



Cologne.Games.Law

»Virtual Reality! Legal Reality?«

7. Kölner Mediensymposium

26. Oktober 2016

Further Information

Information und Kontakt

Michaela Schlitte
Büroleitung
Kölner Forschungsstelle
für Medienrecht
Fakultät für Wirtschafts- und
Rechtswissenschaften
T: +49 221-8275-3816
F: +49 221-8275-3590
E: michaela.schlitte@th-koeln.de
www.medienrecht.th-koeln.de

Tagungsort

TH Köln
Campus Südstadt
Claudiusstraße 1
50678 Köln
Hörsaal 69

Anmeldung

Wir bitten um Anmeldung
bis zum **19. Oktober 2016**
per E-Mail oder Fax.
E: michaela.schlitte@th-koeln.de
F: + 49 221-8275-3590
www.medienrecht.th-koeln.de

**Kölner Forschungsstelle
für Medienrecht**

Cologne.Games.Law

»Virtual Reality! Legal Reality?«

7. Kölner Mediensymposium

26. Oktober 2016

Preface

Mit der Einführung von massentauglichen Virtual Reality (VR)-Brillen ist die Nutzung von VR-Anwendungen Realität geworden. Damit entstehen auch neue Rechtsfragen, die aus umfassender Perspektive diskutiert werden.

Program

15.00 Uhr Welcome

- **Prof. Dr. Joachim Metzner**, Alt-Präsident und Mitglied des Hochschulrates der TH Köln
- **Prof. Dr. Rolf Schwartzmann**, Leiter der Kölner Forschungsstelle für Medienrecht der TH Köln
- **Tobias Haar**, Vorstandssprecher des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware, General Counsel Gameforge

15.30 Uhr

Statements and Discussion

Moderation: **Dr. Christian-Henner Hentsch**, Justiziar des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware / Kölner Forschungsstelle für Medienrecht der TH Köln

- **Prof. Björn Bartholdy**, Cologne Game Lab der TH Köln
- **Konstantin Ewald**, Osborne Clarke
- **Prof. Dr. Rolf Schwartzmann**, Kölner Forschungsstelle für Medienrecht der TH Köln
- **Prof. Dr. Friederike Siller**, Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln

17.00 Uhr Epilogue

Prof. Dr. Bernd Eckardt, Kölner Forschungsstelle für Medienrecht der TH Köln

17.05 Uhr Drinks and Games

In cooperation with



Technology
Arts Sciences
TH Köln

