

## 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