of Realities in einem eigenen Gast-Track auf dem A MAZE Festival im Rahmen der gamesweekberlin. Unter dem Titel „Academic and Artistic Research on Digital Games“ bringt das Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln, das die Clash of Realities gemeinsam mit zahlreichen Partnern ausrichtet, internationale Expertinnen und Experten auf die Bühne. Die Veranstaltung am Donnerstag, 26. April 2018, wird die Integration von wissenschaftlichen und künstlerischen Forschungsansätzen theoretisch reflektieren und anhand gelungener Beispiele demonstrieren.

Prof. Dr. Frans Mäyrä von der finnischen University of Tampere (UTA) stellt in seiner Keynote „Potentials of multidisciplinary collaboration in the study of future game and play forms“ die Arbeit des UTAGamelab vor, das seit vielen Jahren an der Schnittstelle von Geistes- und Sozialwissenschaften sowie Designforschung arbeitet. Auf Grundlage seiner Erfahrungen mit der Kombination von wissenschaftlicher und kreativer Arbeit erörtert er die Bedeutung multidisziplinärer Zusammenarbeit für die Spieleforschung.

Katharina Tillmanns vom CGL präsentiert ihre Arbeit an der Augmented-Reality-Spiele-App Porta Praetoria C.C.A.A., mit der Kinder und Jugendliche das römische Köln kennenlernen. Prof. Dr. Isabela Granic von der Radboud University aus den Niederlanden thematisiert Virtual-Reality-Spiele vor, die durch die Kombination mit Neurowissenschaften, Entwicklungs- und klinischer Psychologie virtuelle Erlebnisse schaffen, die die emotionale Gesundheit verbessern können. Prof. Dr. Emmanuel Guardiola vom CGL erläutert die Herausforderungen durch die Kooperation mit internationalen Partnern bei der Entwicklung der Lern-App „Antura and the Letters“.

Prof. Dr. Pippin Barr von der kanadischen Concordia University beschließt die Veranstaltung mit einer Keynote unter dem Titel „Materialising Game Design“. Dabei stellt er Methoden vor, mit denen der im Normalfall nicht sichtbare Prozess der Spieleentwicklung für den Spieler erfahrbar wird.

Vorbereitungen zur Clash of Realities 2018 laufen

Die nächste Clash of Realities findet am 12. bis 14. November 2018 in Köln statt. Die künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz zu digitalen Spielen bietet eine einzigartige Gelegenheit zum interdisziplinären Austausch und Dialog. International renommierte Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie diskutieren über Innovationen in der Entwicklung digitaler Spiele, ihre gesellschaftliche Wahrnehmung sowie medienethische Probleme. Zudem gehen sie der Frage nach, wie sich ein kritisch-analytischer Umgang mit Spielen vermitteln lässt. Themen sind unter anderem „The Evolution of Visual Storytelling“, „Playing Utopia: Futures in Digital Games“, „Inclusive Worlds of Games“, „Audiovisual Storytelling Non-Linear and Interactive“ sowie „Gender and Sexuality“. Die internationale Fachkonferenz findet zum neunten Mal statt.

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Christian Sander
0221-8275-3582
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 15 vom 11. April 2018
Clash of Realities auf dem A MAZE Festival

Die Clash of Realities 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 Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, Electronic Arts sowie die AG Games.

Projektförderer sind die TH Köln, die Film- und Medienstiftung NRW, die Stadt Köln, die Landesregierung NRW und Electronic Arts. Das Mediennetzwerk NRW ist Medienpartner.

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 rund 26.000 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.