

Nr. 4 / QN / 30. August 2021, Köln

Digitaler gamescom congress 2021 begeistert so viele Zuschauerinnen und Zuschauer im Stream wie noch nie

- 15 Stunden Live-Stream und 118.000 Zuschauerinnen und Zuschauer
- 35 Programmpunkte mit 56 Expertinnen und Experten
- Viele Sessions zum Nachschauen ab sofort auf gamescom now online
- Kongress-Schwerpunkt „Lernen mit Games im Schulalltag“
- Highlight: der Polittalk „Debatt(l)e Royale“ mit Spitzenpolitikern von CDU, SPD, FDP, Die Linke und Bündnis 90/Die Grünen

Der gamescom congress unterstreicht eindrucksvoll seine Rolle als wichtigste Konferenz über die Potenziale von Computerspielen. 118.000 Zuschauerinnen und Zuschauer verfolgten den diesjährigen Fachkongress am 26. und 27. August 2021 im 15-stündigen Live-Stream auf gamescom now und twitch.tv - so viele wie nie zuvor. In einem vielfältigen Programm zeigten 56 Expertinnen und Experten, dabei gleich viele Frauen wie Männer, wie Games neue Impulse im Schulunterricht, in der Industrie, im Gesundheitswesen und im gesellschaftlichen Miteinander setzen können. Im Mittelpunkt zahlreicher Programmpunkte stand das diesjährige Schwerpunktthema „Digitales Lernen“. Politisches Highlight war das Talk-Format „[Debatt\(l\)e Royale](#)“ mit Spitzenpolitikern des Bundes. Zahlreiche Programmpunkte sind ab sofort online auf [gamescom now](#) verfügbar.

Aufgrund der Corona-Pandemie fand der Kongress in diesem Jahr erneut ausschließlich digital statt. Den Auftakt machten zwei Keynote-Vorträge am ersten Kongresstag: Die finnische Autorin Linda Liukas gab anhand ihres Bestsellers „Hello Ruby: Programmier dir deine Welt“ Einblicke, wie man selbst kleine Kinder schon an das Programmieren heranführen kann. Es folgte Joost van Dreunen von der Stern School of Business an der New York University. In seiner Keynote „Video Games & the Future of Entertainment“ zeigte er internationale Trends und die Stärken der Games-Branche auf. Zusätzlich zu den zahlreichen Vorträgen richteten sich die praxisnahen Live-Workshops rund um das Themenfeld „Lernen mit Games im Schulalltag“ mit konkreten Anwendungsbeispielen an Lehrerinnen und Lehrer.

Kongress-Abschluss und zugleich politisches Highlight war die Politik-Arena „[Debatt\(l\)e Royale](#)“ am 27. August 2021. Hier diskutierten wenige Wochen vor der Bundestagswahl Dr. Stefan Hennewig, Bundesgeschäftsführer der CDU, Lars Klingbeil, Generalsekretär der SPD, Dr. Volker Wissing, Generalsekretär der FDP, Jörg Schindler, Bundesgeschäftsführer Die Linke sowie Michael Kellner, Bundesgeschäftsführer Bündnis 90/Die Grünen, wie die richtige Digital- und Games-Politik für Deutschland aussehen sollte und was ihre Parteien den jungen Wählerinnen und Wählern anzubieten haben. Moderiert wurde die Runde von Creator LeFloid. Streamerin Tinkerleo griff die Fragen und Reaktionen aus der Community auf und brachte sie in die Debatte ein.

gamescom congress 2021

26. & 27.08.2021

www.gamescom-congress.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Achim Quinke

Telefon

+49 40 4309 3949

E-Mail

presse@quinke.com

Veranstalter:



Gefördert durch:

Der Ministerpräsident
des Landes Nordrhein-Westfalen



 KölnBusiness

In Kooperation mit:

Medien
Netzwerk
NRW

„Das Leitthema der gamescom 2021, *Games: Die neue Normalität*, zum riesigen Potenzial von Games für unsere Gesellschaft, wurde beim gamescom congress 2021 besonders deutlich. Ich freue mich über das großartige Feedback und dass uns die digitale gamescom ermöglicht hat, so wichtige Themen und Debatten in eine noch größere Breite zu tragen“, sagt Felix Falk, Geschäftsführer game - Verband der deutschen Games-Branche. „Die ‚Debatt(l)e Royale‘ ist immer ein politisches Highlight, selten war sie aber so spannend und wichtig wie in diesem Jahr: Kurz vor der richtungsweisenden Bundestagswahl gaben hier die Top-Vertreter der Parteien wichtige Einblicke, wie sie die Zukunft Deutschlands mit Blick auf die Digital- und Games-Politik gestalten wollen. Damit konnten wir gerade auch der jungen Generation einen guten Überblick über die verschiedenen Standpunkte schaffen und hoffentlich möglichst viele von ihnen zum Wahlgang motivieren.“

„Der gamescom congress im Digitalformat hat in diesem Jahr so viele Menschen wie nie zuvor begeistert. Mit dem richtigen Themenmix hat der Kongress bewiesen, welche Potenziale in Computerspielen stecken und wie das Know-how der Games-Branche eine große Zielgruppe faszinieren kann. Das Digitalformat wird uns auch in Zukunft begleiten - neben dem persönlichen Live-Erlebnis bei uns vor Ort in Köln, auf das wir uns nun umso mehr freuen“, so Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH.

Die Veranstalter des gamescom congress, Koelnmesse GmbH und game - Verband der deutschen Games-Branche, konnten auch in diesem Jahr starke Partner gewinnen. Dazu zählten das Auswärtige Amt, der Deutsche Kulturrat e.V., die GMK - Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, die Stiftung Digitale Spielekultur und die Vereinten Nationen. Gefördert wurde der gamescom congress 2021 vom Land Nordrhein-Westfalen sowie der KölnBusiness Wirtschaftsförderung in Kooperation mit dem Mediennetzwerk NRW.

Weitere Informationen:

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

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

Über den gamescom congress 2021

Der gamescom congress findet jährlich im Rahmen der gamescom statt. 2021 wurde der Kongress aufgrund der Einschränkungen durch die Corona-Pandemie erneut im rein digitalen Format umgesetzt. 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 KölnBusiness Wirtschaftsförderung und dem Mediennetzwerk NRW. www.gamescom-congress.de



Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Achim Quinke

Quinke Networks GmbH

Palmaille 59

22767 Hamburg

Deutschland

Telefon: +49 40 4309 3949

presse@quinke.com