



Clash of  
Realities



Fachhochschule Köln  
Cologne University of Applied Sciences



14/2010

16. März 2010

## »Clash of Realities 2010« Expertinnen und Experten aus aller Welt präsentieren den aktuellen Diskussionsstand zu den Herausforderungen und Möglichkeiten von Computerspielen

Vom 20. bis 23. April 2010 bieten zwei direkt aufeinander folgende Konferenzen in Köln Interessentinnen und Interessenten die seltene Gelegenheit, sich aus sehr unterschiedlichen Perspektiven mit dem komplexen Thema Gaming zu beschäftigen. **Während sich die 3rd International Game Conference Cologne »Clash of Realities« vom 21. bis 23. April 2010 mit dem Thema wissenschaftlich auseinandersetzt, stellt die erstmals veranstaltete »Next Level Conference« vom 20. bis 21. April 2010 künstlerisch-ästhetische Aspekte in den Mittelpunkt.** »Mit den beiden Konferenzen Clash of Realities und Next Level beweist Köln erneut, dass diese Stadt und das Land Nordrhein-Westfalen zu den weltweit führenden Regionen im Bereich interaktive Unterhaltung gehören«, sagt Martin Lorber von Electronic Arts, der gemeinsam mit Prof. Dr. Winfred Kaminski von der Fachhochschule Köln die erste Tagung »Clash of Realities« vor vier Jahren initiiert hat.

**Abhängigkeit und Gewalt, Geschlechterrollen, politische Implikationen der Spiele wie etwa die Frage, welchen Politikmodellen wir begegnen, aber auch die Potenziale des Lernens, des kulturellen Ausdrucks und der medial-ästhetischen Gestaltung sowie des bewussten Freizeiters: Das sind die großen Themenbereiche der dritten internationalen Computerspielekonferenz »Clash of Realities 2010«, zu der die Fachhochschule Köln und Electronic Arts vom 21. bis 23. April 2010 in die Fachhochschule Köln einladen** (Mainzer Str. 5, 50678 Köln). Erwartet werden Forscherinnen und Forscher aus den USA, Großbritannien, Italien, Dänemark, Österreich, Schweiz und Deutschland. Sie vertreten die Medienwissenschaft, Spieleforschung, Medienpädagogik, Psychologie und Sozialwissenschaft, Filmwissenschaft, Design und Informatik. **Das Logo und das Plakat zur Tagung können über [www.clashofrealities.de](http://www.clashofrealities.de) im Pressebereich zum Nachdruck abgerufen werden.**

**Mit einer außergewöhnlich großen Themenbreite wird die 3rd International Game Conference »Clash of Realities« den aktuellen Diskussionsstand zu den Herausforderungen und Möglichkeiten von Computerspielen präsentieren.** »Dabei wird aus unterschiedlichen Fachrichtungen auf

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

.....

die formalen und inhaltlichen Möglichkeiten und Besonderheiten der zeitgenössischen digitalen Spielwelten Bezug genommen«, erläutert Prof. Dr. Winfred Kaminski, Tagungsleiter und Geschäftsführender Direktor des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln (Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften). »Es werden«, so Kaminski weiter, »selbstverständlich aktuell diskutierte Fragen aufgenommen, um der allgemeinen Öffentlichkeit zu ermöglichen, wissenschaftlich fundierte und differenzierte Antworten zu finden.«

**Unter dem Tagungstitel »Computerspiele: Medien und mehr ...« wird über Online-Rollenspiele und Ego-Shooter ebenso diskutiert wie über digitale Sportspiele, Planungs- und Strategiespiele und viele andere Spielekategorien mehr. Mit Blick auf die »Politik der Spiele« wird nachgefragt, welchen Politikmodellen wir in Computerspielen begegnen und ob sie über die spielerische Interaktion hinaus auch Gelegenheit zu »gesellschaftlicher Partizipation und Engagement« bieten.** Unter dem **Oberbegriff Jugendkultur** geht es unter anderem um Jugendkultur und Freizeiterleben, um Identitätsfindung, um die Entstehung neuer Sozialräume durch virtuelle Spielwelten sowie um soziale Prozesse und die Rolle der sozialen Gruppen. Hinzu kommen Fragen nach der »männlichen Dominanz in Spielerclans« und nach der Bewertung von Spielen als konstruktiven Teil der Freizeit.

**Die Teilnahme an der Konferenz »Clash of Realities« ist kostenlos. Eine Online-Anmeldung über die Tagungswebsite ist für die Teilnahme erforderlich.**

**Ein besonderes Augenmerk gilt auch der Psychologie des Spielens.** So untersucht und verwendet der Leibniz-Preisträger Dietrich Dörner Computerspiele, um die Kognitionspsychologie voranzubringen. Er fragt: »Haben Maschinen Seelen, oder ist gar unsere Seele eine denkende Maschine?« In diesen Themenbereich gehören ebenso die Diskussionen um die Spielsucht und angemessene medizinisch-therapeutische Ansätze sowie die Fragen, ob sozialwissenschaftlich-empirische sowie psychologische Forschung zu den Phänomenen Spielsucht und exzessives Spielen erforderlich ist und welche Chancen Beratung und Prävention haben.

**Mit Blick auf die Entwicklung von Spielen** stehen Fragen nach Foto- und Hyperrealismus der Spiele und ihrer Rolle bei der Weiterentwicklung des Kinos ebenso auf dem Programm wie die Verbindung der Konstruktion realer Räume (Architektur) und virtueller Spielräume. Weitere Themen sind Spiele als Experimente, Experimente mit Computerspielen, Computerspiele als »Kunstform« und damit als »Kulturgut« sowie neue »narrative Möglichkeiten« durch Computerspiele.

**Zudem werden auch Expertinnen und Experten aus dem Bereich Medienpädagogik Forschungs- und Praxiserfahrungen vorstellen und Position beziehen zu Aspekten der Medienkompetenz, der Medienbildung und der Mediensozialisation.** Dabei geht es vor allem um Spielbewertung, Lernen am Spiel und Lernen durch das Spiel sowie um die Frage, inwiefern Computerspiele zur Entwicklung spezifischer Fertigkeiten beitragen können.

**Als inter- und transdisziplinäres Gesprächsforum will die dritte internationale Computerspielekonferenz »Clash of Realities 2010« möglichst alle Facetten der Computerspiele thematisieren, zu neuen Fragen anregen und schöpferische Entwicklungen anstoßen.** Detaillierte Informationen über das Programm, die Themen sowie über die Referentinnen und Referenten können online über die Website »clashofrealities.de« abgerufen werden.

Fachhochschule Köln  
Claudiusstraße 1  
D 50 678 Köln  
Telefon: +49 221/82 75-31 90  
Telefax: +49 221/82 75-33 94  
www.fh-koeln.de

.....

**Bereits am 20. April (bis 21. April) laden das NRW KULTURsekretariat und die Landesregierung Nordrhein-Westfalen zur ersten »Next Level Conference« zum Thema Kunst und Kultur der digitalen Spiele ein (AbenteuerHallen in Köln-Kalk).** Ausführliche Infos und Anmeldungen sind möglich unter: [www.nextlevel-conference.org](http://www.nextlevel-conference.org)

Die **Fachhochschule Köln** ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Das Angebot der elf Fakultäten und des ITT 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.

**Weitere Informationen**  
[www.clashofrealities.de](http://www.clashofrealities.de)

**Kontakt für die Medien**  
**Fachhochschule Köln**  
Institut für Medienforschung und Medienpädagogik  
Lars Adam  
Tel.: 0221/82 75 -3697  
E-Mail: [lars.adam@fh-koeln.de](mailto:lars.adam@fh-koeln.de)

**Fachhochschule Köln**  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Petra Schmidt-Bentum  
Tel.: 0221/82 75-31 19; Fax: 0221/82 75 -33 94  
E-Mail: [petra.schmidt-bentum@fh-koeln.de](mailto:petra.schmidt-bentum@fh-koeln.de)  
[www.fh-koeln.de](http://www.fh-koeln.de)

**Electronic Arts**  
Martin Lorber  
Director PR und Jugendschutzbeauftragter  
Telefon 0221/9 75 82-26 37  
E-Mail: [mlorber@ea.com](mailto:mlorber@ea.com)  
[www.presse.electronic-arts.de](http://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](http://www.fh-koeln.de)

.....

