

Nr. 2 / QN / 04. Juli 2016, Köln

Von Onboard-Entertainment bis Virtual Reality: So vielfältig wird der gamescom congress 2016

Zocken beim Autofahren? Spielbasierte Anwendungen in der Medizin? eSports im Klassenzimmer? Ob Zukunftsvision oder längst Bestandteil unseres Alltags - darüber diskutieren am 18. August 2016 über 80 nationale und internationale Referenten auf dem gamescom congress in Köln. Verteilt auf die Themenschwerpunkte Wissen, Business, Applied Interactive Technologies (APITS), Legal und Leben werden die Innovationskraft sowie die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten von Computerspielen diskutiert. Eröffnet wird der Kongress 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 Schöntwerpes. Tickets sind ab sofort auf www.gamescom-congress.de erhältlich.

Medienminister Franz-Josef Lersch-Mense: „Digitale Spieleanwendungen sind aus immer mehr Lebensbereichen nicht mehr wegzudenken: sie helfen Feuerwehren beim Training für den Ernstfall oder Firmen bei der Fortbildung ihrer Mitarbeiter. Der gamescom congress ist die zentrale Plattform, um die Anwendungsbreite und die Potenziale der weiter wachsenden Games-Branche kennenzulernen.“

Henriette Reker, Oberbürgermeisterin der Stadt Köln: „Für den Medienstandort Köln sind Computerspiele weit mehr als ein digitaler Zeitvertreib. Sie sind Innovationstreiber für unsere Wirtschaft und ein prägendes Element der Jugendkultur. Der gamescom congress zeigt auf, was in Spielen steckt und ist zentrales Element der gamescom.“

Unter dem Motto „Die Zukunft spielt“ beleuchtet der gamescom congress die Potenziale von Computer- und Videospiele und bietet Wirtschaftsvertretern und Interessierten aus Kultur, Lehre, Politik und Wissenschaft ein Forum zum Austausch mit der Games-Branche. Aufgeteilt auf fünf Dachthemen werden in über 30 Vorträgen und Paneldiskussionen unterschiedlichste Aspekte und branchenübergreifende Impulse beleuchtet.

Eröffnet wird der Kongress mit der Paneldiskussion „Spielen statt lenken: Das Auto der Zukunft“. Dazu liefern Marcus Kühne (Audi), Alexander Klotz (Continental) und Alexander Mankowsky (Daimler) spannende Einblicke zum Thema Onboard-Entertainment in selbstfahrenden Autos. In dem Talk „Pimp my Ride: Achterbahn & Virtual Reality“ sprechen Thomas Wagner (VR Coaster) und Michael Mack (Mack Media/Europapark) über die Möglichkeiten, wie sich spektakuläre Fahrgeschäfte mit VR-Anwendungen noch aufregender gestalten lassen.



gamescom congress 2016

18.08.2016
www.gamescom-congress.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:
Dennis Schoubye
Telefon
+49 40 4309 3949
Telefax
+49 40 4309 3997
E-Mail
ds@quinke.com

Einen Einblick über die Herausforderungen des Jugendschutzes in Computerspielen, zeigt das Panel „Alles bleibt anders: Die Zukunft des Jugendmedienschutzes“. Dabei beleuchten Felix Falk (USK /IARC), Andreas Fischer (Kommission für Jugendmedienschutz), Stefan Schellenberg (JusProg) und Christina Schwarzer (MdB/CDU) neue Inhalte, Technologien und Vertriebswege, ebenso wie kulturelle Eigenheiten und globale Trends. Wie sich Computerspiele sachgemäß in den Lehrplan integrieren lassen, zeigt der Talk „Das Experiment: eSport als Schulfach“. Der schwedische Schulleiter Andreas Eriksson (ArlandaGymnasiet) stellt das Modellprojekt aus Märsta vor und berichtet über Vor- und Nachteile nach einem Jahr eSports im Unterricht.

Beim Thema „Kulturkritik und Kritikkultur: Games in der Redaktion“ dreht sich alles um die Berichterstattung rund um digitale Spiele. Max Fraenkel (ZDF), Jan Küveler (Die Welt), Astrid Maier (Uni Stanford) und Rainer Sigl (videogametourism.at) debattieren über die inhaltliche Relevanz von Games für Kultur-Redaktionen und die Art der Berichterstattung über das Medium.

Dass digitale Spiele auch branchenübergreifend als Innovationstreiber erfolgreich zum Einsatz kommen, veranschaulicht der Vortrag „Sea Hero Quest“ mit Wolfgang Kampbartold (Deutsche Telekom). Das mobile Spiel wertet anonyme Spiel-Daten über das Navigationsverhalten und die räumliche Orientierung von gesunden Menschen aus und unterstützt so die Grundlagenforschung für Demenz.

Der Einlass zum gamescom congress startet am 18. August um 9.00 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:

Teilnahme:

- Der Ticket-Shop ist auf 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.
- Bis einschließlich 07. Juli 2016 werden Tickets in den oben genannten Kategorien zum Early Bird-Tarif von 49,00 Euro bzw. 85,00 Euro angeboten.
- 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.

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.

Seite
3/3

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:

Dennis Schoubye
Quinke Networks GmbH
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Deutschland
Telefon: +49 40 4309 3949
Telefax: +49 40 4309 3997
ds@quinke.com