

Nr. 3 / QN / 24. August 2021, Köln

Die Highlights auf dem gamescom congress 2021

- gamescom congress am 26. und 27. August 2021 kostenfrei und digital
- Kongress-Schwerpunkt „Lernen mit Games im Schulalltag“
- 35 Programmpunkte mit 60 Expertinnen und Experten
- Debatt(l)e Royale am 27. August um 12:30 Uhr mit Spitzenpolitikern von CDU, SPD, FDP, Die Linke und Bündnis 90/Die Grünen

Am 26. und 27. August 2021 zeigt der gamescom congress mit einem starken Programm die vielfältigen Potenziale von Computerspielen in Gesellschaft und Wirtschaft auf. Schwerpunktthema in diesem Jahr: Lernen mit Games im Schulalltag. 60 Expertinnen und Experten zeigen in Keynotes, Panels und Live-Workshops, wie Games neue Impulse im Schulunterricht, in der Industrie, im Gesundheitswesen und im gesellschaftlichen Miteinander setzen können. Der gamescom congress findet rein digital auf gamescom now, dem Content Hub der gamescom, und auf www.gamescom-congress.de statt. Politisches Highlight: die Debatt(l)e Royale im Livestream mit Spitzenpolitikern des Bundes.

In 35 Programmpunkten, präsentiert von hochkarätigen und namhaften Referentinnen und Referenten aus dem In- und Ausland, diskutiert der gamescom congress zum 13. Mal im Rahmen der gamescom, dem weltweit größten Event für Computer- und Videospiele, welche gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Potenziale in Games stecken. Aufgrund der Corona-Pandemie findet der Kongress in diesem Jahr erneut komplett digital statt. Dazu Henriette Reker, Oberbürgermeisterin der Stadt Köln: „Wenngleich uns die vielen Besucherinnen und Besucher sowie der besondere Esprit der gamescom hier in Köln auch in diesem Jahr pandemiebedingt fehlen, freue ich mich sehr, dass wir mit dem digitalen gamescom congress eine einzigartige Bühne bieten, die einem breiten Publikum aufzeigt, welche großen Potenziale in Computerspielen stecken.“

Das diesjährige Kongressprogramm gliedert sich in fünf Themenfelder:

- Games & Education: Wie können Computerspiele das Lernen befördern?
- Games & Innovation: Wie profitiert die Wirtschaft von Games-Technologien?
- Games & Health: Welche Chancen bieten Games im Gesundheitswesen?
- Games & Society: Welchen Stellenwert haben Games im Miteinander?
- Games & Politics: Welche Rahmenbedingungen muss die Politik für Gamerinnen und Gamer schaffen?

Den Auftakt machen zwei Keynote-Vorträge am ersten Kongresstag: Die finnische Autorin Linda Liukas gibt anhand ihres Bestsellers „Hello Ruby: Programmier dir deine Welt“ Einblicke, wie man selbst kleine Kinder schon an das Programmieren heranführen kann. Es folgt Joost van Dreunen von der Stern School of Business an der New York University. In seiner Keynote „Video Games & the Future of Entertainment“ berichtet er über internationale Trends, die Big Player der Branche und erklärt die Hintergründe des 200-Milliarden-Dollar-Marktes.

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



In Kooperation mit:



Erneut ist auch das **Quartett der Spielekultur** zu Gast auf dem gamescom congress. Johannes Franzen (Universität Bonn), Dr. Melanie Fritsch (Universität Düsseldorf) und Franziska Zeiner (Mit-Gründerin und Geschäftsführerin von Fein) diskutieren mit Moderator Marcus Richter über die neue Normalität von Computerspielen.

Das Panel „**Das Pandemische Karussell: was nehmen wir mit?**“ blickt auf die Potenziale und neuen Partizipationsmöglichkeiten, die durch Games und andere interaktive Formate seit der Pandemie in den Fokus gerückt sind. Es diskutieren Chantal Eschenfelder (Städel Museum), Antonia Lahmé (Kulturstiftung des Bundes), Marcus Lobbes (Digitale Akademie) und Olaf Zimmermann (Deutscher Kulturrat). Es moderiert Tobias Kopka.

Dass auch in der modernen **Außenpolitik** Gaming genutzt wird, zeigen Kaspar Meyer und Irene Plank vom Auswärtigen Amt und beantworten unter anderem die Frage, warum das Auswärtige Amt regelmäßig auf Twitch live geht und Game Jams organisiert.

Wie Games-Technologien auch im **Gesundheitssektor** Anwendung finden, zeigt der Talk „Dr. Game, oder: Vom Homo Ludens im Gesundheitswesen und Videospiele in der Regelversorgung“ mit Dr. Regina Vettors (EY-Parthenon, Ernst & Young GmbH) und Manouchehr Shamsrizi (RetroBrain R&D GmbH und gamelab.berlin der Humboldt-Universität).

Auch die **KI-Technologie** setzt auf Erkenntnisse der Games-Branche: Iris Plöger vom BDI e.V. diskutiert die Chancen und Herausforderungen von **künstlicher Intelligenz** in der deutschen Industrie. Axel Voss berichtet als Mitglied des Europäischen Parlaments, wohin die EU in Sachen künstlicher Intelligenz steuert.

Zusätzlich zu den Vorträgen richten sich Live-Workshops zum Schwerpunktthema „**Digitales Lernen**“ mit praktischen Anwendungsbeispielen von Games im Schulunterricht an Lehrerinnen und Lehrer. Hier wird praxisnah demonstriert, wie Computerspiele in verschiedensten Fächern eingesetzt werden können. Pädagoginnen und Pädagogen können sich die Workshops als Fortbildungsmaßnahme des Landes Nordrhein-Westfalen anerkennen lassen.

Kongress-Abschluss und zugleich politisches Highlight ist die „**Debatt(l)e Royale**“ - die Politik-Arena - mit Spitzenpolitikern des Bundes am 27. August 2021 um 12:30 Uhr im Livestream. Hier diskutieren 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 aussieht und was ihre Parteien den jungen Wählerinnen und Wählern bei der anstehenden Bundestagswahl anzubieten haben. Moderiert wird die Runde von Creator LeFloid. Fragen und Reaktionen aus der Community wird Streamerin Tinkerleo in die Debatte einbringen. Unter den Hashtags #gcc21 und #DebattlRoyale kann im Netz mitdiskutiert werden.

Die Veranstalter des gamescom congress, Koelnmesse GmbH und game - Verband der deutschen Games-Branche, konnten erneut starke Kongress-Partner gewinnen. Dazu zählen das Auswärtige Amt, der Deutsche Kulturrat e.V., die GMK - Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, die Stiftung Digitale Spielkultur und die Vereinten Nationen. Gefördert wird der gamescom congress vom Land Nordrhein-Westfalen sowie der KölnBusiness Wirtschaftsförderung und dem Mediennetzwerk NRW.

Weitere Informationen:

Immer up to date: Aktuelle News auf [Facebook](#), [Twitter](#) und unter #gcc21
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 wird 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