

## Pressemitteilung

Nr. 63 vom 20. September 2022

### **Clash of Realities 2022: Anmeldung jetzt möglich**

International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games

**Ethik, Geschlechterfragen, Klimawandel, Kriege und Konflikte: Vom 28. bis zum 30. September 2022 findet die 13. Clash of Realities statt. Die englischsprachige künstlerisch-wissenschaftliche Forschungskonferenz wurde 2006 am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln begründet und wird seit 2014 vom Cologne Game Lab (CGL) der Hochschule ausgerichtet. Die Veranstaltung findet vor Ort im Cologne Game Lab, Schanzenstraße 28, 51063 Köln, statt. Einige Keynotes werden online dazu geschaltet und auch gestreamt. Anmeldungen sind ab sofort über die Webseite [www.clashofrealities.com](http://www.clashofrealities.com) möglich.**

Die 13. und letzte Clash of Realities bietet international renommierten Expertinnen und Experten aus Wissenschaft, Forschung und Industrie ein Forum für interdisziplinären Austausch und Dialog rund um die künstlerische Gestaltung, technologische Entwicklung und gesellschaftliche Wahrnehmung von digitalen Spielen. Der Fokus der diesjährigen Konferenz liegt auf aktuellen globalen Konflikten.

„Wir leben in Zeiten großer Gegensätze: Auf der einen Seite Klimawandel, Krieg, Massenfluchtbewegungen, Energiekrisen und Pandemien, auf der anderen Seite neue intellektuelle Perspektiven, einflussreiche Protestbewegungen und beispielloser technologischer Fortschritt. In ihrer 13. und letzten Ausgabe reflektiert die Clash of Realities-Konferenz diese Konflikte und die einzigartige Rolle, die digitalen Spielen bei unserem Bemühen zufällt, eine bessere Welt zu schaffen“, sagt Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth, der gemeinsam mit Prof. Björn Bartholdy das CGL leitet und dem Programmausschuss der Clash of Realities vorsteht.

#### **Vorträge, Workshops und internationale Keynote-Speaker**

„Wir blicken stolz auf 16 Jahre und 12 Konferenzen zurück und freuen uns, dass wir wieder viele renommierte Speaker gewinnen konnten“, so Bartholdy. Den Anfang machen am 28. September der Young Academics Workshop über „Weibliche Figuren: Gegenwart und Zukunft von Storytelling, Spiel und Charakteren“ und der „Film & Games Summit“ über „Storytelling als Strategie der sozialen Verantwortung“. Nach der Abend-Keynote von Prof. Eric Zimmerman (New York University) werden Absolventinnen und Absolventen der Bachelor- und Masterstudiengänge des CGL geehrt.

Am zweiten Tag finden neben weiteren Keynotes der „Game Studies Summit“ zum Thema „Spielen im Metaverse“ sowie der „Games & Climate Summit“ über „Green Game Studies“ statt. Der dritte und letzte Konferenztag beginnt mit dem „Game Development Summit“ über „Astronauten und Aliens“ sowie dem „Game Psychology Summit“ über „Mental Health and Well-Being in Games“ und schließt mit letzten Keynotes.

Referat Kommunikation und Marketing  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Marcel Hönighausen  
0221-8275-5205  
[pressestelle@th-koeln.de](mailto:pressestelle@th-koeln.de)

#### **Technische Hochschule Köln**

Postanschrift:  
Gustav-Heinemann-Ufer 54  
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:  
Claudiusstraße 1  
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 63 vom 20. September 2022  
Clash of Realities

Als internationale Speaker haben unter anderem zugesagt:

- 28. September | Eröffnungs-Keynote  
**Eric Zimmermann** (New York University)  
„The Rules We Break – Lessons in Thinking, Play, and Design“
- 28. September | Young Academics Workshop  
**Joanne Popińska** (XR & documentary filmmaker)  
“Staying True to an Impactful Vision in Immersive Storytelling“
- 29. September | Game Studies Summit  
**Jesse Schell** (Schell Games & Carnegie Mellon University)  
“The Metaverse: What’s Now, What’s Next“
- 29. September | Game Studies Summit  
**Janet Murray** (Georgia Institute of Technology)  
“The Never-Ending Imitation Game. Or: An Earthling’s Guide to Yet-Another-Metaverse“
- 29. September | Games & Psychology  
**Kelli Dunlap** (American University, Washington D.C.)  
„Creating an Ethical Code for Designing Psychological Trauma Games“
- 29. September | Game Development  
**Tracy Fullerton** (University of Southern California)  
„Indie, Art, and Edu: The Changing Seasons of ‘Walden, a Game‘“
- 30. September | Games & Climate Summit  
**Stefan Werning** (Utrecht University)  
“How Creative Metagaming Practices Can Augment Climate Communication and Action“
- 30. September | Abschluss-Keynote  
**Frans Mäyrä, Olli Sotamaa und Usva Friman** (Tampere University)  
„The Centre of Excellence in Game Culture Studies – The Past, Present, and the Future of a CoE in Cultural Game Studies“

Das Programm der Clash of Realities 2022 wurde vom Cologne Game Lab in Zusammenarbeit mit der ifs internationale filmschule köln, dem Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, Electronic Arts (EA) sowie der AG Games erstellt. Projektförderer sind die TH Köln, die Film- und Medienstiftung NRW sowie das niederländische Generalkonsulat.

Die **TH Köln** zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften. Sie bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind rund 25.000 Studierende in etwa 100 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin.