



**Amtliche Mitteilung Nr. 63/2025**

Institutsordnung des Cologne Game Lab (CGL) Fakultät für Kulturwissenschaften

Vom 30. Juli 2025

Herausgegeben am 04. September 2025

**Technology**  
**Arts Sciences**  
**TH Köln**

Hinweis:

Es wird darauf hingewiesen, dass gemäß § 12 Abs. 5 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (Hochschulgesetz - HG NRW) eine Verletzung von Verfahrens- oder Formvorschriften des Ordnungs- oder des sonstigen autonomen Rechts der Hochschule nach Ablauf eines Jahres seit dieser Bekanntmachung nicht mehr geltend gemacht werden kann, es sei denn

- 1) die Ordnung ist nicht ordnungsgemäß bekannt gemacht worden,
- 2) das Präsidium hat den Beschluss des die Ordnung beschließenden Gremiums vorher beanstandet,
- 3) der Form- oder Verfahrensmangel ist gegenüber der Hochschule vorher gerügt und dabei die verletzte Rechtsvorschrift und die Tatsache bezeichnet worden, die den Mangel ergibt, oder
- 4) bei der öffentlichen Bekanntmachung der Ordnung ist auf die Rechtsfolge des Rügeausschlusses nicht hingewiesen worden.

# Institutsordnung des Cologne Game Lab (CGL) Fakultät für Kulturwissenschaften

*vom 30. Juli 2025*

Auf der Grundlage der §§ 15 bis 19 der Fakultätsordnung der Fakultät für Kulturwissenschaften vom 10. Oktober 2014 (Amtliche Mitteilung 46/2014) und des § 2 Abs.4 Satz 1 in Verbindung mit § 29 Abs. 1 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes NRW vom 16. September 2014 (GV.NRW S. 547), zuletzt geändert durch Gesetz vom 19. Dezember 2024 (GV. NRW. S. 1222) sowie des § 21 Satz 2 der Grundordnung der Technischen Hochschule Köln (Grundordnung - GO) in der Fassung vom 10. August 2020 (Amtliche Mitteilung 21/2020) gibt sich das Cologne Game Lab (nachfolgend „CGL“ genannt) folgende Institutsordnung, welche die Errichtung und innere Struktur des CGL regelt.

## **§ 1 Allgemeines**

(1) Das Cologne Game Lab (im Folgenden: "CGL") ist eine wissenschaftliche Einrichtung der Fakultät 02 – Kulturwissenschaften der Technischen Hochschule Köln (TH Köln).

(2) Das CGL übernimmt Aufgaben in Lehre und Forschung im Bereich digitaler Spiele sowie anderer Formen nichtlinearer Audiovision. Die zugehörigen Studiengänge, Studienrichtungen und Schwerpunkte sind in einer Anlage zu dieser Ordnung aufgeführt und werden regelmäßig aktualisiert.

(3) Urkunden des CGL werden durch die TH Köln verliehen und durch die/den Vorsitzende:n des Prüfungsausschusses sowie die Dekanin bzw. den Dekan der Fakultät 02 unterzeichnet.

(4) Die Arbeitssprache des CGL ist Englisch. Innerhalb der Verwaltung wird Deutsch verwendet. Gremiensitzungen können auf Deutsch abgehalten werden, sofern alle Anwesenden dem einstimmig zustimmen. Sitzungsprotokolle sind grundsätzlich in englischer Sprache zu verfassen.

## **§ 2 Mitglieder und Angehörige**

(1) Mitglieder des CGL sind:

- alle Professor:innen des Instituts (Anhang 1),
- Primär an der TH Köln tätige Hochschulangehörige, die überwiegend am CGL tätig sind,
- Studierende, die in einem CGL-Studiengang eingeschrieben sind.

(2) Professor:innen, wissenschaftliche Mitarbeiter:innen sowie Lehrkräfte für besondere Aufgaben können – mit Zustimmung des CGL – zugleich Mitglied in weiteren wissenschaftlichen Einrichtungen der TH Köln sein.

(3) Angehörige des CGL sind darüber hinaus emeritierte und pensionierte Professor:innen sowie Honorarprofessor:innen des Instituts.

## **§ 3 Rechte und Pflichten**

Die Rechte und Pflichten der Mitglieder und Angehörigen richten sich nach § 10 des Hochschulgesetzes Nordrhein-Westfalen (HG NRW) in der jeweils geltenden Fassung.

## **§ 4 Arbeitsgruppen und Ausschüsse**

- (1) Zur inhaltlichen Strukturierung der Forschungs- und Lernaktivitäten können thematische Arbeits- oder Forschungsgruppen eingerichtet werden.
- (2) Jede Arbeitsgruppe wird durch eine:n Sprecher:in aus dem Kreis der Professor:innen geleitet, die/der für zwei Jahre durch die Mitglieder der jeweiligen Gruppe gewählt wird.

## **§ 5 Institutsrat**

- (1) Der Institutsrat ist das erweiterte Gremium zur Beratung und Mitgestaltung der akademischen, strukturellen und strategischen Entwicklung des Instituts.
- (2) Dem Institutsrat gehören an:
- alle Professor:innen des Instituts,
  - vier gewählte Vertreter:innen der wissenschaftlichen Mitarbeiter:innen,
  - ein:e gewählte:r Vertreter:in des technischen/administrativen Personals,
  - ein:e Vertreter:in der Fachschaft.
- (3) Aufgaben des Institutsrats sind insbesondere:
- Beratung des Vorstands in strategischen Fragen,
  - Stellungnahme zu Berufungsvorschlägen und zur Entwicklung des Lehrangebots,
  - Wahl der Mitglieder des Institutsvorstands (soweit nicht anderweitig geregelt),
  - Empfehlungen zu forschungs strategischen oder interdisziplinären Vorhaben,
  - Mitwirkung an Qualitätssicherungsmaßnahmen.
- (4) Der Institutsrat tagt mindestens einmal pro Semester. Die Sitzungen werden durch den Vorstand einberufen und geleitet. Auf Antrag eines Drittels der Mitglieder ist eine außerordentliche Sitzung einzuberufen.
- (5) Beschlüsse werden mit einfacher Mehrheit der anwesenden stimmberechtigten Mitglieder gefasst.
- (6) Wahlordnung für Gremienvertreter:innen

Wissenschaftliche Mitarbeiter:innen

- Die vier Vertreter:innen der wissenschaftlichen Mitarbeiter:innen werden in geheimer Wahl gewählt.
- Die Wahl erfolgt getrennt von anderen Statusgruppen ausschließlich durch die Angehörigen der Gruppe der wissenschaftlichen Mitarbeiter:innen.
- Jede:r Wahlberechtigte dieser Gruppe hat eine Stimme pro zu besetzendem Sitz.

- Die Amtszeit beträgt zwei Jahre

#### Nichtwissenschaftliche Mitarbeiter:innen

- Die Vertretung des technischen und administrativen Personals wird ebenfalls in geheimer und gruppeninterner Wahl bestimmt.
- Wahlberechtigt sind nur Angehörige dieser Statusgruppe.  
Es wird eine Person gewählt, die Amtszeit beträgt zwei Jahre.

#### Studierendenvertretung (Fachschaft)

- Die Studierendenvertretung im Gremium wird nicht gewählt, sondern von der Fachschaft des CGL nominiert.
- Die Nominierung erfolgt jeweils für die Dauer von einem Jahr.

## **§ 6 Vorstand des Instituts**

(1) Der Vorstand des CGL besteht aus vier gewählten Mitgliedern, davon mindestens zwei aus der Gruppe der Professor:innen,

(2) Die Amtszeit beträgt vier Jahre. Wiederwahl ist zulässig. Beim vorzeitigen Ausscheiden eines Mitglieds erfolgt eine Nachwahl für die verbleibende Amtszeit.

(3) Der Vorstand führt die laufenden Geschäfte des Instituts. Zu seinen Aufgaben gehören:

- operative Steuerung von Forschung, Lehre und Entwicklung,
- Vorbereitung von Berufungsverfahren und Curricula,
- Mittelbewirtschaftung im Rahmen des Budgets,
- Koordination der Gremienarbeit sowie Abstimmung mit Fakultäts- und Hochschulleitung,
- Einberufung und Leitung des Institutsrats.

(4) Der Vorstand tagt nicht öffentlich. Gäste können auf Einladung teilnehmen.

(5) Beschlüsse werden mit einfacher Mehrheit der anwesenden stimmberechtigten Mitglieder gefasst. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme der\*des Vorsitzenden.

(6) Vorstandssitzungen finden in regelmäßigen Abständen statt. Für beschlussfassende Sitzungen erfolgt die Einladung mindestens sieben Tage im Voraus; die Tagesordnung ist mindestens drei Tage vorher zu versenden. Auf Antrag eines Vorstandsmitglieds können einzelne Tagesordnungspunkte in einer erweiterten institutsöffentlichen Sitzung behandelt werden.

## **§ 7 Vorsitz des Vorstands**

(1) Der Vorstand wählt aus seiner Mitte eine:n Vorsitzende:n und eine:n stellvertretende:n Vorsitzende:n für die Dauer von vier Jahren. Wiederwahl ist möglich. Der Vorsitz kann nur von einem Mitglied aus der Gruppe der Professor:innen übernommen werden.

(2) Die/der Vorsitzende koordiniert die Aktivitäten des Instituts, vertritt dessen Interessen innerhalb der Hochschule und pflegt die Zusammenarbeit mit der Fakultätsleitung sowie dem Präsidium.

(3) In der Außenvertretung führt die/der Vorsitzende die Bezeichnung Direktor:in des Cologne Game Lab (CGL).

## **§ 8 Wahlordnung für den Institutsvorstand**

(1) Die Mitglieder des Vorstands werden vom Institutsrat gewählt.

(2) Wahlberechtigt sind alle Mitglieder des Institutsrats

Wählbar sind:

- Professor:innen des Instituts,
- wissenschaftliche Mitarbeiter:innen des Instituts.

(3) Im Rahmen der Vorstandswahl wird vor der Abstimmung eine Wahlliste erstellt, die dem Institutsrat vorgestellt wird.

Die zur Wahl stehenden Personen ordnen sich dabei im Vorfeld einem der folgenden Aufgabenbereiche zu:

- Institutsleitung
- Vorstand Studium und Lehre
- Vorstand Forschung
- Vorstand Inkubation

Mindestens zwei Mitglieder des Vorstands müssen dem Kreis der Professor:innen angehören.

(4) Die Wahl erfolgt in geheimer Abstimmung. Jede:r Wahlberechtigte hat bis zu vier Stimmen.

(5) Die Wahl wird von der Institutsleitung oder einer vom Institutsrat benannten Wahlkommission durchgeführt und dokumentiert. Ergänzungen zur Wahlordnung können durch Beschluss des Institutsrats erfolgen. Die Wahlleitung ist im Vorfeld der Wahl festzulegen.

## **§ 9 Änderung der Institutsordnung**

(1) Änderungen dieser Ordnung können durch den Vorstand vorgeschlagen werden.

(2) Sie bedürfen der Zustimmung des Institutsrats sowie der Bestätigung durch den Fakultätsrat der Fakultät für Kulturwissenschaften.

## **§ 10 Inkrafttreten**

Diese Ordnung tritt mit ihrer Veröffentlichung in den Amtlichen Mitteilungen der TH Köln in Kraft.

Ausgefertigt auf Grundlage der Beschlüsse des Institutsvorstands vom 29. Mai 2025 und des Fakultätsrats der Fakultät für Kulturwissenschaften vom 03. Juli 2025.

Köln, den 30. Juli 2025

Institutsdirektor

Die Dekanin der Fakultät für Kulturwissenschaften

---

Prof. Björn Bartholdy

---

Prof. Dr. Regina Urbanek

## Anhang 1 (Stand 27. Juni 2025)

Dem Institut sind folgende Professuren zugewiesen:

Prof. Björn Bartholdy (100%) – Media Design

Prof. Bernd Diemer (49,5%) – Game Design

Prof. Dr. Emmanuel Guardiola (49,5%) – Game Design

Prof. Dr. Greta Hoffmann (49,5%) – Game Design

Prof. Dr. Sonia Fizek (49,5%) – Media and Game Studies

Prof. Nanette Kaulig (100%) – 3D Animation and CG Arts

Prof. Dr. Roland Klemke (49,5%) – Game Informatics

Prof. Odile Limpach (49,5%) – Game Economics and Entrepreneurship

Prof. Dr. Jonas Zimmer (100%) – Game Informatics

(eine Professur (100%) Media and Game Studies, soll im kommenden Jahr nachbesetzt werden)