



24/2010

20. April 2010

»Beeinflusst der wissenschaftliche Diskurs die gesellschaftliche Debatte über Gewalt in Medien?« Podiumsdiskussion zur Eröffnung von Clash of Realities 2010

Der Oberbürgermeister der Stadt Köln, Jürgen Roters, wird am Mittwoch, den 21. April, um 15.00 Uhr die dritte internationale Computerspiele-Konferenz in Köln »Clash of Realities 2010« eröffnen (Fachhochschule Köln, Mainzer Str. 5, 50678 Köln, Aula). Die dreitägige Konferenz startet mit einer Podiumsdiskussion zum Thema »Beeinflusst der wissenschaftliche Diskurs die gesellschaftliche Debatte über Gewalt in Medien?« mit Vertretern aus Wissenschaft, Medien, Politik, Jugendschutz und Wirtschaft (15.45 bis 17.15 Uhr). Die Keynote hält Prof. Dr. Maic Masuch, Professor für Medieninformatik mit dem Schwerpunkt Entertainment Computing an der Universität Duisburg Essen zum Thema »Innovationen in digitalen Spielen« (17.30 bis 18.30 Uhr). Prof. Masuch zählt zu den Pionieren der Computerspieleforschung in Deutschland. Die amerikanische Gamedesignerin Prof. Tracy Fullerton, die ursprünglich die Keynote halten wollte, kann aufgrund des Flugverbots über Europa nicht anreisen. Veranstalter der dreitägigen Konferenz »Clash of Realities 2010« sind die Fachhochschule Köln (Institut für Medienforschung und Medienpädagogik und das Cologne Game Lab) und Electronic Arts. Sie wollen mit dieser Veranstaltung, die allen Interessentinnen und Interessenten offen steht, ein inter- und transdisziplinäres Gesprächsforum bieten, auf den möglichst alle Facetten der Computerspiele thematisiert werden. Begrüßt werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer von der Vizepräsidentin der Fachhochschule Köln, Prof. Dr. Sylvia Heuchemer, und dem Geschäftsführer von Electronic Arts in Deutschland, Dr. Olaf Coenen.

Es diskutieren auf dem Podium:

Prof. Dr. Christoph Klimmt, Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Dr. Olaf Coenen, Geschäftsführer Electronic Arts Deutschland

Jürgen Schattmann, Leiter des Referates Kinder- und Jugendschutz, Medienkompetenz in der Kinder- und Jugendhilfe, Jugendsozialarbeit, Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Dr. Christian Stöcker, Redakteur Spiegel Online

Malte Spitz, Mitglied im Bundesvorstand von BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN

Moderation: Ines Dettmann, Junges Literaturhaus Köln

Die Teilnahme an der Tagung, die auf dem Campus Südstadt der Fachhochschule Köln stattfindet, ist kostenlos. Erwartet werden bis zu 500 Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

Fachhochschule Köln
Claudiusstraße 1
D 50 678 Köln
Telefon: +49 221/8275-31 90
Telefax: +49 221/8275-33 94
www.fh-koeln.de



fh-aktuell



Weitere Informationen und detaillierte Programminformationen**www.clashofrealities.de****Kontakt für die Medien****Fachhochschule Köln**

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Petra Schmidt-Bentum

Tel.: 0221/8275 -3119; Fax: 0221/ 8275 -3394

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 Videospielsysteme, 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.

Fachhochschule Köln
 Claudiusstraße 1
 D 50 678 Köln
 Telefon: +49 221/8275-31 90
 Telefax: +49 221/8275-33 94
 www.fh-koeln.de

.....

