

Nr. 4 / QN / 29. Juli 2019, Köln

Einzigartige Themenvielfalt beim gamescom congress am 21. August 2019 in Köln

- Über 40 Programmpunkte und mehr als 100 Top-Speaker
- Details zum Programm auf www.gamescom-congress.de
- Talk „Debatt(l)e Royale“ mit Spitzenpolitikern moderiert von Peter Smits von den PietSmits und eSports-Journalistin Melek Balgün im Livestream auf www.gamescom.de

Europas führender Kongress über die Potenziale von Computer- und Videospiele lockt in diesem Jahr mit einer besonders breiten Themenvielfalt nach Köln. Am 21. August 2019 wird der gamescom congress so erneut zum Think Tank für Digitalisierung mit mehr als 100 Speakern aus dem In- und Ausland. In über 40 Programmpunkten werden die Vielfalt und gesellschaftliche Relevanz von Games greifbar. Den Auftakt macht die Politik-Talkrunde „Debatt(l)e Royale“ mit den Generalsekretären und Bundesgeschäftsführern von CDU, SPD, FDP, Die Linke und Bündnis 90/Die Grünen. Details zum Programm und Tickets für den gamescom congress sind ab sofort auf www.gamescom-congress.de erhältlich.

Politik-Talkrunde Debatt(l)e Royale zum Auftakt

Zum Start des gamescom congress treten Spitzenpolitiker in der „Debatt(l)e Royale“ an. Dabei präsentieren Paul Ziemiak (CDU), Lars Klingbeil (SPD), Linda Teuteberg (FDP), Jörg Schindler (Die Linke) und Michael Kellner (Bündnis 90/Die Grünen) ihre Positionen zu aktuellen Fragen, die die Community bewegen. So erhalten die Politiker nach den Diskussionen um Rezo, Fridays for Future oder der Games-Förderung die Chance, zu diesen und weiteren Themen Stellung zu beziehen. Die „Debatt(l)e Royale“ wird von der eSports-Journalistin Melek Balgün und dem YouTuber Peter Smits moderiert und live auf www.gamescom.de übertragen.

Die neue Public Stage

Das Programm auf der Public Stage wird live im Netz übertragen. Hier diskutiert beispielsweise Axel Voss MdEP über Netzpolitik und politische Kommunikation im Zeitalter von YouTube. Die Autorin Anne von Vaszary und die Autoren Wolfgang Hohlbein, Jens Schumacher und Martin Ganteföhr sprechen über transmediales Erzählen und wie digitale Spiele das klassische Buch ergänzen können. Im „Quartett der Spielekultur“ diskutieren Lena Falkenhagen und Nina Kiel mit Melek Balgün und Marcus Richter über historisch entlehnte Spiele-Settings, die zugleich fiktiv sind. Der ehemalige Fußballprofi Ralph Gunesch und Vertreter von Schalke 04 und Werder Bremen zeigen, wie sich eSports und Fußballsport ergänzen.

Themenschwerpunkt „Lernen mit Games“

Der Track „Lernen mit Games“ beschäftigt sich beispielsweise mit der Vermittlung von Medienkompetenz und dem Einsatz von Games in der Schule. Daniela Hau von der staatlichen Bildungseinrichtung SCRIPT des Landes Luxemburg berichtet von den Ergebnissen aus 13 Unterrichtsprojekten, bei denen digitale Spiele zum Einsatz kamen. Wie man Cybergrooming und Gaming Disorder mit Medienkompetenz

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



entgegengetreten kann, erörtern Elisabeth Secker (USK), Thomas Schmidt (Helliwood), Antje vom Berg (Projekt klicksafe der Landesanstalt für Medien NRW) sowie Kira Marleen Carstens und Fabian Pforte (juuuport-Scouts). Vit Sisler, Game-Designer von der Charles University in Prag, spricht in „Revisiting Historical Traumas in Video Games“ von den Herausforderungen, emotional und ethisch aufgeladene historische Fakten in der Spieleentwicklung zu berücksichtigen. Vertieft werden einzelne Themen in den anschließenden **gamescom congress-Workshops**.

Themenschwerpunkt „Leben mit Games“

Der Track „Leben mit Games“ beleuchtet die Aspekte kulturelle Integration, Inklusion und Diversity. Um die Integrationskraft von Computerspielen geht es 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). Mit „Enter Africa“ ist das Goethe Institut zu Gast. Das Projekt hat das Ziel, ein Ökosystem in 15 afrikanischen Ländern zu schaffen, um für problematische Entwicklungen des urbanen Lebens spielerische Lösungen zu finden. Mark Barlet von Able Gamers berichtet, wie inklusiv Games für Menschen mit Behinderungen sein können. Um „queer gaming“ und die Arbeiten in der Games-Branche für die LGBTQ-Community geht es im Panel „Rainbow Arcade“, ausgerichtet vom Schwulen Museum Berlin, dem Deutschen Computerspielmuseum und der Temple University in Philadelphia.

Themenschwerpunkt „Zukunft mit Games“

In Games und Games-Technologien stecken enorme Potenziale für viele Branchen. Diese zeigt der Track „Zukunft mit Games“ auf. Im Programmpunkt „Games und Automotive“ berichten Marcus Kühne (Holoride), Alexander Satanowsky (Daimler), Sebastian Stegmüller (Fraunhofer Institut) und Marco Mander (Deutscher Motorsportverband e.V.) über die Einsatzmöglichkeiten von Games im Motorsport und beim In-Car-Entertainment. 5G und Games stehen im Mittelpunkt des Talks mit Prof. Stephan Jacob von der TU Darmstadt und Tim Schiller von der Deutschen Telekom AG. Um „Green Gaming“ dreht es sich bei Norm Bourassa vom Lawrence Berkeley National Laboratory in den USA. Er zeigt auf, wie Games energieeffizient eingesetzt und wie Games-Technologien einen Beitrag zum Energiesparen leisten können. Über die Entstehung von außerstaatlichen Gemeinschaften am Beispiel der Facebook-Kryptowährung Libra und was das mit Games zu tun hat, spricht der Tech-Experte Christoph Holz aus Österreich.

Themenschwerpunkt „Recht und Games“

Die Diskussionsrunde mit Tiemo Wölken MdEP, Olaf Coenen (ISFE), Hendrik Lesser (EGDF) und weiteren Gästen erörtert Fragen, wie Europapolitik den Kreativsektor und Digitalisierung aktiv unterstützen und begleiten kann. Im Panel „Retro-Game Jugendschutz“ steht die geplante Jugendschutzreform im Fokus. Heike Raab (Staatssekretärin für Medien und Digitales Rheinland-Pfalz), Kai Bodensieck (Brehm & v. Moers), Prof. Dr. Christian-Henner Hentsch (game - Verband der deutschen Games-Branche), Dr. Eva Flecken (SKY) und Dr. Tobias Schmid (Landesanstalt für Medien NRW) diskutieren in Kooperation mit der Kölner Forschungsstelle für Medienrecht an der TH Köln das Thema Rundfunkregulierung für Let's Plays und fragen, ob der Rundfunk-Begriff neu gedacht werden muss und wie eine Rundfunklizenz-Pflicht aufgehoben werden kann.

Der Kongress findet 2019 zum elften Mal im Rahmen der gamescom statt, dem weltweit größten Event für Computer- und Videospiele. Veranstaltet wird er von der Koelnmesse GmbH und game - Verband der deutschen Games-Branche. Gefördert wird der gamescom congress vom Land Nordrhein-Westfalen sowie der Stadt Köln.

Weitere Informationen:

Beginn und Ende der Veranstaltung:

Der Einlass zum gamescom congress 2019 am 21. August beginnt um 09:00 Uhr. Die Konferenz findet im Congress-Centrum Nord der Koelnmesse statt und endet um 18:00 Uhr.

Teilnahme:

- Der Ticket-Shop ist auf www.gamescom-congress.de erreichbar.
- Tickets sind an der Tageskasse für 89,00 Euro erhältlich.
- Tickets für Studenten und Pädagogen kosten 35,00 Euro (Nachweis erforderlich).
- Die Kongresstickets können gegen Aufpreis mit Eintrittskarten für die gamescom (Fachbesucher und Privatbesucher) kombiniert werden.

Fortbildung:

Der gamescom congress ist als Fortbildungsmaßnahme für Lehrer und Pädagogen anerkannt. Auf Wunsch wird eine entsprechende Bescheinigung ausgestellt.

Presseakkreditierungen: bit.ly/2WxBKGV

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