

1. INTERNATIONAL COMPUTER GAME
CONFERENCE COLOGNE

22.-24.03.2006

**COMPUTERSPIELE
UND SOZIALE WIRKLICHKEIT**

**COMPUTER GAMES
AND SOCIAL REALITY**

TAGUNGSPROGRAMM 

**CLASH OF
REALITIES**



Fachhochschule Köln
University of Applied Sciences Cologne



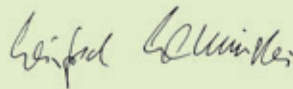
Sehr geehrte Damen und Herren,

Computerspiele gibt es seit mehr als 40 Jahren. Was als Studentenprojekt am US-amerikanischen Massachusetts Institute of Technology begann, hat sich zu einem bedeutenden Zweig der Unterhaltungsindustrie entwickelt. Das Videospiele ist seit den 90er Jahren auch ein Thema für die Wissenschaft. Welche Auswirkungen hat interaktive Unterhaltungssoftware auf die Anwender? Worin liegt die Faszination digitaler Welten? Die Fragestellungen der Forscher sind genauso facettenreich wie das Phänomen selbst.

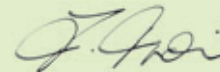
Einige der spannendsten Arbeiten über Computer- und Videospiele stellen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus Europa und den USA jetzt auf der 1. International Computer Game Conference an der Fachhochschule

Köln vor. Dazu möchten wir Sie herzlich einladen. Nutzen Sie die Gelegenheit, um sich über neueste Ergebnisse und Entwicklungen zu informieren. Auftakt der Veranstaltung bildet eine öffentliche Podiumsdiskussion mit Vertretern aus Bildung, Wirtschaft, Wissenschaft und Politik.

Wir freuen uns auf Sie!



Prof. Dr. Winfred Kaminski
Institut für Medienforschung und
Medienpädagogik
Fachhochschule Köln



Jörg Trouvain
Vice President und Geschäftsführer
Electronic Arts
Deutschland

GRUSSWORT



Armin Laschet
Minister für
Generationen,
Familie, Frauen
und Integration
des Landes NRW

KEYNOTE SPEAKER



**Dr. Wolfgang
Bergmann**
Kinder- und
Jugendpsycho-
loge in Hannover



**Prof. Dr. Dr. Klaus
Mathiak**
Leiter der
Experimentellen
Verhaltens-
psychobiologie
der RWTH Aachen

PODIUMSDISKUSSION, ERÖFFNUNGSTAG 22.03.2006

**Thomas
Jarzombek**
CDU-Beauftragter
für neue Medien
im Landtag NRW



**Prof. Dr. Winfred
Kaminski**
Institut für
Medienforschung
und Medien-
pädagogik
Fachhochschule
Köln



**Dr. Eva-Maria
Kabisch**
Präsidentin der
Stiftung Jugend
und Bildung



Jörg Trouvain
Vice President
und
Geschäftsführer
Electronic Arts
Deutschland

MODERATION



Conny Czymoch
Fernsehjournalistin

AGENDA →



**MITTWOCH,
22.03.2006**

15.30

Eröffnung

16.00

Keynote Speaker

16.30 – 17.30

Computerspiele – Teil der heutigen Jugendkultur

Podiumsdiskussion mit Vertretern aus Wirtschaft, Politik,
Wissenschaft und Bildungsinstitutionen

18.00 – 19.00

Get-together

19.00

Understanding Computer Games

Wissenschaftlicher Eröffnungsvortrag von Prof. Dr. Espen Aarseth
(Kopenhagen, Dänemark)



**DONNERSTAG,
23.03.2006**

Themenschwerpunkt: **Virtuelle und reale Welten**

Themenschwerpunkt: **Online-Spiele**

Themenschwerpunkt: **Soziokulturelle Fragen**

Gemeinsame Veranstaltungen

10.00 – 11.00

Zur Rekonstruktion von Unterhaltungserleben beim Computerspielen Vortrag von Dr. Christoph Klimmt (Hannover)

11.15 – 12.00

Gewaltspiele und Aggression – aktuelle Forschung und Implikationen Vortrag von Dr. Tilo Hartmann (Los Angeles, CA, USA)

12.15 – 13.00

Digitalisierung und ihre Folgen für die Wahrnehmung Vortrag von Prof. Dr. Gundolf Freyermuth (Berlin/Köln)

10.00 – 11.00

Zur Faszinationskraft von Online-Spielen Vortrag von Prof. Dr. Jürgen Fritz (Köln)

11.15 – 12.00

World of Warcraft – Online Spielen! Vortrag von Dirk Höschen (Berlin)

12.15 – 13.00

Die Welt der Online-Rollenspiele Vortrag von Judith Mathez (Zürich, Schweiz)

14.15 – 15.30

Nur für starke Jungs? – Gender in Computerspielen Vortrag von Dr. Maria Mar Solino Pazo (Salamanca, Spanien)

14.15 – 15.30

Die Sims – sozialverträglich und beziehungsorientiert? Vortrag von Susanne Eichner (Potsdam)

16.00 – 17.00

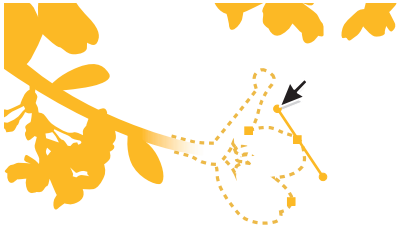
Bildschirmspiele und Bildungsprozesse Vortrag von Prof. Dr. Johannes Fromme (Magdeburg)

17.15 – 18.15

Warum sind Computerspiele attraktiv? Vortrag von Prof. Dr. Peter Vorderer (Los Angeles, CA, USA)

ab 18.30

Get-together



**FREITAG,
24.03.2006**

Themenschwerpunkt:
Computerspiele im Unterricht

Themenschwerpunkt:
Erzählstrukturen von Computerspielen

Themenschwerpunkt:
Jugendkultur und Computerspiele

10.00 – 10.45

Wie werden Computerspiele bewertet? Vortrag von PD Dr. Ulrike Pilarczyk (Potsdam)

10.45 – 11.30

Die Herausforderung der Schule durch die Computerspiele Vortrag von Christopher Scholtz (Frankfurt am Main)

10.00 – 10.45

Spielerische Inszenierung kinderliterarischer Stoffe Vortrag von Dr. Bernd Dolle-Weinkauff (Frankfurt am Main)

10.45 – 11.30

Narrativität und Ästhetik digitaler Spiele Vortrag von Mela Kocher (Zürich, Schweiz)

11.45 – 13.00

Online Communities – Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium

Vortrag von Dr. Karin Wenz (Maastricht, Niederlande)

ab 13.00

Abschlussgespräch Moderation: Prof. Dr. Winfred Kaminski

ANFAHRT + INFOS →



ORT

**Fachhochschule Köln
Fakultät für Angewandte
Sozialwissenschaften**

Mainzer Straße 5
50678 Köln

ANMELDUNG

Anmeldungen über
das Antwortfax oder
im Internet unter
[www.fh-koeln.de/
clash-of-realities](http://www.fh-koeln.de/clash-of-realities)

ANREISE

**Mit öffentlichen
Verkehrsmitteln**

Straßenbahn: Linien 6, 15
oder 16 bis Ubierring.
Buslinien 132 und 133 bis
Chlodwigplatz

Nächstgelegenes kosten-
pflichtiges Parkhaus:
Rheinauhafen

TAGUNGSLEITUNG

Prof. Dr. Winfred Kaminski

Institut für Medienforschung
und Medienpädagogik
Fachhochschule Köln
Mainzer Straße 5
50678 Köln

Martin Lorber

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Electronic Arts Deutschland
Innere Kanalstraße 15
50823 Köln
Tel.: 0221/9 7582-2637
Fax: 0221/9 7582-111
E-Mail: mlorber@ea.com

TAGUNGSBÜRO

Tel.: 0221/8275-3482
Fax: 0221/8275-3349
E-Mail: andre.czauderna@fh-koeln.de

SHORT LINKS



www.fh-koeln.de/clashofrealities
www.fh-koeln.de/clash-of-realities
www.f01.fh-koeln.de
www.electronic-arts.de