

Pressemitteilung

Nr. 46 vom 23. Juli 2018

Clash of Realities 2018: Anmeldung jetzt möglich

International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games an der TH Köln mit sechs renommierten Keynote-Speakern

Vom 12. bis 14. November 2018 findet am Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln die neunte *Clash of Realities*-Konferenz statt. Die künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz bietet international renommierten Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie ein Forum für interdisziplinären Austausch und Dialog. Zahlreiche internationale Referentinnen und Referenten haben ihre Teilnahme bereits zugesagt. Anmeldungen sind ab sofort über die Website möglich: www.clashofrealities.com

Neben den Trends in der Gestaltung und Entwicklung digitaler Spiele thematisiert die Konferenz die gesellschaftliche Wahrnehmung und versteht sich als Forum für den kritisch-analytischen Umgang mit digitalen Spielen.

„Dieses Jahr haben wir ein außergewöhnlich starkes Programm zusammenstellen können“, sagt Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth, Co-Vorsitzender des Program-Boards und Co-Direktor des CGL. „Denn neben den vielfältigen Themenbereichen rund um digitale Spiele, denen wir uns regelmäßig widmen, veranstalten wir zusätzlich einen Summit zu dem wichtigen und hochaktuellen Thema ‚Diversity in Games‘.“

Am 6. November eröffnet **Carolyn Petit** die Konferenz mit einer Abend-Keynote zu „Gender and Sexuality“. Petit, leitende Redakteurin bei Feminist Frequency und ehemalige Redakteurin bei GameSpot.com, wurde als Transfrau in der Gamesbranche immer wieder Opfer von Beleidigungen und Drohungen. „Besonders ihre Tätigkeit bei der Non-Profit-Organisation Feminist Frequency“, die den Diskurs um Geschlechterdarstellungen im digitalen Spiel maßgeblich gefördert und in die Öffentlichkeit getragen hat, macht Carolyn Petit zu einer weltweit anerkannten Expertin auf diesem Gebiet“, sagt Nina Kiel, Game Designerin und Studentin der TH Köln sowie Kuratorin der diesjährigen Konferenz-Summits. „Als transsexuelle Frau kann sie zudem aus erster Hand von Sexismus, Transfeindlichkeit und Intoleranz in der Spielebranche berichten und einen Einblick in persönliche Erfahrungen bieten, die vielen Gamer*innen – zum Glück – fremd sind.“

Am 13. November folgt der „Day of Summits“ mit Vorträgen und Workshops zu den Themenschwerpunkten *Game Development*, *Game Studies*, *Media Education*, *Film & Games* und *Diversity in Games*. Für diese Summits wie für den Haupttag der Konferenz am 14. November haben zahlreiche internationale Top-Speaker ihre Teilnahme zugesagt, darunter:

- **Cara Ellison**, Journalistin (u. a. für *The Guardian* und *The New York Times*), Video Game-Kritikerin und -Entwicklerin, hält im *Game Development* -Summit eine Keynote zu „The Evolution of Visual Storytelling“.
- **Jesper Juul**, Videospieltheoretiker, Associate Professor an der Royal Danish Academy of Fine Arts – The School of Design und Mitherausgeber der MIT Press Playful Thinking Serie, wird im *Game Studies*-Summit zum Thema „Playing Utopia: Futures in Digital Games“ sprechen.
- **Christopher Power**, Associate Professor für Human Computer Interaction am Department of Computer Science der University of York, USA, eröffnet den *Media Education*-Summit mit „Inclusive Worlds of Games“.

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Monika Probst
0221-8275-3948
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 46 vom 23. Juli 2018
Clash of Realities 2018

- **Clara Fernandez-Vara**, Associate Arts Professor am NYU Game Center, USA, zuvor Postdoktorandin am Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, hält die Keynote im *Film and Games*-Summit zu „Perspectives of Narrative Design“.
- **Christopher Ferguson**, Professor für Psychologie an der Stetson University, USA, hält die Keynote „Do Sexualized Images of Female Characters in Games Impact Players? A State of the Evidence.“

Ferguson wird zwei Tage vorher eine weitere Keynote halten: Als Pre-Event bietet die Clash of Realities am 12. November einen internationalen Doktoranden-Workshop zum Thema „Reframing the violence and video games debate“ an. Ferguson referiert dort über „Real Violence Versus Imaginary Guns: Why Reframing the Debate on Video Game Violence is Necessary.“ Der Doktoranden-Workshop ist eine transinstitutionelle Zusammenarbeit zwischen dem CGL und der IT-Universität Kopenhagen.

Weitere Informationen zum Programm, den Rednerinnen und Rednern und zur Anmeldung:
www.clashofrealities.com

Die Konferenz findet statt am Standort des Cologne Game Lab der TH Köln und an der ifs internationale filmschule köln statt: Schanzenstraße 28, 51063 Köln. 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. Sie wird veranstaltet von 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 (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, der Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen und Electronic Arts. Medienpartner sind auch in diesem Jahr wieder WDR COSMO und das Mediennetzwerk.NRW.

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 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.

Kontakte für die Medien

TH Köln
Cologne Game Lab
Tobias Lemme
+49 221-8275-4044
tobias.lemme@th-koeln.de

TH Köln
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Monika Probst
+49 221-8275-3948
monika.probst@th-koeln.de