

gamescom congress

zur Förderung der Qualität von Computerspielen und ihren gesellschaftlichen Auswirkungen

Ein Kongress der Landesregierung Nordrhein-Westfalen, der Landesanstalt für Medien NRW, der Stadt Köln und des Bundesverbands für Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) e.V. im Rahmen der gamescom 2009 in Köln

Datum: 20.08.2009, 10:00 Uhr bis 18:00 Uhr
Ort: Kölnmesse, Congress-Centrum Nord, Rheinsaal

Der gamescom congress widmet sich aktuellen Debatten der Computerspielwelt, welche sich im Spannungsfeld von wirtschaftlicher Bedeutung und gesellschaftlicher Verantwortung zunehmend als neue Leitindustrie der Medien-Branche etabliert. Die eintägige Konferenz im Rahmen der gamescom wendet sich vor allem 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** (kressreport)

10.30 – 11.30 Uhr, Eröffnungspanel

Games-Politik: Die Zukunft der Computerspiele zwischen Leitindustrie und gesellschaftlicher Verantwortung

Teilnehmer:

Andreas Krautscheid, Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes NRW

Thomas Krüger, Präsident, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn

Prof. Dr. Norbert Schneider, Direktor, Landesanstalt für Medien NRW, Düsseldorf

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

Olaf Wolters, Geschäftsführer, Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), Berlin

Jens Hilgers, Geschäftsführer, Turtle Entertainment GmbH, Köln

11.30 – 11.45 Uhr, Pause

11.45 – 13.30 Uhr, Keynotes & Präsentationen

Games-Visionen: Perspektiven von Computerspielen in Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft

11.45 – 12.10 Uhr, Keynote

Die Zukunft der Games zwischen Leitindustrie und kultureller Relevanz

Dr. Gerhard Florin, Executive Vice President Western World Publishing, Electronic Arts, Köln/Genf

12.10 – 12.30 Uhr, Keynote & Präsentation

Social Community Entertainment. Wie Videospiele die Gesellschaft und Familie verändern

Jens Tinapp, Marketing Director Interactive Entertainment, Microsoft Deutschland, München

Fortsetzung umseitig

12.30 – 13.00 Uhr, Keynote & Präsentation

Neues Lernen, neues Lehren, neue Medien. Potenziale von Computerspielen jenseits des Entertainments

Prof. Dr. Maic Masuch, Lehrstuhl für Medieninformatik, Universität Duisburg-Essen

13.00 – 13.30 Uhr, Keynote & Präsentation

Games Unlimited? Wirtschaftliche und technologische Perspektiven der Games-Industrie

Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow, Institut für Medienwissenschaft, Universität Paderborn *und*
Marc Ziegler, Geschäftsführer, Mediencluster NRW, Köln

13.30 – 14.00 Uhr, Mittagspause

14.00 – 15.00 Uhr, Keynotes, Präsentationen & Panels

Hands-on-Games I: Computerspiele zwischen Aufbruch und Risiko

14.00 – 15.00 Uhr, Präsentation und Panel

Hands-on: Killerspiele & Co. Wo der Schuh drückt und was zu tun ist

Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Arbeitsgruppe Medienpädagogik, Universität Mainz

Jürgen Hilse, Ständiger Vertreter der Oberlandesjugendbehörde bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), Berlin

Christian Lindner, Generalsekretär der FDP-NRW, Düsseldorf

Martin Lorber, Head of PR & Leiter Jugendschutz, Electronic Arts, Köln

15.00 – 18.00 Uhr, Keynotes & Panels

Hands-on-Games II: Die schöne, neue Welt der Online-Games?

Organisiert von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)

15.00 – 15.20 Uhr, Spielpräsentationen

Jenseits von Topmodellen und Städtebauern – die schöne neue Welt der Online-Games?

Christopher Eschen, Aktiver Computerspieler, Köln

15.20 – 16.00 Uhr, Keynote

Gestern offline, heute online – gewalthaltige Online-Games

Dr. Tanja Witting, Institut für Medienforschung und Medienpädagogik, Fachhochschule Köln

16.00 – 16.30 Uhr, Kaffeepause

Fortsetzung umseitig

16.30 – 17.00 Uhr, Keynote

Prinzessin oder Dealer? Rollenbilder in Online-Games

Prof. Dr. Birgit Richard, Institut für Kunstpädagogik, Universität Frankfurt a. Main

17.00 – 17.30 Uhr, Keynote

Nur ein Spot bis zum Spiel - Werbung in Online-Games

Prof. Dr. Christoph Klimmt, Institut für Publizistik, Universität Mainz

17.30 – 18.00 Uhr, Podiumsdiskussion

Jenseits von Topmodellen und Städtebauern – die schöne neue Welt der Online-Games?

Nils Holger Henning, CCO, Bigpoint GmbH, Hamburg

Tung Nguyen-Khac, Geschäftsführer & Mitbegründer, nexxter game advertising, München

Prof. Dr. Christoph Klimmt, Institut für Publizistik, Universität Mainz

Prof. Dr. Birgit Richard, Institut für Kunstpädagogik, Universität Frankfurt a. Main

Dr. Tanja Witting, Institut für Medienforschung und Medienpädagogik, Fachhochschule Köln

10.30 – 18.00 Uhr, **Rahmenprogramm**

mit Gamestations, Präsentationen, Live-Demos, Interviews,

u.a. um 16.00 Uhr mit den Profi-Gamern Dennis & Daniel Schellhase („FIFA-Twins“)