



26/2010

23. April 2010

Clash of Realities 2010 Computerspiele im Mittelpunkt der Forschung

Die dritte internationale Computerspiele-Konferenz »Clash of Realities« ist nach drei Tagen lebhafter Debatten und der Präsentation neuester Forschungsergebnisse führender Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus dem In- und Ausland zu Ende gegangen. Rund 400 Teilnehmerinnen und Teilnehmer diskutierten mit den Expertinnen und Experten auf den Podien.

Die Fachhochschule Köln und das Unternehmen Electronic Arts, Veranstalter der Konferenz, holten renommierte Forscher wie den Leibnizpreisträger Prof. Dr. Dietrich Dörner von der Otto-Friedrich-Universität Bamberg und Prof. Dr. Thorsten Quandt, Inhaber des Lehrstuhls für Kommunikationswissenschaft an der Universität Hohenheim, nach Köln. **Neben dem wissenschaftlichen Diskurs wurde auch über Möglichkeiten des Wissenstransfers von der Forschung zu Politik und Gesellschaft gesprochen.** Dr. Christoph Klimmt, Professor an der Johannes Gutenberg Universität Mainz, mahnte beispielsweise an, dass sich Wissenschaft deutlicher und vehementer an der öffentlichen Debatte um Computerspiele beteiligen müsse. »Zu den Erfolgen der Konferenz zählt« betonte **Professor Dr. Winfried Kaminski von der Fachhochschule Köln**, »dass die verschiedenen Forschungsrichtungen immer mehr verstehen, dass sie nur im Miteinander das Besondere der Computerspiele entschlüsseln können.« Zudem habe die diesjährige Clash of Realities deutlich den Fortschritt und Zuwachs an Wissen über Spiele in den vergangenen Jahren gezeigt. **Daniel Poli von Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland** rief im Rahmen von Clash of Realities dazu auf, neue Aufklärungsangebote über Computer- und Videospiele zu konzipieren, die junge Menschen direkt einbeziehen und »positiv das Thema auf Augenhöhe mit der Zielgruppe aufgreifen«. Dabei solle man vor allem Fragen des exzessiven Mediengebrauchs in den Blick nehmen.

Die Referate der Tagung werden wie bereits bei den ersten beiden »Clash of Realities« in einem Tagungsband veröffentlicht. Darüber hinaus werden Vodcasts und Podcasts auf www.clashofrealities.de eingestellt.

Fachhochschule Köln

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Petra Schmidt-Bentum

Tel.: 0221/8275 -3119; Fax: 0221/ 82 75 -3394

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

www.fh-koeln.de; www.presse.fh-koeln.de

Electronic Arts

Martin Lorber

Director PR und Jugendschutzbeauftragter

Telefon 0221/97582 -26 37

E-Mail: mlorber@ea.com

www.presse.electronic-arts.de

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

.....



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.

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.

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

.....

