

## Pressemitteilung

Nr. 60 vom 28. Juli 2016

### **Clash of Realities 2016 7th Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games**

**Vom 14. bis 16. November 2016 findet in Köln die siebte Clash of Realities-Konferenz statt. Einzigartig in Europa bietet die künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz zu digitalen Spielen die Gelegenheit zu einem interdisziplinären Austausch und Dialog. International renommierte Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie werden über innovative Trends in der Entwicklung digitaler Spiele, ihre gesellschaftliche Wahrnehmung sowie medienethische Probleme diskutieren und der Frage nachgehen, wie sich ein kritisch-analytischer Umgang mit digitalen Spielen vermitteln lässt. 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. Anmeldungen für die Konferenz, die am Standort des Cologne Game Lab der TH Köln in Köln-Mülheim stattfinden wird, sind ab sofort über die Website möglich: [www.clashofrealities.com](http://www.clashofrealities.com)**

Zu den Keynote-Speakern der englischsprachigen Clash of Realities-Konferenz 2016 zählen u. a. die Wissenschaftler und Autoren Prof. Dr. Mark J.P. Wolf (Concordia University, Wisconsin), Prof. Dr. Thomas Elsaesser (University of Amsterdam), Prof. Dr. Miguel Sicart (IT University of Copenhagen), der preisgekrönte Filmemacher, Künstler und Game Designer David O'Reilly (Los Angeles), Alexander Knetig, Chefredakteur bei ARTE Creative, die Game Designerin Prof. Colleen Macklin (Parsons New School for Design) und der Game Designer Prof. Eric Zimmerman (Tisch School of the Arts, New York University). Gefördert wird die Clash of Realities 2016 von der Film- und Medienstiftung NRW, der TH Köln, der Stadt Köln und Electronic Arts.

Gastvorträge zum Thema „Star Citizen – Open Development as a Disruptive Game Design Practice“ bilden den Konferenz-Auftakt am 14. November nachmittags. Offiziell eröffnet wird die Konferenz mit einer Abend-Keynote von Prof. Eric Zimmerman von der Tisch School of Arts der New York University. Am zweiten Konferenztag (15. November) findet der „Day of Summits“ statt mit Vorträgen, Projektpräsentationen und Workshops zu sechs Themenschwerpunkten:

- Aesthetics of Play (Game Development Summit)
- Digital Games: Transmedia Works of Art (Game Studies Summit)
- Digital Games as Social Environments (Media Education Summit)
- Cineludic Aesthetics (Film and Games Summit)
- Of Broadcasters and Game Masters (Games and Television Summit)
- Save the Game (Games Preservation Summit)

Referat Kommunikation und Marketing  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Petra Schmidt-Bentum  
0221-8275-3119  
[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. 60 vom 28. Juli 2016  
Clash of Realities 2016

Weitere Informationen zum Programm und sowie zu den Rednerinnen und Rednern können abgerufen werden über: [www.clashofrealities.com](http://www.clashofrealities.com).

Veranstaltet wird die Clash of Realities-Konferenz 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, ein weltweit führendes Unternehmen auf dem Gebiet der digitalen interaktiven Unterhaltung, die Vereinigung für Design, Promotion und Marketing der audiovisuellen Medien, Eyes and Ears of Europe sowie die Arbeitsgemeinschaft Games (AG Games), ein interdisziplinärer Zusammenschluss von Forscherinnen und Forschern im Bereich digitaler Spiele.

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 24.000 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.