Pressemitteilung

23. August 2023

Games sind Kulturgut

gamescom eröffnet in Köln

Berlin, den 23.08.2023. Heute eröffnet zum 15. Mal die gamescom, das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele in Köln. Auf rund 230.000 m² zeigen sich in diesem Jahr 1.227 Austellerinnen und Austeller aus 63 Ländern bis Sonntag, den 27. August.

Auf zwei Stockwerken des Kölner Messegeländes gibt es von einer „retro area“ mit Spieleklassikern über einer „cosplay area“ für Fans der Rollenspiele bis zum „gamescom congress“ mit Diskussion rund um das Kulturgut Spiel vieles zu entdecken.

Im letzten Jahr besuchten noch unter den Bedingungen der Coronapandemie rund 265.000 Personen die gamescom. In diesem Jahr wird ein neuer Besucherrekord erwartet.

Games sind längst bedeutendes Wirtschafts-, aber auch Kulturgut. Seit vielen Jahren macht sich der Deutsche Kulturrat für die kulturelle Bedeutung von Games stark.

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, sagte: „Games sind weit mehr als nur ein Wirtschaftsgut, sie sind auch Kulturgut. Es ist sehr gut, dass wichtige gesellschaftliche Debatten längst auch im Computerspielebereich geführt werden. In diesem Jahr ist Wertebildung mit Games auf der gamescom und dem gamescom congress ein zentrales Thema.“

In diesem Jahr ist der Deutsche Kulturrat in drei Veranstaltungen auf der Messe präsent:

- **Heute, am 23.08.2023**, wird der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, **Olaf Zimmermann**, im Rahmen des Messerundgangs für ein Fachpublikum einen Vortrag zum Thema „Wertebildung mit Games“ halten.
- **Morgen, am 24.08.2023**, finden folgende Veranstaltungen des Deutschen Kulturrates gemeinsam mit der Stiftung Digitale Spielekultur auf dem gamescom congress statt.

Datum: Donnerstag, den 24.08.2023
Ort: Koelnmesse, Messeplatz 1, 50679 Köln

10:00 – 11:00 Uhr
C – Rheinsaal 5
Werte ins Spiel bringen – wie sich Wertebildung mit Games verbinden lässt

Werte sind sehr individuell und lassen sich nicht theoretisch bilden, vielmehr bilden sie uns

ständig als Person und Gesellschaft und gedeihen aus lebendiger Teilhabe im Austausch. Hier kommen Games ins Spiel! Sie sind interaktiv, immersiv, emotional und bieten Erprobungsräume, um Entscheidungen zu treffen und daraufhin Konsequenzen zu erfahren.

Darüber diskutieren:

- **Nikolas Kretzschmar**, Referatsleitung – Grundsatzfragen der Integration, Bundesamt für Migration und Flüchtlinge
- **Dr. Martin Thiele-Schwez**, CEO, Playing History
- **Çiğdem Uzunoğlu**, Geschäftsführerin, Stiftung Digitale Spielekultur
- **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer, Deutscher Kulturrat

- Moderation: **Marcus Richter**, Moderator & Prozessbegleiter, richter.fm

11:30 – 12:30 Uhr
C – Rheinsaal 5
Let’s Remember! Potenziale von Games für die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

Die Rolle von Games für das Erinnern der Vergangenheit sowie ihre Bedeutung für gegenwärtige Krisen der Gesellschaft wird auf diesem Panel diskutiert.

Es diskutieren:

- **Mona Brandt**, Lead Game Designerin, Paintbucket Games
- **Prof. Dr. Doron Kiesel**, Bildungsdirektor, Zentralrat der Juden
- **Sabine Leutheusser-Schnarrenberger**, Antisemitismusbeauftragte des Landes Nordrhein-Westfalen
- **Çiğdem Uzunoğlu**, Geschäftsführerin, Stiftung Digitale Spielekultur
- **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer, Deutscher Kulturrat

- Moderation: **Marcus Richter**, Moderator & Prozessbegleiter, richter.fm

---

Mehr zur gamescom:

- Tickets für Privatbesucher können Sie **hier** erwerben.
- Tickets für Fachbesucher können Sie **hier** erwerben.
- Mehr Informationen zum gesamten gamescom congress finden Sie **hier**.

Mehr zum Kulturgut Games:

- Laden Sie **hier** das **„Handbuch Gameskultur“**, herausgegeben von **Olaf Zimmermann** und **Felix Falk**, kostenlos als PDF herunter.
- Lesen Sie auch mehr zum Thema in: **„Mein kulturpolitisches Pflichtenheft“** von **Olaf Zimmermann.** Weitere Informationen **hier**.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat