

Nr. 5 / QN / 8. August 2016, Köln

„Die Zukunft spielt“: Sechs Stages, 36 Sessions und über 85 Speaker beim gamescom congress 2016



Der gamescom congress am 18. August 2016 in Köln gibt sein finales Programm bekannt. Mit über 85 Speakern verteilt auf fünf Themenschwerpunkte und die zusätzliche „Open Stage - powered by WHU - Otto Beisheim School of Management“ ist die Konferenz das deutsche Leit-Event für die fachliche Auseinandersetzung mit Computer- und Videospiele. Inhaltlich geht es um die Fragen: Wie viel Computerspiel steckt in den Autos der Zukunft? Was versprechen sich Bundesligamannschaften vom Schulterschluss mit eSports? Vor welchen Herausforderungen steht der Jugendschutz in Bezug auf Hatespeech in digitalen Spielen? Welche Möglichkeiten bietet die neue VR-Technik? Neben vielen weiteren Themen geht es zudem um die Erfolgsfaktoren von Let's Plays, Einsatzmöglichkeiten von eSports im Unterricht und die kulturelle Wahrnehmung von Computerspielen. Das komplette Programm, alle Referenten sowie der Ticket-Shop sind auf www.gamescom-congress.de abrufbar.

gamescom congress 2016

18.08.2016
www.gamescom-congress.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:
Antonia Weinrich
Telefon
+49 40 4309 3949
Telefax
+49 40 4309 3997
E-Mail
aw@quinke.com

Eröffnet wird der gamescom congress am 18. August 2016 um 10:00 Uhr mit einem Grußwort von Franz-Josef Lersch-Mense, Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien und Chef der Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen sowie der Kölner Bürgermeisterin Elfi Scho-Antwerpes.



Daran schließt sich der Eröffnungstalk „Spielen statt lenken: Das Auto der Zukunft“ an. Moderiert von Max von Malotki (WDR) diskutieren Alexander Klotz (Continental), Marcus Kühne (Audi), Alexander Mankowsky (Daimler) und Jens Röper (Designit) über das Onboard-Entertainment der Zukunft und geben Einblicke, in welcher Form die Technik von Computerspielen in selbstfahrenden Autos zum Einsatz kommen soll. Direkt im Anschluss startet das Kongressprogramm mit über 36 Sessions verteilt auf die Open Stage und den fünf zeitgleich stattfindenden Themenschwerpunkten: Wissen, Business, APITs, Legal und Leben.

In der Gesprächsrunde „The real costs of Let's Plays“ geht es um die Einordnung dieses Internetphänomens als Influencer Marketing-Instrument. Dabei beleuchten Torsten Oppermann (DelaSocial), Fabian Siegismund (YouTuber) und Stephan Stricker (nevaly) die Chancen und Potenziale von Let's-Play-Videos für Unternehmen verschiedenster Märkte.

Den Wachstumsmarkt eSports beleuchten die beiden Panels „eSports und Fußball“ und „Das Experiment: eSports als Schulfach“ aus unterschiedlichen Perspektiven. Während Berk Gocay (Besiktas Istanbul), Michael Haenisch (Freaks4You), Tim Reichert (Schalke 04) und Felix Welling (VfL Wolfsburg) davon berichten, warum professionelle Fußballvereine sich in diesem Bereich engagieren, gibt Schuldirektor Andreas Eriksson vom Arlandagymnasiet in Schweden, einen Überblick über die Herausforderungen und Erfolge nach einem Jahr eSports als Schulfach.

Einen umfassenden Einblick über die neuartigen Einsatzmöglichkeiten von VR, gibt der Talk „Pimp my Ride: Achterbahn & Virtual Reality“. Gemeinsam sprechen Thomas Wagner (VR Coaster) und Michael Mack (Mack Media/Europapark) über die Möglichkeiten, spektakuläre Fahrgeschäfte mit VR-Anwendungen zu kombinieren. Vor welchen neuen Herausforderungen der Jugendschutz im Umgang mit Virtual Reality steht, erörtern im Gegenzug Felix Falk (USK), Lidia Grashof (OLJB), Martina Hannak-Meinke (BPjM) und Felix Hilgert (Osborne Clarke) in der Paneldiskussion „Virtual Insanity? Jugendschutz und VR“.

Max Fraenkel (ARD/ZDF) und Rainer Sigl (videogametourism.at) diskutieren im Panel „Kulturkritik und Kritikkultur: Games in der Redaktion“ ob in Kultur-Redaktionen bereits ein Generationenumbruch erfolgt ist oder ob die Berichterstattung über Computerspiele weiterhin die Ausnahme bleibt. Neben der Zukunft des Spielejournalismus, geht es im Dachthema „Leben“ auch um Fragen zu ethischen Aspekten in digitalen Welten. Ob Hatespeech ein rein digitales Problem darstellt oder doch eine gesamtgesellschaftliche Angelegenheit ist, besprechen Johannes Baldauf (Amadeu Antonio Stiftung), Dr. Marc Jan Eumann (Staatssekretär Land NRW), David Hiltcher (VP Gaming Communities ESL), Sami David Rauscher (Neue Deutsche Medienmacher) und Benjamin Rostalski (Stiftung Digitale Spielekultur) in „Digitaler Hass - Ein analoges Problem?“.

Zahlreiche weitere spannende Vorträge erwarten die Teilnehmer auf der „Open Stage - powered by WHU - Otto Beisheim School of Management“. Darunter Sessions von Aktion Mensch, SpielFabrique und Twitch zu den Themen „Gaming und Inklusion“, „Förderung von Nachwuchsentwicklern“ und „Potenziale von Live-Streaming-Videoportalen“.

Weitere Speaker auf dem gamescom congress 2016 sind unter anderem: Andreas Fischer (Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten), Benedikt Grindel (Ubisoft Blue Byte), Katherine Isbister (University of California), Dr. Ralf Kleindiek (Staatssekretär Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend), Max Scott-Slade (Glitchers) und Olaf Zimmermann (Deutscher Kulturrat).

Der Einlass zum gamescom congress startet am 18. August 2016 um 09:00 Uhr. Das Kongress-Programm läuft von 10:00 Uhr bis 17:30 Uhr im Congress-Centrum Nord der Koelnmesse. Presseakkreditierungen können auf <http://bit.ly/1UzBGOj> vorgenommen werden.

Informationen auf einem Blick:

Seite
3/4

Teilnahme:

- Der Ticket-Shop ist unter www.gamescom-congress.de verfügbar.
- Der Eintritt beträgt 59,00 Euro. Das Kongressticket in Kombination mit einem Fachbesucherticket für die gamescom am 18. August kostet 99,00 Euro.
- An der Tageskasse sind die Tickets für 69,00 Euro bzw. 109,00 Euro erhältlich.
- Tickets für Studenten und Pädagogen kosten generell 25,00 Euro. Zum Kongress ist ein Nachweis der Ermäßigungsberechtigung mitzubringen.

Transfer für Fachbesucher der gamescom:

Für den schnellen Transfer zum Kongress sorgt ein Shuttle-Service zwischen der business area der gamescom (Eingang West) und dem gamescom congress im Congress-Centrum Nord (Eingang Nord). Bitte beachten Sie, dass es nach der Benutzung der Shuttles zu neuen Kontrollmaßnahmen kommt.

Fortbildung:

Auch 2016 ist der gamescom congress als Fortbildungsmaßnahme für Lehrer und Pädagogen anerkannt. Teilnehmer können auf Wunsch am Veranstaltungstag ein entsprechendes Dokument beantragen und sich eine Bescheinigung ausstellen lassen.

Über den gamescom congress 2016

Der gamescom congress 2016 wird am Donnerstag, den 18. August von 09:00 bis 17:30 Uhr im Congress-Centrum Nord der Koelnmesse im Rahmen der gamescom, Europas führender Business-Plattform der Games-Industrie, ausgerichtet. Unter dem Motto „Die Zukunft spielt“ beleuchtet der Kongress, wie digitale Spiele unseren Lebensalltag durchdringen und gesellschaftliche Debatten prägen. Damit ist der gamescom congress mit seiner Ausrichtung und Themenvielfalt einzigartig in Deutschland. Der Kongress wird veranstaltet von der Koelnmesse GmbH und dem BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V., gefördert von der Stadt Köln sowie dem Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen, organisiert durch die Aruba Events GmbH. Weitere Informationen auf www.gamescom-congress.de.

Anmerkung für die Redaktion:

Fotomaterial zum gamescom congress finden Sie in unserer Bilddatenbank im Internet unter www.gamescom-congress.de im Bereich „Presse“.

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.

gamescom congress bei Facebook:

<https://www.facebook.com/gamescomcongress>

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Antonia Weinrich
Quinke Networks GmbH
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Deutschland
Telefon: +49 40 4309 3949
Telefax: +49 40 4309 3997
aw@quinke.com