

gamescom congress 2010

zu den gesellschaftlichen Auswirkungen von Computerspielen

Ein Kongress der Landesregierung Nordrhein-Westfalen, der Stadt Köln und des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) e.V. im Rahmen der gamescom 2010 in Köln, Organisation und Umsetzung durch HMR International

Datum: Donnerstag, 19.08.2010, 10:00 Uhr bis 18:00 Uhr
Ort: Kölnmesse, Congress-Centrum Nord, Rheinsaal

Der diesjährige gamescom congress widmet sich den aktuellen Trends der Gamesnutzung und deren gesellschaftlichen Auswirkungen. Insbesondere die zunehmende Beliebtheit von Online- und Social-Games stellt die Verantwortlichen vor neue Fragestellungen und Aufgaben. Die eintägige Konferenz im Rahmen der gamescom richtet sich dabei an Akteure aus der Games-Branche, an Vertreter aus Politik, Kultur und Presse sowie an Multiplikatoren aus den Bereichen Bildung und Erziehung.

Moderation: **Torsten Zarges**, Korrespondent, kressreport, Köln

10.00 Uhr, Akkreditierung

10.30 – 10.45 Uhr, Eröffnung

Jürgen Roters, Oberbürgermeister der Stadt Köln

10.45 – 11.00 Uhr, Begrüßung

Branchen fördern und gesellschaftliche Verantwortung übernehmen

Marc Jan Eumann, Staatssekretär für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen

11.00 – 11.15 Uhr, Begrüßung

Games 2010: Aktuelle Entwicklungen einer Branche

Ruth Lemmen, Referentin Medienkompetenz, Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., Berlin

11.15 – 11.30 Uhr, Kaffeepause

11.30 – 12.00 Uhr, Keynote, Q&A

Marktanalyse: Die Gamesindustrie als Wirtschaftsfaktor

Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow, Institut für Medienwissenschaft, Medienorganisation und Mediensysteme, Universität Paderborn

12.00 – 12.30 Uhr, Keynote, Q&A

Einordnung: Wer spielt was?

Prof. Dr. Winfred Kaminski, Geschäftsführender Direktor des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik, Fachhochschule Köln

12.30 – 13.00 Uhr, Keynote, Q&A

Games und ihr Einfluss auf die Jugendkultur

Prof. Dr. Christoph Klimmt, Juniorprofessor für Publizistik, Schwerpunkt Online-Kommunikation, Universität Mainz

13.00 – 14.00 Uhr, Mittagspause

14.00 – 14.30 Uhr

Case Study I: Social Gaming

Theoretische Einordnung

Frederik Hammes, Redakteur, Gamesmarkt, München

Die Erschaffung einer fast perfekten Welt

Ibrahim Evsan, Gründer und Geschäftsführer, UP Webgame GmbH, Köln

14.30 – 15.00 Uhr

Case Study II: Emotional Gaming

Theoretische Einordnung

Tom Putzki, Gründer und Inhaber, Tom Putzki Consulting, Herne

Heavy Rain - Spiel mit den Emotionen

Dr. Michael Bhatti, Inhaber, Michael Bhatti Entertainment, Osnabrück

15.00 – 15.30 Uhr, Kaffeepause

15.30 – 16.00 Uhr

Case Study III: Das Phänomen eSports

Theoretische Einordnung

Alexander T. Müller, Geschäftsführer, SK Gaming, Köln

Virtueller Teamgeist

Peter Siedlatzek, Beirat, n!faculty e.V., Köln

16.00 – 16.30 Uhr

Case Study IV: Games go TV

Theoretische Einordnung

Marc Ziegler, Geschäftsführer, Mediencluster NRW GmbH, Köln

Das Virtual Playbook – Digitale Charaktere der Zukunft

Dr. Olaf Coenen, Geschäftsführer, Electronic Arts GmbH, Köln

16.30 – 17.30 Uhr, Abschlusspanel

Medienkompetenz und gesellschaftliche Auswirkungen: Zukunftschancen schaffen und wahrnehmen

Nils Holger Henning, CCO, Bigpoint GmbH, Hamburg

Guido Kahlen, Stadtdirektor der Stadt Köln

Martin Lorber, PR Director und Jugendschutzbeauftragter, Electronic Arts GmbH, Köln

Ralf Reichert, Geschäftsführer, Turtle Entertainment GmbH, Köln

Jürgen Schattmann, Referatsleiter, Referat für Kinder- und Jugendschutz, Medienkompetenz in der Kinder- und Jugendhilfe, Jugendsozialarbeit, Düsseldorf

Olaf Wolters, Geschäftsführer, Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., Berlin

10.30 – 18.00 Uhr, Rahmenprogramm

- Infostände
- Ausstellung Artworks-Contest
- ESL-Gamer führen über das Messegelände