

## Pressemitteilung

Nr. 49 vom 4. November 2020

### Clash of Realities 2020: Anmeldung jetzt möglich

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

**Vom 18. bis 19. November findet die elfte *Clash of Realities* statt. Die künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz des Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln wird in diesem Jahr erstmals gemeinsam mit dem Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln ausgerichtet und findet als Online-Veranstaltung statt. Anmeldungen sind ab sofort über die Website [www.clashofrealities.com](http://www.clashofrealities.com) möglich. Ein zweiter Teil der Konferenz ist für Juni 2021 als Präsenzveranstaltung in Köln geplant.**

Die *Clash of Realities* bietet international renommierten Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie ein Forum für interdisziplinären Austausch und Dialog. Im Mittelpunkt der Forschungskonferenz stehen die künstlerische Gestaltung, technologische Entwicklung und gesellschaftliche Wahrnehmung von digitalen Spielen sowie die Verbreitung von „game literacy“.

Die digitale Konferenz beginnt am 18. November mit dem Young Academics Workshop. Darin stellt der wissenschaftliche Nachwuchs unter dem Thema „Atmospheric Propositions: Creating And Thinking the Aesthetics of Playable Atmospheres“ tagesaktuelle Projekte zu Atmosphäre in Games vor. Der Workshop steht allen Forschenden offen, die an der Definition des Begriffs im Kontext von Spielen und neuen Medien arbeiten, sowie Designerinnen und Designern, die spezielle Techniken entwickelt haben, um Atmosphäre in Spielen und anderen Formaten zu erzeugen.

Im Anschluss an den Workshop steht die Keynote von **Dan Pinchbeck** auf dem Programm. Der Gründer und Creative Director des Spieleentwicklers The Chinese Room stellt in seinem Vortrag zum Thema „Building Stories, Telling Worlds“ praktische Methoden vor, um überzeugende, emotionale und atmosphärische Welten zu erschaffen. The Chinese Room ist bekannt für die Entwicklung von Modifikationen und Erweiterungen erfolgreicher Spielmarken wie etwa „*Half-Life 2*“ und „*Doom 3*“. Insbesondere das Adventure-Game „*Dear Esther*“, ein grafisch verbessertes Remake einer gleichnamigen „*Half-Life-2*“-Modifikation, wurde von der Fachpresse für seine ungewöhnliche Spielmechanik gelobt.

#### Internationale Keynote-Speaker

Am 19. November, dem Hauptkonferenztag, findet zunächst der „Summit Morning“ mit den Themenschwerpunkten *Game Entrepreneurship*, *Media Education*, *Game Tech*, *Game Studies* und *Game Development* statt. Jeder Summit präsentiert sein Thema in einer einstündigen Sitzung als Podiumsdiskussion, virtuelle Ausstellungstour, Videoclip oder Vortrag. Am Nachmittag folgen Keynote-Präsentationen von internationalen Top-Speakern. Zugesagt haben:

- **Joost van Dreunen**, Adjunct Assistant Professor an der NYU Stern School of Business in New York, Autor und Berater, eröffnet den Keynote Afternoon mit einem Vortrag zum Thema „Princess in Another Castle: Business Model Innovation as a Competitive Advantage in Gaming“.

Referat Kommunikation und Marketing  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Marcel Hönighausen  
0221-8275-5205  
[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. 49 vom 4. November 2020  
Clash of Realities

- **Julius Togelius**, Associate Professor im Department of Computer Science and Engineering an der New York University und Research Director bei modl.ai, einem Startup für Künstliche Intelligenz (KI) in Videospielen.
- **Janet H. Murray**, Dekanin und Professorin des Studienbereichs Digital Media am Ivan Allen College of Liberal Arts des Georgia Institute of Technology und Autorin („*Hamlet on the Holodeck*“). Murray spricht über „Gaming the Threshold: Interaction Design between the Material and the Virtual World“.

Das Programm der Konferenz entsteht in Zusammenarbeit mit der Universität der Künste Berlin, der Universität Würzburg, der IT University of Copenhagen, der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne, der ifs Internationale Filmschule Köln, Electronic Arts (EA) sowie der AG Games und dem Projekt Spielraum (zwei Zusammenschlüsse von Forscherinnen und Forschern im Bereich digitaler Spiele). Projektförderer sind die TH Köln, die Universität zu Köln, die Film- und Medienstiftung NRW, die Köln Business GmbH und Electronic Arts.

Die **TH Köln** zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften. Sie 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 rund 100 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.