



3/2010

27. Januar 2010

Clash of Realities 2010 in Köln Köln erneut Zentrum für Spieleforscher aus aller Welt

Vom 21. bis 23. April 2010 findet in Köln die dritte internationale Computerspiele-Konferenz »Clash of Realities« statt. Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus den Fachrichtungen Psychologie, Medizin, Design, Medien- und Kommunikationswissenschaften sowie Medienpädagogik und Kunst berichten über neueste Forschungsergebnisse zu interaktiver Unterhaltungssoftware und der Wirkung von virtuellen Welten. Ausrichter der Tagung sind die Fachhochschule Köln (das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik und das Cologne Game Lab) und Electronic Arts.

Für die 3. Konferenz konnten wieder zahlreiche hochkarätige Expertinnen und Experten aus dem In- und Ausland als Referenten gewonnen werden. **Bereits fest zugesagt haben zum Beispiel die Medienforscherin und Gamedesignerin Tracy Fullerton (USA), die Medizinerin Cheryl K. Olson (USA) und der Kognitionspsychologe Prof. Dr. Dietrich Dörner (Bamberg).**

»Die Konferenz Clash of Realities hat sich als eine der wichtigsten Plattformen für den wissenschaftlichen Austausch über Computer- und Videospiele etabliert. Vor allem unser interdisziplinärer Ansatz hat sich bewährt. Wir haben daher dieses Mal noch weitere Themenfelder in den Blick genommen und Wissenschaftler aus den Bereichen Gamedesign und Kognitionswissenschaften eingeladen«, sagt Tagungsleiter Professor Dr. Winfred Kaminski, Geschäftsführender Direktor des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der Fachhochschule Köln.

Martin Lorber, PR Director bei Electronic Arts und ebenfalls Tagungsleiter von Clash of Realities, ergänzt: »Wir werden an die Erfolge der ersten beiden Konferenzen anknüpfen und erneut zeigen, dass eine ernsthafte Auseinandersetzung mit interaktiver Unterhaltung äußerst lohnenswert ist. Nach wie vor ist auch der Wissenstransfer von der akademischen Forschung hin zu Politik, Medien und Pädagogik ein besonders wichtiger Aspekt dieser Konferenz. Daher freue ich mich über das große Interesse aus diesen Gesellschaftsbereichen an der Tagung.«

Weitere Informationen
www.clashofrealities.de

Kontakt für die Medien
Fachhochschule Köln
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Petra Schmidt-Bentum
Tel.: 0221/82 75-31 19; Fax: 0221/82 75-33 94

Claudiusstraße 1
D 50678 Köln

Telefon: +49 221/8275-31 90
Telefax: +49 221/8275-33 94
pressestelle@fh-koeln.de
www.fh-koeln.de

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

- **Electronic Arts**

- Martin Lorber
- Director PR und Jugendschutzbeauftragter
- Telefon 0221/97582-2637
- E-Mail: mlorber@ea.com
- **www.presse.electronic-arts.de**

- **Electronic Arts**, mit Hauptsitz in Redwood City, Kalifornien, ist das weltweit führende Unternehmen auf dem Gebiet der interaktiven Unterhaltungssoftware. Das 1982 gegründete Unternehmen entwickelt, veröffentlicht und vertreibt interaktive Software für Videospiele, PCs, Mobiltelefone und das Internet. Electronic Arts vermarktet seine Produkte unter den Markennamen EA, EA SPORTS, EA Mobile und POGO. Electronic Arts erzielte im Geschäftsjahr 2009 (endend am 31. März 2009) einen Umsatz von 4,2 Milliarden US-Dollar und verkaufte 31 Spieletitel über eine Million Mal.

- Die **Fachhochschule Köln** ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Das Angebot der elf Fakultäten mit 400 Professorinnen und Professoren umfasst mehr als 70 Studiengänge aus den Ingenieur-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften. Die Fachhochschule Köln ist Vollmitglied in der European University Association (EUA); sie gehört dem Fachhochschulverbund UAS 7 an und ist eine zertifizierte umweltorientierte Einrichtung (EMAS und ISO 14001).

- 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.