

# gamescom congress

Donnerstag, den 20.08.2009,

10:00 Uhr bis 18:00 Uhr

Koelnmesse, Congress-Centrum Nord

Großer Rheinsaal

Messeplatz 1, 50679 Köln

Kontakt für Anmeldung/Rückfragen:

HMR International

Tel.: 0221-788 785 50

E-Mail: [congress@hmr-international.de](mailto:congress@hmr-international.de)



Anfahrt:

Koelnmesse, Congress-Centrum Nord,

Großer Rheinsaal, Messeplatz 1, 50679 Köln



# gamescom congress

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



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.

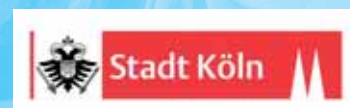


Minister für Bundesangelegenheiten,  
Europa und Medien  
des Landes Nordrhein-Westfalen



**>lfm:**  
Landesanstalt für Medien  
Nordrhein-Westfalen (LfM)

BIU



# gamescom congress

Donnerstag, den 20.08.2009

10:00 Uhr bis 18:00 Uhr

Koelnmesse, Congress-Centrum Nord,

Großer Rheinsaal



# gamescom congress

10:00 Uhr Akkreditierung

10:30 – 11:30 Uhr Eröffnungspanel

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

**Armin Laschet**, Minister für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes NRW, Düsseldorf (*tbc*)

**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

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

**Jens Hilgers**, Geschäftsführer, Tuttle Entertainment GmbH, Köln

Moderation: **Torsten Zarges** (kressreport)

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



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

**Thomas Jarzombek**, Medienpolitischer Sprecher der CDU-Landtagsfraktion

**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)*

Moderation: **Anke Bruns**, Journalistin, Köln

15:00 – 15:30 Uhr

### Spielpräsentation

**Christopher Eschen**, Köln

15:30 – 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

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

**Jun. - 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?

**Jun. - 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

**Tung Nguyen-Khac**, nexxter game advertising, München

**Nils Holger Henning**, Bigpoint GmbH, Hamburg

10:30 – 18:00 Uhr **Rahmenprogramm**

mit Gamestations, Präsentationen, Live-Demos, Interviews, u.a. mit den Profi-Gamern **Dennis & Daniel Schellhase** („FIFA-Twins“)

