

Nr. 6 / QN / 24. August 2017, Köln

Besucherrekord beim gamescom congress 2017 - Europas wichtigster Konferenz über die Potenziale von Computerspielen



Mehr Teilnehmer als je zuvor lockte der gamescom congress am gestrigen Mittwoch, den 23. August 2017, ins Congress-Centrum Nord der Koelnmesse. 850 Fachbesucher aus unterschiedlichsten Branchen und 174 Pressevertreter wollten sich die ausverkaufte Konferenz, die als Think Tank für Games und Digitalisierung gilt, nicht entgehen lassen. Zum Auftakt der Veranstaltung debattierten die Top-Wahlkämpfer von CDU, SPD, Die Linke, Bündnis 90/Die Grünen und FDP über das Leitmedium Games. Die Aufzeichnung ist auf www.gamescom-congress.de abrufbar. Im anschließenden Konferenzprogramm gaben 114 Speaker aus dem In- und Ausland in vielfältigen Talks und Panels einen Einblick in die aktuellen Entwicklungen und die Zukunft digitaler Spiele in den Bereichen Wissen, Business, Gamification, Recht und Leben.

gamescom congress 2017

Mittwoch, 23.08.2017
www.gamescom-congress.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:
Antonia Weinrich
Telefon
+49 40 4309 3949
Telefax
+49 40 4309 3997
E-Mail
aw@quinke.com

Auf vielfältige Weise zeigte der diesjährige gamescom congress, dass Computerspiele mehr als ein Unterhaltungsmedium sind und welche Potenziale in ihnen stecken. Der Dialog über den Einfluss von Games auf die Digitalisierung unserer Gesellschaft wird auf dem gamescom congress 2018 fortgesetzt.



Eröffnet wurde der gamescom congress unter dem Motto „Mehr als Spiele“ von Prof. Dr. Andreas Pinkwart (FDP), Minister für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen, Bürgermeisterin der Stadt Köln Elfi Schöntwepes, Katharina C. Hama, Geschäftsführerin der Koelnmesse, und BIU-Geschäftsführer Felix Falk. Im Rahmen des Eröffnungstalks betonte Digitalminister Pinkwart die Bedeutung der Games-Branche als Impulsgeber und Innovationsmotor für sämtliche Bereiche der Gesellschaft und die Wichtigkeit des gamescom congress als übergreifende Kommunikationsplattform im Rahmen der gamescom, für die Stadt Köln und das Land Nordrhein-Westfalen.

Förderer:

Die Landesregierung
Nordrhein-Westfalen



Felix Falk, BIU-Geschäftsführer: „Der gamescom congress hat in diesem Jahr mehr denn je die besondere Relevanz von Computer- und Videospiele für Bildung, Gesellschaft und Wirtschaft unterstrichen. So kurz vor der Bundestagswahl war es uns in diesem Jahr besonders wichtig, mit der Wahlkampf-Arena ein politisches Format für die gamescom-Besucher und alle Interessierten zu schaffen. Wir konnten mit dem neuen Format einerseits die Politik auf digitale und Games-bezogene Themen aufmerksam machen. Andererseits wollen wir mit der Wahlkampf-Arena auch dafür werben, am 24. September wählen zu gehen.“

„Der gamescom congress ist eine zentrale Säule der gamescom und hat sich binnen weniger Jahre zu den ersten Adressen in Europas Event-Kalender für digitale Spiele entwickelt. Wir freuen uns besonders darüber, dass der gamescom congress Gäste aus allen Bereichen der Digitalwirtschaft begeistert“, so Katharina C. Hama, Geschäftsführerin der Koelnmesse, über den Erfolg des gamescom congress 2017.

Auftakt und Highlight der Veranstaltung zugleich bildete die Wahlkampf-Arena. Unter Moderation von den YouTube-Stars Florian Mundt (alias LeFloid), Peter Smits (PietSmiet) und Colin Gäbel (Rocket Beans TV), nahmen Dr. Peter Tauber (CDU), Hubertus Heil (SPD), Matthias Höhn (Die Linke), Michael Kellner (Bündnis 90/Die Grünen) und Nicola Beer (FDP) Stellung zur Verbesserung der Rahmenbedingungen der Games-Branche und eSports in Deutschland, dem Einsatz digitaler Medien in der Bildung sowie Fragen zur Digital-Politik des Landes. Während des einstündigen Talks, der per Live-Stream auf gamescom TV übertragen wurde, erhielten Zuschauer zusätzlich die Möglichkeit via Social Media ihre Fragen direkt an die Politiker zu richten. Die Aufzeichnung der Wahlkampf-Arena kann hier angesehen werden: <http://bit.ly/2voNWMw>

Anschließend boten über 30 Keynotes, Talks und Panel-Diskussionen in den fünf Themenfeldern Wissen, Business, Gamification, Recht und Leben einen Einblick in die aktuellen Entwicklungen und die Zukunft der Computer- und Videospielebranche. Volle Teilnehmersäle verzeichnete beispielsweise das Thema Influencer-Marketing. Während die Paneldiskussion „Influencer-Marketing - das Geschäft mit der Glaubwürdigkeit“ das Trend-Thema diskutierte und kritisch hinterfragte, ob eine vermeintlich persönliche Empfehlung tatsächlich glaubwürdiger ist als eine Werbeanzeige, gab Gesa Geissel (Henkel) im Talk „Ganz groß mit Micro-Influencern“, Praxisbeispiele aus der Beauty-Industrie.

Einen Schlagabtausch lieferte die Gesprächsrunde „Ohne Moos nix los - Kommt eine neue Games-Förderung?“. Sören Bartol MdB (SPD-Bundestagsfraktion), Florian Braun (Sprecher für Digitalisierung und Innovation der CDU-Landtagsfraktion NRW), Prof. Dr. Linda Breitlauch (GAME-Bundesverband), Prof. Dr. Oliver Castendyk (HMS), Felix Falk (BIU-Geschäftsführer), Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow (Uni Paderborn) und Olaf Zimmermann (Deutscher Kulturrat), diskutierten unter Moderation von Petra Fröhlich (GamesWirtschaft), wie es um das Thema Spieleförderung in der Politik steht und ob die Bundestagswahl möglicherweise eine Games-Förderung im Bund nach sich zieht.

Inspirierende Vorträge und Diskussionsrunden fanden zum Dachthema „Mehr als Leben: Games faszinieren“ statt. Während Architekt und Kurator Paul Galloway (MoMA New York) in dem Talk „Art in Our Time: Video Games at MoMA“ über die künstlerischen Einsatzmöglichkeiten von digitalen Spielen und den Wert der Games als Design- und Kulturartefakte sprach, erörterten Staatssekretärin Heike Raab (Bevollmächtigte des Landes Rheinland-Pfalz beim Bund und für Europa, für Medien und Digitales) gemeinsam mit Dr. Tobias Schmid (LfM) und Prof. Dr. Rolf Schwartmann (TH Köln) im Panel „Ein neuer Rundfunkstaatsvertrag“ das Thema Rundfunklizenzpflicht für Let's Player im Internet und wie eine sinnvolle Novellierung aussehen könnte. Auch der Talk „Gamify the Cityfuture“, bei dem ein Stadtplanungs-Projekt vorgestellt wurde, das mit Unterstützung des Goethe-Instituts in der äthiopischen Hauptstadt Addis Abeba entstanden ist, verbuchte viel Zuspruch bei den Konferenzgästen.

Ein abwechslungsreiches Programm mit Speakern aus Frankreich, Kanada und Russland bot die „Open Stage“. Unter anderem referierte Sean Casey, Staatssekretär vom gamescom-Partnerland Kanada über die Chancen einer starken Games-Branche. Alexander Knetig (ARTE) sprach im Fireside Chat „Games and interactive infotainment at ARTE“ über die sendereigene Webserie „The Art of Gaming“ und widerlegte, dass öffentlich-rechtliches Fernsehen Computerspiele "nicht versteht".

Seite
3/3

Begleitend zum gamescom congress veranstaltete die GMK - Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur erstmals ein kostenloses Fortbildungsangebot für Lehrer zum Thema „Games und Schule“. Neben Workshops und Impulsvorträgen, erhielten die Fortbildungsteilnehmer kostenlose Messe-Tickets für eine Führung über die parallel stattfindende gamescom. Gefördert wurde das Angebot vom Land Nordrhein-Westfalen und dem BIU, dem Verband der deutschen Games-Branche.

Über den gamescom congress 2017

Der gamescom congress 2017 fand am Mittwoch, den 23. August von 09:00 bis 17:00 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, statt. Unter dem Motto „Mehr als Spiele“ diskutierte der Kongress Trends und Potenziale von digitalen Spielen, gesellschaftliche Implikationen und ermöglichte Schnittstellen über die Digital- und Medienbranche hinaus. Speaker aus dem In- und Ausland präsentierten sich in spannenden Vorträgen und Talkrunden. Der Kongress wird veranstaltet von der Koelnmesse GmbH und dem BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., gefördert von der Stadt Köln sowie dem Land Nordrhein-Westfalen. Weitere Informationen auf www.gamescom-congress.de.

Anmerkung für die Redaktion:

Fotomaterial zum gamescom congress auf www.gamescom-congress.de im Bereich „Presse“. Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.

Immer up to date: Aktuelle News zum gamescom congress finden Sie auf [Twitter](#) und auf [Facebook](#).

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Antonia Weinrich
Quinke Networks GmbH
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Deutschland
Telefon +49 40 4309 3949
aw@quinke.com