

Nr. 6 / QN / 22. August 2019, Köln

Ausverkaufter gamescom congress 2019 begeistert mit Themenvielfalt und starken Speakern

- 103 Speaker aus aller Welt, 48 Programmpunkte und rund 900 Gäste auf Europas führender Konferenz über die Potenziale von Computerspielen
- Publikumsmagnet: der Polittalk „Debatt(l)e Royale“ mit Spitzenpolitikern von CDU, SPD, FDP, Die Linke und Bündnis 90/Die Grünen
- gamescom congress im dritten Jahr in Folge ausverkauft

Der gamescom congress zieht mit begeisterten Besuchern und starken Zahlen eine positive Bilanz. Rund 900 Besucher wollten sich den Kongress am 21. August 2019 nicht entgehen lassen. Über 100 Redner zeigten auf, welche vielfältigen Potenziale in Computerspielen stecken und unterstrichen damit eindrucksvoll, dass der gamescom congress zurecht als Europas führender Think Tank rund um Games und Digitalisierung gilt. In 48 Programmpunkten wurde die Welt der Computerspiele aus allen Blickwinkeln beleuchtet. Im Mittelpunkt standen dabei Themen, die die digitale Generation bewegen. Diese wurden beispielsweise im Polit-Talk „Debatt(l)e Royale“ intensiv diskutiert. Auf dem Podium traten die Bundesgeschäftsführer und Generalsekretäre von CDU, SPD, FDP, Die Linke und Bündnis 90/Die Grünen an. Der gamescom congress findet jährlich im Rahmen der gamescom statt und war in diesem Jahr erneut ausverkauft.

Eröffnet wurde der gamescom congress am Mittwoch, den 21. August 2019, durch Nathanael Liminski (Chef der Staatskanzlei des Landes NRW), Henriette Reker (Oberbürgermeisterin der Stadt Köln), Gerald Böse (Vorsitzender der Geschäftsführung Koelnmesse GmbH) und Felix Falk (Geschäftsführer des game - Verband der deutschen Games-Branche). Direkt im Anschluss begrüßten die Moderatoren Melek Balgün (Journalistin und eSports-Expertin) und Peter Smits (YouTuber, PietSmiet) die Polit-Prominenz Paul Ziemiak (CDU), Lars Klingbeil (SPD), Linda Teuteberg (FDP), Jörg Schindler (Die Linke) und Michael Kellner (Bündnis 90/Die Grünen) zum Politik-Talk „Debatt(l)e Royale“.

In den anschließenden Keynotes, Talks, Panel-Diskussionen und Workshops machten die Referenten deutlich, welche Impulse von digitalen Spielen, Games-Technologien und Spiele-Entwicklern ausgehen. Das Programm der neuen „Public Stage“ wurde live im Netz übertragen. Hier diskutierte beispielsweise Axel Voss MdEP über Netzpolitik und politische Kommunikation im Zeitalter von YouTube. Im „Quartett der Spielekultur“ sprachen Lena Falkenhagen und Nina Kiel über historisch entlehnte Spiele-Settings, die zugleich fiktiv sind. Angeregte Diskussionen gab es auch in den weiteren Vortragssälen. Hier ging es etwa um den Einsatz von Games in der Schule oder um kulturelle Integration und Inklusion. Welche Integrationskraft Computerspiele haben können, wurde im Panel „Spielen versetzt Berge“ mit Prof. Dr. Linda Breitlauch (Hochschule Trier), Aiman Mazyek (Zentralrat der Muslime in Deutschland), Kathrin Trattner (Universität Graz) und Olaf Zimmermann (Deutscher Kulturrat) diskutiert. Anschließend zeigte Mark Barlet von Able Gamers auf, wie inklusiv Games für Menschen mit Behinderungen sein können.

gamescom congress 2019

Mittwoch, 21.08.2019

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

Veranstalter:



Gefördert durch:

Der Ministerpräsident
des Landes Nordrhein-Westfalen



„Der gamescom congress hat 2019 abermals seine Relevanz untermauert: Hier werden die Themen diskutiert, die das digitale Deutschland umtreiben. Von der Frage wie wir künftig im Internet über Politik diskutieren wollen, über einen zukunftsfesten Jugendschutz bei digitalen Medien, bis hin zur Inklusion und Diversität bei Games und digitaler Bildung, gab es ein umfassendes Programm mit spannenden Teilnehmerinnen und Teilnehmern aus aller Welt“, sagt Felix Falk, Geschäftsführer game - Verband der deutschen Games-Branche. „Eines unserer Highlights ist die ‚Debatt(l)e Royale‘, die mit ihrer hochrangigen Besetzung auch in diesem Jahr wieder einzigartig war.“

„Der gamescom congress 2019 zeigt eindrucksvoll, dass in Spielen weit mehr als Entertainment steckt. Digitale Spiele treiben die Digitalisierung voran und unterstützen beim Lernen. Spiele sind darüber hinaus ein wichtiges Kulturgut und bringen Menschen weltweit zusammen. Der Kongress zog Gäste aus allen Branchen, aus der Wissenschaft, Politik und dem Bildungswesen an. Diese Vielfalt ist einmalig“, unterstreicht Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH.

Der gamescom congress bedankt sich bei seinen Förderern und Medienpartnern. Der nächste gamescom congress findet am Mittwoch, den 26. August 2020 statt.

Weitere Informationen:

Abmeldung Presseverteiler: Per Mail an unsubscribe-gcc@quinke.com.

Immer up to date: Aktuelle News auf [Facebook](#), [Twitter](#) und unter #gcc19

Über den gamescom congress 2019

Der gamescom congress findet jährlich im Rahmen der gamescom statt. Der Kongress 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 gamescom congress 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