

Sehr geehrte Damen und Herren,

seit 20 Jahren ist die **LEARNTEC** in Karlsruhe eine der erfolgreichsten Kongressmessen im Bildungsbereich. Jahr für Jahr nutzen rund 6.000 Besucher ihr Programm und informieren sich über die neuesten Trends, Methoden und Angebote in den Bereichen Bildung, Lernen und IT.

Die Medienkonvergenz, also das Zusammenwachsen der unterschiedlichen Arten der Informationsvermittlung, ist im Bildungs- und Lernumfeld eine zentrale Herausforderung. Schon bevor dieses Zusammenwachsen zu einem übergreifenden Phänomen wurde, wurden auf der **LEARNTEC** die Weichen in Richtung Zukunft gestellt. Mit dem neuen, zusätzlichen Schwerpunkt „Games“, der in diesem Jahr zum ersten Mal mit einer eigenen Area gesetzt wird, zeichnet sich die **LEARNTEC** als Schrittmacher und Impulsgeber aus. Ich bin mir sicher, dass Serious Games in Zukunft eine Möglichkeit darstellen werden, komplexe Lerninhalte spielerisch zu vermitteln: über Spiele und mit Spaß an der Sache haben Menschen schon immer gute Lernerfolge erzielen können. Der Einsatz der heute zur Verfügung stehenden Technologie ist dafür der konsequente nächste Schritt.

Auf mehreren Ebenen werden Sie, liebe Gäste der **LEARNTEC**, an das Thema herangeführt werden: Neben dem klassischen Ausstellungs- und Kongressbereich wird Ihnen auf der **GAMES@LEARNTEC** die Möglichkeit geboten, in einer interaktiven Erlebniszone selbst Erfahrungen im Umgang mit dieser neuen Technologie zu gewinnen. Zudem findet der An-Kongress **LEVEL UP** statt, auf welchem die vielfältigen Potenziale und Perspektiven von Computerspielen beleuchtet werden sollen. Diese Initiative der Messe Karlsruhe, der Karlsruher Wirtschaftsförderung, des Zentrums für Kunst- und Medientechnologie Karlsruhe und der Hochschule für Gestaltung verdient Anerkennung, denn sie schafft eine Plattform für eine wachstumsstarke und zukunftssträchtige Branche.

Dass gerade Baden-Württemberg und insbesondere der Messeplatz Karlsruhe Ausrichter dieses neuen, innovativen Formates ist, spiegelt die aktuelle Entwicklung wieder. Als hervorragender Ausbildungsplatz und sich überdurchschnittlich entwickelnder Standort im Bereich der Computer- und Online-Spiele bringen wir im Südwesten alle erforderlichen Zutaten mit, um "das nächste Level" der Entwicklung zu erreichen.

Ich wünsche Ihnen viele neue Erkenntnisse und Inspirationen auf der diesjährigen **LEARNTEC**, einen guten Zugang zu neuen Lernmethoden sowie interessante Gespräche und neue Kontakte,

**Dr. Nils Schmid MdL**  
Minister für Finanzen und Wirtschaft

**LEVEL UP** richtet sich gezielt an Entscheider aus Bildung, Politik und Wirtschaft und soll für das vielfältige und spannende Feld der Computerspiele sensibilisieren, die in der Gesellschaft eine immer größere Rolle gewinnen. Offen für den Dialog präsentieren Forscher, Entwickler und junge Talente in Kurzvorträgen neueste Erkenntnisse aus und über die Spiele-Branche.

Es werden die heißesten Trends der Computerspiele-Szene ebenso vorgestellt wie die bekannten, insbesondere auch psychologischen Probleme diskutiert. Dabei werden alle Themen aus drei verschiedenen Blickwinkeln den Zuhörern präsentiert, um das komplexe Medium Computerspiel in seiner ganzen Tiefe zu erfassen: In jedem Level wird ein Thema jeweils aus künstlerisch-kultureller, sozialer und wirtschaftlicher Perspektive heraus erläutert.

## LEVEL UP - DAS PROGRAMM

- 9:45 **Begrüßung**
- Margret Mergen (Erste Bürgermeisterin Stadt Karlsruhe)
- 10:00 **LEVEL 1: SPIELEN!**
- Dr. Britta Neitzel (Universität Siegen)
- 10:45
- 11:00 **LEVEL 2: ZAHLEN UND FAKTEN**
- Birgit Roth (Geschäftsführerin G.A.M.E.)
- 11:45
- 12:00 **LEVEL 3: URSACHE UND WIRKUNG**
- Sebastian Felzmann (Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe)
  - Christina Lindner (ZKM | Institut für Medien, Bildung und Wirtschaft)
  - Benjamin Rostalski (USK)
- Mittagspause
- 14:00 **LEVEL 4: SERIOUS GAMES**
- Prof. Dr. Uwe Hochmuth (Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe)
  - Prof. Dr. Linda Breitlauch (Mediadesign Hochschule Düsseldorf)
  - Dr. Oliver Langewitz (Universität Koblenz-Landau)
- 14:45
- 15:00 **LEVEL 5: VIRTUELLE WELTEN**
- Prof. Beate Ehrmann (Hochschule der Medien Stuttgart)
  - Rafael Bienia (Universität Maastricht)
  - Gunnar Lott (Public Relations Gameforce)
- 15:45
- Kaffeepause
- 16:15 **LEVEL 6: SOCIAL GAMING & E-SPORT**
- Jan Reichert (kr3 media)
  - Thomas von Treichel (ESB)
- 17:00

Weitere Informationen unter:  
[www.levelup.learntec.de](http://www.levelup.learntec.de)

**LEVEL  
UP**