

Pressemitteilung

Nr. 86 vom 8. November 2021

Clash of Realities 2020/2021: Anmeldung jetzt möglich

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

Vom 17. bis zum 19. November 2021 finden der dritte und abschließende Teil der elften Clash of Realities sowie die zwölfte Ausgabe dieser International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games statt. Die englischsprachige künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz wird vom Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln in Kooperation mit dem Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln ausgerichtet und findet als Online-Veranstaltung statt. Anmeldungen sind ab sofort über die Webseite www.clashofrealities.com möglich.

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“.

Vor dem Hintergrund der Corona-Pandemie wurde die Clash of Realities 2020 in drei einzelne Veranstaltungen aufgeteilt. Der dritte und abschließende Teil findet am 17. November 2021 statt. Unter dem Themenschwerpunkt „Immersive Gaming X Cultural Heritage Summit“ werden neue Technologien in der kulturellen Bildung vorgestellt und diskutiert. Im „Media Education Summit“ geht es um soziale, kulturelle und zivilgesellschaftliche Partizipation in virtuellen Räumen.

Die zwölfte Ausgabe der digitalen Konferenz beginnt direkt im Anschluss am 18. November 2021 mit einem „Media Entrepreneurship Summit“. In Vorträgen wie „Innovation versus Stagnation“ oder „Start-up-Kultur in Großkonzernen“ werden die Gründungskultur und ihre realen Gegebenheiten einer Bestandsaufnahme unterzogen. Zudem geht es in einem Guest Summit unter anderem mit der Künstlerin und Professorin Angela Washko und dem Künstlerkollektiv „[JODI]“ um so genannte Absurd Games.

Internationale Keynote-Speaker

Für den 19. November 2021, dem Hauptkonferenztag, sind Keynote-Präsentationen von internationalen Top-Speakern geplant. Zugesagt haben:

- **Dr. Rilla Khaled**, Associate Professor an der Concordia University in Kanada, eröffnet den Keynote-Afternoon mit einem Vortrag zum Thema „Speculation and Resonance // Designing for Bleed“. Khaled spricht über die Übertragung von Erfahrungen zwischen Spiel und normalem Leben und fragt nach dem Nutzen dieses Phänomens für Serious Games.
- **Yifat Shaik**, Assistant Professor an der York University in Kanada, referiert zum Thema „Humor, Glitch, Failure and the Art of the Riddles or why Goat Simulator is the Monty Python of Videogames“. Im Vortrag wird aufgezeigt, wie mittels Humor, Spielstörungen und Modifikationen bessere Spiele entwickelt werden können.

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Marcel Hönighausen
0221-8275-5205
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 86 vom 8. November 2021
Clash of Realities

- **Alexander R. Galloway**, Autor und Professor an der New York University, spricht in seinem Vortrag zum Thema „„Debord AI’ or How I Modelled Guy Debord’s Brain in Software“ über ein Spiel, das der französische Autor und Filmemacher Guy Debord 1978 entwickelt und veröffentlicht hat. Galloway erforschte dieses und übertrug es auf den Computer. In seiner Präsentation berichtet er von der Entwicklung der Spielesoftware.

Das Programm der Clash of Realities 2021 wurde vom Cologne Game Lab in Zusammenarbeit mit dem Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln, dem Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, Electronic Arts (EA) sowie der AG Games erstellt. Projektförderer sind die TH Köln, die Film- und Medienstiftung NRW, die Stadt Köln, das Land Nordrhein-Westfalen, Electronic Arts und das MedienNetzwerk.NRW.

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 rund 27.000 Studierende in etwa 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.