

## Pressemitteilung

Nr. 67 vom 7. November 2019

### **Clash of Realities feiert Jubiläum**

10. International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games an der TH Köln mit Ausstellung des Computerspielmuseums

**Vom 19. bis 21. November 2019 findet am Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln die zehnte *Clash of Realities* (#CoR2019) statt. Die künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz ist ein interdisziplinäres Forum für international renommierte Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie. Im Mittelpunkt stehen Fragen nach der gesellschaftlichen Wirkung von Spielen. Neben der Theaterperformance „Momentum Nostrum“ des G.I.F.T.- Ensembles ist außerdem die Wanderausstellung des Computerspielmuseums „Gameskultur in Deutschland. Meilensteine“ zu sehen. Kostenfreie Anmeldung zur Konferenz über [www.clashofrealities.com](http://www.clashofrealities.com).**

Die *Clash of Realities* beginnt am 19. November mit einer Keynote von Jörg Friedrich. Der Entwickler des preisgekrönten Spiels „Through the Darkest of Times“ problematisiert, wie Spiele den Faschismus trivialisieren und warum das die Community etwas angehen sollte. Seine Botschaft: Es darf keine neutrale Haltung geben, wenn es um Hass geht!

Im Anschluss stellt die interaktive Theaterperformance „Momentum Nostrum“ des Ensembles G.I.F.T., entwickelt mit Studierenden des CGL, die Frage: Warum „spielen“ wir eigentlich Krieg? Warum spielt das Publikum mit? Oder kann es durch seine Interaktionen dem Spektakel eine andere Wendung geben?

An den beiden folgenden Konferenztagen werden die gesellschaftliche Wirkung und ästhetische Gestaltung digitaler Spiele diskutiert. Die Themen reichen von der politischen Bildung durch Spiele über die Darstellung historischer Ereignisse im Spannungsfeld von Authentizität und gestalterischer Freiheit sowie das vielfältige „paratextuelle“ Umfeld digitaler Spiele bis zu den einzigartigen Raumerfahrungen, die digitale Spiele bieten.

Im Vorfeld der Konferenz beschäftigt sich zudem der Young Academics Workshop mit dem Zusammenhang zwischen psychischer Gesundheit und dem Akt des Spiels.

### **Wanderausstellung „Gameskultur in Deutschland. Meilensteine“**

Anlässlich des zehnten Jubiläums eröffnet am 19. November auch die interaktive Wanderausstellung des Computerspielmuseums „Gameskultur in Deutschland. Meilensteine“. Die Ausstellung zeigt die historisch bedeutsamsten Spiele aus Deutschland und nimmt wichtige gesellschaftliche Ereignisse wie die Jugendschutzdebatten und die Etablierung des Deutschen Computerspielpreises durch den Deutschen Bundestag in den Blick. Sie bietet acht spielbare Exponate, darunter die historischen Videospieleautomaten Nürburgring und Poly-Play. Die Ausstellung ist während der dreitägigen Konferenz täglich von 10 bis 21 Uhr geöffnet.

Referat Kommunikation und Marketing  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Monika Probst  
0221-8275-3948  
[pressestelle@th-koeln.de](mailto:pressestelle@th-koeln.de)

#### **Technische Hochschule Köln**

Postanschrift:  
Gustav-Heinemann-Ufer 54  
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:  
Claudiusstraße 1  
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 67 vom 7. November 2019  
Clash of Realities 2019

## Konferenzprogramm

Am 20. November bietet der „Summit Day“ Vorträge und Workshops zu den folgenden Themenschwerpunkten an:

- Game Studies: Paratextualizing Games
- Media Education: Digital Games and Children
- Game Development: Strange Worlds – About Spatial Experiences in Digital Games
- History in Games Summit: Contingencies of an Authentic Past
- Film and Games: Crossing Boundaries in Narrative.

Die verschiedenen Konferenzstränge laufen am 21. November, dem Hauptkonferenztag, zusammen. Es referieren folgende Keynote-Speaker:

**Prof. Dr. Ian Bogost**, Autor, unabhängiger Game-Designer und Professor für Interactive Computing am Georgia Institute of Technology, USA.  
„The Weird History of Windows Solitaire“.

**Maxime Durand**, Franchise-Historiker bei Ubisoft (u. a. für *Assassin's Creed*)  
„Speak about the research on AC, museum partnerships and the Discovery Tour.“

**Prof. Dr. Isabela Granic**, Leiterin der Abteilung für Entwicklungspsychopathologie am Behavioral Science Institute der Radboud University in den Niederlanden.  
„The Science of Identity Development: Principles and Practices for the Next Generation of Social Digital Design“.

**Johanna Koljonen**, Designerin, Spieltheoretikerin, Autorin (u.a. *Nordic Larp*) und Mitbegründerin der schwedischen Produktionsfirma Rundfunk Media.  
„Hamlet on the Analogue Holodeck: Alibi Design in Narrative Experiences“.

**Prof. Dr. Angela Schwarz**, Historikerin an der Universität Siegen  
„Quarry - Playground - Brand: Popular History in Videogames“

**Dr. Dylan Yamada-Rice**, Senior Tutor für Information Experience Design am Royal College of Art und Senior Research Manager bei Dubit Limited  
„Including Children in the Design of Play“

Weitere Informationen zum vollständigen Programm, den Rednerinnen und Rednern und zur kostenfreien Anmeldung: [www.clashofrealities.com](http://www.clashofrealities.com)

Feldfunktion geändert

Die Konferenz findet statt in den Räumen des Cologne Game Labs der TH Köln und der ifs internationale filmschule köln: 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.

Die Clash of Realities 2019 wird veranstaltet von der TH Köln. Verantwortlich für das Konzept und die Programmgestaltung 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 Köln, der Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele; Electronic Arts (EA) und AG Games (ein interdisziplinärer Zusammenschluss von Forscherinnen und Forschern im Bereich digitaler Spiele).

Pressemitteilung Nr. 67 vom 7. November 2019  
Clash of Realities 2019

Projektförderer sind die TH Köln, die Film- und Medienstiftung NRW, die Stadt Köln, das Land Nordrhein-Westfalen, das niederländische Generalkonsulat, EA 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  
Judith Abend  
+49 221-8275-4058  
[judith.abend@th-koeln.de](mailto:judith.abend@th-koeln.de)

TH Köln  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Monika Probst  
+49 221-8275-3948  
[monika.probst@th-koeln.de](mailto:monika.probst@th-koeln.de)