

Nr. 3 / QN / 17. Juli 2018, Köln

Vielfältig, international und aktuell: gamescom congress 2018 veröffentlicht Programm

- Über 30 Panels, Talks, Impulsvorträge und Keynotes verteilt auf fünf Themen-Tracks zu den Potenzialen von Computerspielen
- Europas führende Digital-Konferenz für Kulturschaffende, Pädagogen, Politiker, Wissenschaftler, Journalisten und Wirtschaftsvertreter
- Kongress als Fortbildungsmaßnahme für Lehrer und Pädagogen anerkannt

Eindrucksvoll unterstreicht der gamescom congress mit dem diesjährigen Programm seine Position als Europas führende Konferenz über die Potenziale von Computerspielen in einer digitalisierten Welt. In mehr als 30 Programmpunkten, verteilt auf fünf Tracks, werden unterschiedlichste Themen rund um digitale Spiele vorgestellt und diskutiert. Neben dem Einsatz von Games in der Bildung, geht es beispielsweise um Erinnerungskultur in Computerspielen, Jugendschutz, künstliche Intelligenz, Einsatzmöglichkeiten von Spielen in der Medizin oder juristische Fragestellungen zum Urheberrecht. Das aktuelle Programm ist ab sofort auf www.gamescom-congress.de einsehbar.

Eröffnet wird der gamescom congress in diesem Jahr durch Nathanael Liminski (Staatssekretär und Chef der Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen), Henriette Reker (Oberbürgermeisterin der Stadt Köln), Katharina C. Hama (Geschäftsführerin Koelnmesse GmbH) und Felix Falk (Geschäftsführer des game e.V.). Anschließend startet die hochkarätig besetzte Politik-Arena. In der „Debatte(l) Royale“ debattieren Annegret Kramp-Karrenbauer (CDU), Lars Klingbeil (SPD), Nicola Beer (FDP), Jörg Schindler (Die Linke) und Michael Kellner (Bündnis 90/Die Grünen) aktuelle Fragen der deutschen Games-Politik - darunter die bundesweite Games-Förderung und die Bedeutung von eSports, aber auch aktuelle digitalpolitische Herausforderungen. Diese und viele weitere Themen werden in den anschließenden Keynotes, Impulsvorträgen und Panels in fünf Tracks vertieft. Der gamescom congress wird vom Land Nordrhein-Westfalen und der Stadt Köln gefördert.

Track 1: Leben mit Games

Im Track „Leben mit Games“ werden Computerspiele als Bestandteil des alltäglichen Lebens beleuchtet und diskutiert. Games stehen im Mittelpunkt gesellschaftlich relevanter Debatten, etwa bei den Fragen, ob es sich bei der unter Wissenschaftlern stark umstrittenen „Gaming Disorder“ um ein eigenständiges Krankheitsbild handelt oder wie eSports eine gleichberechtigte Sportart werden kann. Spiele besitzen zudem eine wichtige Funktion als zeitkritisches Medium, wenn sie den aktuellen Umgang mit historischen Ereignissen hinterfragen.

Beispiel: Im Panel „Erinnerungskultur in Spielen“ geht es um Computerspiele im Kontext von Erinnerungskultur und gesellschaftspolitischer Verantwortung. Historische Szenarien dienen häufig als thematischer Hintergrund für Computerspielwelten - mal das alte Ägypten und die Renaissance, mal der Zweite Weltkrieg. Es diskutieren Olaf Zimmermann (Deutscher Kulturrat), Christian Schiffer (Bayerischer Rundfunk) und Andreas Lange (Computerspielemuseum).



gamescom congress 2018

Mittwoch, 22.08.2018

www.gamescom-congress.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Achim Quinke

Telefon

+49 40 4309 3949

Telefax

+49 40 4309 3997

E-Mail

presse@quinke.com

Förderer:

Der Ministerpräsident
des Landes Nordrhein-Westfalen



Track 2: Lernen mit Games

Noch heißt es nicht Game Over für den Frontalunterricht. Aber digitale Spiele haben längst bewiesen, dass sie eine sinnvolle und motivierende Ergänzung für die Arbeit von Pädagogen sind. Neben der Wissensvermittlung durch Computerspiele - ob in Form von Serious Games oder Blockbuster-Titeln - geht es in diesem Track auch um die Herausforderungen an Jugendschutzsysteme in Online-Games.

Beispiel: Der Gymnasiallehrer Tobias Hübner vom Luisen-Gymnasium Düsseldorf berichtet, wie er digitale Lehr- und Lernmittel in sein Unterrichtskonzept einbezogen hat und welche Erfahrungen er hierbei sammeln konnte.

Track 3: Innovation mit Games

Was kommt in einer digitalen Gesellschaft auf uns zu? Wie erleichtern neue Technologien das Zusammenleben? Wie schaffen sie Mehrwerte für die Industrie? Der Track „Innovation mit Games“ beschreibt, wie Künstliche Intelligenz die Spiele von morgen prägt und wie Games das Potential der Blockchain-Technologie erklären und nutzen können. Ein Fokus liegt auf Games im Gesundheitswesen, denn diese werden vielfach in der Therapie oder Patienten-Aufklärung eingesetzt.

Beispiel: Ein Erfahrungsbericht von Marc Kamps vom Startup Birds and Trees, das Reha- und Therapie-Apps entwickelt. Kamps berichtet von „Patchie“, eine App für junge Mukoviszidose-Patienten, die nicht als Spiel, sondern als digitales Präparat verschrieben werden soll.

Track 4: Wirtschaft und Games

Für sich genommen sind digitale Spiele bereits ein beachtlicher Wirtschaftsfaktor in Deutschland. Verstärkt wird ihre ökonomische Bedeutung durch den Einsatz in anderen Wirtschaftsbereichen. So können Computerspiele beispielsweise eingesetzt werden, um Angestellte zu schulen und Vertriebswege zu optimieren.

Beispiel: Sandra Kaczmarek von der TU Dortmund berichtet von einem Forschungsprojekt, das sich neuen Ansätzen widmet, Spiele zur Kompetenzentwicklung in der Logistikbranche nutzbar zu machen.

Track 5: Recht und Games

Im englisch-sprachigen Track „Recht und Games“ diskutieren Juristen über die aktuellen rechtlichen Herausforderungen der Spielebranche. In Zusammenarbeit mit der Video Game Bar Association (VGBA) und der internationalen Wirtschaftskanzlei Osborne Clarke werden etwa Schwerpunkte der EU-Initiative zum digitalen Binnenmarkt mit Blick auf die Digitale-Inhalte-Richtlinie aufgegriffen wie auch die aktuelle Diskussion auf EU-Ebene um das Urheberrecht. Weitere Themen sind Rechtsfragen des eSports, die Erkenntnisse aus der Umsetzung der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und natürlich die Lootbox-Debatte.

Beispiel: Im Panel „Copyright reform and consumer rights: Convenience or repellent?“, moderiert von Dr. Christian-Henner Hentsch (game), diskutieren Axel Voss (Mitglied des Europäischen Parlaments), Tiemo Wölken (Mitglied des Europäischen Parlaments), Prof. Dr. Jan-Bernd Nordemann (Boehmert & Boehmert) und Ann Becker (Interactive Software Federation Europe - ISFE) die Auswirkungen der neuen EU-Gesetzgebung auf Spieleunternehmen und wie Gesetze aussehen

können, die die Rechte von Urhebern und von Verbrauchern stärken und dabei gleichzeitig die Marktchancen von Spieleherstellern verbessern.

Seite
3/3

Beginn und Ende der Veranstaltung:

Der Einlass zum gamescom congress 2018 startet am 22. August um 09:00 Uhr.
Die Konferenz im Congress-Centrum Nord der Koelnmesse endet um 18:00 Uhr.

Teilnahme:

- Der Ticket-Shop ist auf www.gamescom-congress.de erreichbar.
- Tickets sind an der Tageskasse für 85,00 Euro erhältlich. Bis einschließlich 21. August 2018 werden Tickets im Vorverkauf für 75,00 Euro angeboten.
- Tickets für Studenten und Pädagogen kosten 35,00 Euro (Nachweis erforderlich).
- Die Kongresstickets können gegen Aufpreis mit Eintrittskarten für die gamescom (Fachbesucher und Privatbesucher) kombiniert werden.

Fortbildung:

Auch 2018 ist der gamescom congress als Fortbildungsmaßnahme für Lehrer und Pädagogen anerkannt. Teilnehmer können sich auf Wunsch eine entsprechende Bescheinigung ausstellen lassen.

Presseakkreditierung:

Presseakkreditierungen können auf <https://bit.ly/2t9PU46> vorgenommen werden.

Presseverteiler:

Abmeldungen aus dem Presseverteiler bitte an unsubscribe-gcc@quinke.com.

Immer up to date:

Aktuelle News zum gamescom congress auf [Facebook](#), [Twitter](#) und unter #gcc18

Über den gamescom congress 2018

Der gamescom congress 2018 findet statt am Mittwoch, den 22. August 2018 von 09:00 bis 18:00 Uhr im Congress-Centrum Nord der Koelnmesse im Rahmen der gamescom, Europas führender Businessplattform der Games-Branche und globales 360-Grad-Event für digitale Spielkultur. Der gamescom congress ist Europas führende Konferenz über die Potenziale von Computerspielen in einer digitalisierten Welt und bietet Schnittstellen weit über die Digital- und Medienbranche hinaus. Speaker aus dem In- und Ausland präsentieren sich in Vorträgen, Seminaren und Talkrunden. Der Kongress wird veranstaltet von der Koelnmesse GmbH und game e.V., dem Verband der deutschen Games-Branche. Gefördert wird der gamescom congress vom Land Nordrhein-Westfalen sowie der Stadt Köln. www.gamescom-congress.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Achim Quinke
Quinke Networks GmbH
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Deutschland
Telefon: +49 40 4309 3949
presse@quinke.com