

Von: [gamescom_press_team](#)
An: [Dr. Wolf Siegert](#)
Betreff: Politische Ehrengäste eröffnen gamescom 2021
Datum: Donnerstag, 26. August 2021 10:57:30

#gamescom2021

Politische Ehrengäste eröffnen gamescom 2021

Am Mittwoch um 10 Uhr fiel der offizielle Startschuss: Die gamescom 2021 wurde von den politischen Ehrengästen eröffnet. Aufgrund der Corona-Pandemie findet die gamescom wie bereits im Vorjahr ausschließlich digital statt. Und auch die offizielle Politische Eröffnung wurde live gestreamt. Moderiert wurde die rund halbstündige Show von TV-Moderatorin Katrin Neumann, die im Studio zwischen den Grußworten der politischen Ehrengäste Gespräche mit Felix Falk führte, dem Geschäftsführer des game - Verband der deutschen Games-Branche, dem Mitveranstalter der gamescom. Bei der Politischen Eröffnung dabei waren in digitaler Form Andreas Scheuer, Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur, Digitalstaatsministerin Dorothee Bär, Armin Laschet, Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen, sowie Kölns Oberbürgermeisterin und Vorsitzende des Aufsichtsrats der Koelnmesse Henriette Reker und COO und Geschäftsführer der Koelnmesse Oliver Frese. In ihren Grußworten gingen die politischen Ehrengäste - getreu des diesjährigen Leitthemas „Games: Die neue Normalität“ - auf das große Potenzial von Games für Deutschland ein und dass dieses in Zukunft noch stärker gehoben werden müsse. Trotz des umfangreichen Digitalprogramms der gamescom wurde die Hoffnung geäußert, im kommenden Jahr doch auch endlich wieder vor Ort in Köln mit Hunderttausenden Besucherinnen und Besuchern feiern zu können.

Die politische Eröffnung der gamescom 2021 kann auf gamescom now, dem Content-Hub der gamescom, als Video-on-Demand geschaut werden: now.gamescom.de

Andreas Scheuer, Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur: „Die gamescom ist als weltweit größtes Games-Event ein absolutes Aushängeschild. Daran wollen wir anknüpfen und in Zukunft auch als Entwicklungsstandort international aufschließen. Im letzten Jahr habe ich hier an gleicher Stelle den Startschuss für die zweite Stufe unserer Games-Förderung gegeben. Seitdem fördert die Bundesregierung Spieleentwicklerstudios in Millionenhöhe. Das ist ein echter Durchbruch. Stand heute sind 40 Millionen bewilligt - wir freuen uns auf weitere Anträge. Neben dem Finanziellen haben wir uns auch strategisch neu aufgestellt und die Kompetenzen in unserem Haus in einer eigenen Games-Einheit gebündelt. Denn ich bin überzeugt: Von der Innovationskraft der Games-Branche können wir in vielen Bereichen profitieren - sei es in Bildung, Industrie und Wissenschaft oder einfach in unserer Freizeit.“

Dorothee Bär, Staatsministerin für Digitalisierung in der Bundesregierung: „Das Leitthema der gamescom 2021 bringt es auf den Punkt: Games sind die neue Normalität. Sie haben uns geholfen, Kontakt mit Freunden und Familie während der Corona-Phase zu halten. Zum Glück hatten wir in dieser Zeit Spiele! Doch nicht nur als Unterhaltungsmedium sind Games die neue Normalität, sondern auch in der Wirtschaft, Medizin und Bildung. Immer mehr Unternehmen ‚gamifizieren‘ beispielsweise ihre Produkte - von der Fitness-App über das Auto bis hin zu Videokonferenz-Tools. Ganz besonders spannend ist der Einsatz von Games in der Bildung: Denn das Motivierende an Spielen wirkt sich hier direkt auf den Lernerfolg aus und zwar nicht nur bei Kindern, sondern auch in der Aus- und Weiterbildung. Games bieten also eine enorme Innovationskraft, das zeigt nicht zuletzt die digitale gamescom selbst, und dieses Potenzial müssen wir noch viel stärker nutzen. Darum wollen wir die Games-Branche in Deutschland noch weiter fördern und so als Standort zur Weltspitze aufschließen. Mit der neuen Games-Strategie haben wir hierfür eine hervorragende Grundlage für die kommenden Jahre geschaffen.“

Armin Laschet, Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen: „Die gamescom ist ein leuchtendes Beispiel für die starke soziale Komponente von Computer- und Videospiele, die vielen Menschen weltweit durch die Corona-Pandemie geholfen hat. Diese Form von Gemeinschaft ist ein grundlegender Baustein unserer Gesellschaft. Die Games-Branche hat aber auch enormes wirtschaftliches und gesellschaftliches Potenzial - nicht nur in der klassischen Spiele-Entwicklung, sondern auch darüber hinaus. Bestes Beispiel hierfür ist der Bereich der digitalen Bildung: Spielerisch lernen, liegt in der menschlichen Natur und darum sollten wir die Möglichkeiten viel besser ausschöpfen und keine Scheu vor neuen Wegen haben. Auch hier wird die Games-Branche in

Zukunft eine wichtige Rolle spielen. Aufgrund dieses großen Potenzials müssen wir weiter an den Rahmenbedingungen für die Games-Branche arbeiten. Darum haben wir in Nordrhein-Westfalen schon vor einigen Jahren das Ziel ausgegeben, Games-Standort Nummer 1 in Deutschland werden zu wollen. Diese klare Zielsetzung brauchen wir auch auf der Bundesebene, um im internationalen Wettbewerb ganz nach vorne zu kommen.“

Felix Falk, Geschäftsführer des game - Verband der deutschen Games-Branche, dem Mitveranstalter der gamescom: „Endlich startet die gamescom und damit volle Tage mit Ankündigungen, News und Shows, auf die die Fans schon warten. Gemeinsam mit unseren Partnern schaffen wir damit ein Event, bei dem wieder Millionen Spielerinnen und Spieler weltweit die besten Games feiern können. Doch wir wollen bei dieser gamescom nicht nur über Games, sondern mit der nahenden Bundestagswahl vor Augen auch über die richtige Games- und Digitalpolitik für Deutschland sprechen. Daher freue ich mich ganz besonders, dass wir nicht nur bei der Politischen Eröffnung, sondern auch bei der Debatte Royale am Freitag wieder zahlreiche Spitzenpolitikerinnen und -politiker begrüßen können. Mit solchen Formaten wollen wir vor allem auch der jüngeren Generation ausreichend Möglichkeit geben, sich eine Meinung zu bilden und die klare Botschaft aussenden: Geht wählen!“

Henriette Reker, Oberbürgermeisterin der Stadt Köln und Vorsitzende des Aufsichtsrats der Koelnmesse: „Ich bin wirklich begeistert, was die gesamte Koelnmesse, das gamescom-Team, der Verband game und alle Partnerinnen und Partner schon zum zweiten Mal hintereinander auf die Beine gestellt haben. Genau diesen Innovationsgeist und Mut brauchen wir, um als Gesellschaft in dieser herausfordernden Zeit voranzuschreiten. Gleichzeitig kann ich es kaum erwarten, die zahlreichen Gamerinnen und Gamer wieder in der Stadt zu sehen. Nicht nur, weil sie immer ein ganz spezielles Flair mit sich bringen und sich die ganze Stadt von ihrer Begeisterung anstecken lässt. Sondern auch, weil Köln auf vielen Ebenen von der gamescom und ihren Fans profitiert: Gastronomie, Hotellerie und Einzelhandel sind nur einige der Bereiche, die gerade zu Messezeiten einen enormen Schub bekommen.“

Oliver Frese, COO und Geschäftsführer der Koelnmesse: „Zum zweiten Mal hintereinander findet die gamescom 2021 rein digital statt. Aber natürlich waren wir seit letztem Jahr nicht untätig und haben mit der gamescom 2021 und ihren digitalen Angeboten riesige Fortschritte gemacht! Egal, ob es unsere Shows, unser Content-Hub gamescom now oder Community-Aktivitäten wie gamescom EPIX sind - überall haben wir uns die Erfahrungen der letzten eineinhalb Jahre zunutze gemacht und unser Programm weiter verbessert. Denn unsere Zielsetzung ist klar: Wir wollen nicht nur im Messebusiness generell, sondern auch in der Zukunft mit Blick auf digitale Events in der Poleposition sein!“

Pressekontakt game - Verband der deutschen Games-Branche e.V.

Martin Puppe
Friedrichstraße 165
10117 Berlin
Tel.: 030 2408779-20
E-Mail: martin.puppe@game.de
www.game.de
Twitter: @game_verband
Facebook.com/game.verband
Instagram: game_verband

Über die gamescom

Die gamescom ist das weltgrößte Event rund um Computer- und Videospiele und Europas größte Business-Plattform für die Games-Branche. 2021 findet die gamescom ausschließlich digital von Mittwoch, 25. August bis Freitag, 27. August 2021 statt. Veranstaltungen vor Ort in Köln finden in diesem Jahr nicht statt. Die gamescom wird gemeinsam von der Koelnmesse und dem game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. veranstaltet.

Koelnmesse - Global Competence in Digital Media, Entertainment and Mobility: Die Koelnmesse ist international führend in der Durchführung von Messen in den Branchen Digital Media, Entertainment und Mobility. Messen wie die DMEXCO, gamescom, gamescom asia, INTERMOT und THE TIRE COLOGNE sind als weltweite Leitmesse etabliert. Die Koelnmesse veranstaltet nicht nur in Köln, sondern rund um die Welt auch in anderen Wachstumsmärkten, z. B. in China, Singapur und Thailand, Messen in diesen Bereichen - mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Inhalten. Diese globalen Aktivitäten bieten den Kunden der Koelnmesse maßgeschneiderte Events in unterschiedlichen Märkten, die ein nachhaltiges und internationales Business garantieren.

Weitere Infos: www.koelnmesse.de/aktuelle-termine/alle-messen/#3

Anmerkung für die Redaktion:

Fotomaterial der gamescom finden Sie in unserer Bilddatenbank im Internet unter www.gamescom.de/bilddatenbank

Presseinformationen finden Sie unter www.gamescom.de/presseinformation

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.

gamescom bei Facebook:

<https://www.facebook.com/gamescom.cologne>

gamescom bei twitter:

<https://twitter.com/gamescom>

gamescom bei Instagram:

<https://www.instagram.com/gamescom/>

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Franz Peter Mann
Kommunikationsmanager

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1
50679 Köln
Deutschland

Telefon: +49 221 821-2528
F.Mann@koelnmesse.de
www.koelnmesse.de

Sie erhalten diese Nachricht als Bezieher der Pressemitteilungen der Koelnmesse. Falls Sie auf unseren Service verzichten möchten, antworten Sie bitte auf diese Mail mit dem Betreff "unsubscribe".