

Herausforderungen und Chancen in der Videospielebranche

•

26 April 2022

Die European Video Games Society hat einen zweiten Workshop veranstaltet, bei dem es um die wichtigsten Herausforderungen und Chancen für die europäische VG-Industrie, ihre potenziellen Auswirkungen auf die Entwicklung des Sektors und ihre sozioökonomischen Auswirkungen geht.

Von März bis Dezember 2022 wird im Rahmen des Projekts „European Video Games Society“ ein **Netz von Experten, Denkern und Führungskräften aus der Wissenschaft und der**

Glücksspielindustrie – darunter Spielentwickler, Studios, Kulturschaffende und Wirtschaftsexperten – aus Schlüsselsektoren und Einflussgruppen in Bereichen wie Spielentwicklung und -schöpfung, Geschäftspolitik, Finanzen, Recht, Bildung, Kultur, Wissenschaft und Gesundheit zusammenkommen. Mit der Reihe von Workshops soll eine europäische Agenda für Spiele gestaltet werden.

Der zweite Workshop findet am **26. April 2022 von 10.00 bis 12.30 Uhr** (MEZ – Ortszeit Brüssel) statt.

Die Teilnehmer werden in der Lage sein, zu verschiedenen Aspekten des Videospielesektors Stellung zu nehmen, wobei der Schwerpunkt auf den wichtigsten Herausforderungen und Chancen für die europäische VG-Industrie, ihren potenziellen Auswirkungen auf die Entwicklung des Sektors und ihren wichtigsten sozioökonomischen Auswirkungen liegen wird. Ziel dieses zweiten Workshops ist es, in die Kernthemen des Projekts einzutauchen:

1. Markt und Finanzierung,
2. rechtliche Rahmenbedingungen und Rahmenbedingungen,
3. Bildungs-, Forschungs- und Qualifikationsbedarf,
4. die gesellschaftliche und kulturelle Dimension von Videospiele und Beitrag zur Festlegung des Schwerpunkts künftiger Workshops

Tagesordnung der Veranstaltung:

- 10:00-10:10: Begrüßung und Aufwärmung
- 10:10-10:30: Präsentation des Workshops
- 10.30-10.40: Szene setzen: Einführung des Projekts „European Gaming Society“ und Vorstellung der wichtigsten Herausforderungen und Chancen für die VG-Branche, die bereits in der Schreibtischforschung für die Marktberichte ermittelt wurden
- 10.40-11.40: Brainstorming-Sitzung zu Herausforderungen und Chancen
- 11.40-12.10: Präsentation und Erörterung der Ergebnisse im Plenum
- 12.10-12.30: Abschließende Fragen und Schlussfolgerungen

Bitte beachten Sie, dass zu dieser Veranstaltung ausschließlich folgende Personen eingeladen werden:

- Wenn Sie das Einladungsschreiben per E-Mail erhalten haben, bestätigen Sie bitte Ihre Teilnahme durch die Anmeldung. Weitere Informationen erhalten Sie bei ypu!
- Wenn Sie kein Einladungsschreiben erhalten haben, aber daran teilnehmen möchten, senden Sie bitte eine E-Mail an EUvideogames@ecorys.com

Zugehörige Themen

Medien

Source URL:

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/events/challenges-and-opportunities-video-games-industry>