

39/2012

18. Mai 2012

Clash of Realities 2012 startet mit Paneldiskussion zu Computerspielen und Kunst sowie Keynotes international renommierter Computerspiele-Expertinnen

Die 4. International Computer Game Conference Cologne »Clash of Realities« startet am kommenden Mittwoch, 23. Mai 2012, um 15.00 Uhr in der Fachhochschule Köln (Campus Südstadt, Mainzer Str. 5, und Uberring 40, 50678 Köln). Die Konferenz zählt zu den wichtigsten Plattformen für den wissenschaftlichen Austausch über Computer- und Videospiele. **Eröffnet wird die Clash of Realities 2012 mit einer Paneldiskussion zum Thema »Computerspiele an der Schwelle zur Kunst«.** Über dieses kontroverse Thema diskutieren Till Hardy (Film- und Medienstiftung NRW), Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth (Cologne Game Lab, FH Köln), Krystian Majewski (freiberuflicher Game Designer) und die Computerspielentwicklerin und Animationskünstlerin Lea Schönfelder. Moderator der Podiumsdiskussion ist Martin Lorber (Electronic Arts Deutschland). **Anschließend folgen Keynotes der beiden international renommierten Expertinnen Prof. Doris C. Rusch von der DePaul University in Chicago und Prof. Tracy Fullerton von der University of Southern California/ School of Cinematic Arts.** Organisatoren der Konferenz sind das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik sowie das Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln und Electronic Arts Deutschland. Die Teilnahme ist kostenfrei. Anmeldungen sind bis zum Konferenzstart möglich über: www.clashofrealities.de.

Unter dem Titel »Game Design Zen« wird Prof. Doris C. Rusch in ihrer Keynote über die Erfahrungen beim Designprozess für Spiele über Liebe (»The Bridge«), Sucht (»Akrasia«), Depression (»Elude«) und Ängste (»Zombie Yoga«) berichten und wie diese Erfahrungen für andere Designerinnen und Designer bei Spielen über menschliche Emotionen nützlich sein können. **»Provokationen im Spiel: Experimentelles Design aus dem Game Innovation Lab« lautet der Titel der anschließenden Keynote von Prof. Tracy Fullerton, die zu den führenden internationalen Experten für Game Design zählt.** Tracy Fullerton wird mehrere aktuelle Projekte vorstellen und u. a. über verschiedene Ansätze berichten, mit denen experimentelle Spielkonzepte ausgearbeitet und weiterentwickelt werden können. Zu den weiteren Themen der Konferenz zählen u.a.: »Ästhetische Dimensionen«, »Neurologie und Psychoanalyse«, »Story driven Games«, »Media and Ethnography«, »Lernen und Spielen«, »Critical Games«, »Digital Game-Based Learning«, »Game Design and Education« sowie »Anthropologische Dimensionen«. **Das vollständige Konferenzprogramm kann über die Konferenz-Website abgerufen werden: www.clashofrealities.de**

Die Fachhochschule Köln ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. 19700 Studierende werden von rund 430 Professorinnen und Professoren unterrichtet. Das Angebot der elf Fakultäten umfasst mehr als 75 Studiengänge aus den Ingenieur-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften und

Fachhochschule Köln
Claudiusstraße 1
D 50678 Köln
Telefon: +49 221 / 82 75 - 31 90
Telefax: +49 221 / 82 75 - 33 94
www.fh-koeln.de

fh-aktuell

den Angewandten Naturwissenschaften. Die Fachhochschule Köln ist Vollmitglied in der Vereinigung Europäischer Universitäten (EUA), sie gehört dem Fachhochschulverbund UAS 7 und der Innovationsallianz der nordrhein-westfälischen Hochschulen an. Die Hochschule ist zudem eine nach den europäischen Öko-Management-Richtlinien EMAS und ISO 14001 geprüfte und zertifizierte umweltorientierte Einrichtung und zertifiziert als familiengerechte Hochschule.

Das **Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln** vermittelt Studierenden der Sozialen Arbeit medienpädagogische Handlungskompetenz. In den Lehrveranstaltungen des Instituts erwerben die Studierenden u.a. Kenntnisse der alltäglichen Mediennutzung ihrer zukünftigen Klienten, erfahren pädagogische Handlungsoptionen und erlernen den Einsatz von Spielen und Medien (wie z. B. Foto und Film) in der sozialpädagogischen Praxis. In den vergangenen 20 Jahren hat das Institut zahlreiche Forschungsprojekte durchgeführt, die sich aus medienpädagogischer Perspektive vor allem mit der Rezeption von Computerspielen durch Kinder und Jugendliche auseinandergesetzt haben. Das Institut zählt zu den drittmittelstärksten Einrichtungen der Fachhochschule Köln und ist bundesweit ein gefragter Ansprechpartner im wissenschaftlichen und pädagogischen Diskurs über Computerspiele.

Das **Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln** entwickelt und erforscht interaktive Inhalte und bildet Fachkräfte für die Games-Branche aus. Zu den Arbeitsgebieten des Instituts zählen neben (digitalen) Spielen auch interaktive Film- und TV-Formate, nonlineare Bildungsangebote sowie verwandte Formen digitaler Kunst und Unterhaltung. Im Zentrum steht die kreative Auseinandersetzung mit den Bereichen Konzeption, Game Design, Autorenschaft sowie audiovisuelle Gestaltung. Des Weiteren sollen innovative narrative Formate und Interaktionsschnittstellen entwickelt werden.

Electronic Arts (NASDAQ: EA) ist ein weltweit führendes Unternehmen auf dem Gebiet der digitalen interaktiven Unterhaltung. Das Unternehmen bietet Spiele, Zusatzinhalte und Onlinedienste für internetfähige Spielekonsolen, PCs, Mobiltelefone, Tablets und Soziale Netzwerke. EA hat mehr als 220 Millionen registrierte Spieler und ist in 75 Ländern aktiv. EA erzielte im Geschäftsjahr 2012 (1. April 2011 bis 31. März 2012) einen Umsatz von 4,1 Milliarden US-Dollar (nach US-GAAP). Das Unternehmen hat seinen Sitz in Redwood City, Kalifornien, und ist bekannt für qualitativ hochwertige Blockbuster-Marken wie Die Sims, Madden NFL, FIFA, Need for Speed, Battlefield und Mass Effect. Mehr Informationen über EA finden Sie unter folgendem Link <http://www.ea.com/de/about>.

Kontakte für die Medien

Fachhochschule Köln

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Petra Schmidt-Bentum

Tel.: 0221/82 75 -31 19

E-Mail: petra.schmidt-bentum@fh-koeln.de

www.fh-koeln.de

www.facebook.com/fhkoeln

www.twitter.com/fhkoeln

Electronic Arts

Martin Lorber

PR Director und Jugendschutzbeauftragter

Telefon 0221/97582-2637

E-Mail: mlorber@ea.com

www.presse.electronic-arts.de

www.spielkultur.ea.de

Fachhochschule Köln

Claudiusstraße 1

D 50678 Köln

Telefon: +49 221 / 82 75 - 31 90

Telefax: +49 221 / 82 75 - 33 94

www.fh-koeln.de