

Nr. 6 / QN / 23. August 2016, Köln

## gamescom congress stellt erneuten Besucherrekord auf

- Insgesamt 730 Teilnehmer besuchen gamescom congress
- Vielfältiges Programm unterstreicht 360-Grad-Charakter der gamescom
- Audio-Track: Eröffnung-Talk auf [www.gamescom-congress.de](http://www.gamescom-congress.de) abrufbar
- Auch 2017 bleibt gamescom congress fester Bestandteil der gamescom

Der gamescom congress ist weiter auf Wachstumskurs. 730 Privat- und Fachbesucher besuchten am 18. August 2016 die Konferenz im Rahmen der gamescom in Köln (2015 zum Vergleich: 630 Besucher). Unter dem Motto „Die Zukunft spielt“ wurde die Vielfalt digitaler Spiele intensiv und aus wechselnden Blickwinkeln beleuchtet. Verteilt auf die fünf Dachthemen Wissen, Business, APITs, Legal und Leben bot der gamescom congress damit sowohl Experten als auch branchenfremden Besuchern ein einzigartiges Forum zum fachlichen Austausch über Computer- und Videospiele. Dabei konnten die Besucher aus 36 Programmpunkten mit über 90 hochkarätigen Referenten wählen. Erstmals wurde der Eröffnung-Talk aufgezeichnet und wird in Kürze als Audio-Track auf [www.gamescom-congress.de](http://www.gamescom-congress.de) zur Verfügung gestellt.

Eröffnet wurde der gamescom congress von Franz-Josef Lersch-Mense, Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien und Chef der Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen. In seinem Grußwort betonte der Minister die wirtschaftliche Relevanz und kulturelle Schaffenskraft der Computer- und Videospielebranche. Er unterstrich zudem die Notwendigkeit, sich gegen Hassbotschaften im Netz zu engagieren und Spieler zu einem respektvollen Umgang miteinander anzuhalten.

Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des Branchenverbandes BIU, über die positive Resonanz der Konferenz: „Der diesjährige gamescom congress unterstreicht die Relevanz der gamescom als 360-Grad-Event zu den wichtigsten Fragen der Digitalisierung von Wirtschaft und Gesellschaft. Mit Partnern wie der Aktion Mensch, dem Deutschen Kulturrat, der Frankfurter Buchmesse und Referenten unter anderem von Audi und Daimler, dem VfL Wolfsburg und Schalke 04, Twitch, der WHU und dem ZDF zeigt der gamescom congress auf, welche besondere Bedeutung Technologien und Ansätze aus der Games-Branche in immer mehr Wirtschaftsbereichen spielen.“

„Die Resonanz auf den gamescom congress 2016 ist beeindruckend. Der gamescom congress hat sich mit seiner Themenvielfalt als zentrale Dialogplattform rund um digitale Spiele weit über die Games-Branche hinaus fest etabliert“, kommentiert



gamescom congress 2016

18.08.2016  
[www.gamescom-congress.de](http://www.gamescom-congress.de)

Ihr Kontakt bei Rückfragen:  
Antonia Weinrich  
Telefon  
+49 40 4309 3949  
Telefax  
+49 40 4309 3997  
E-Mail  
[aw@quinke.com](mailto:aw@quinke.com)



Katharina C. Hamma, Geschäftsführerin der Koelnmesse und bestätigt gleichzeitig die Fortsetzung der Veranstaltung im Jahr 2017.

Seite  
2/3

Elfi Scho-Antwerpes, Bürgermeisterin der Stadt Köln, hob im Rahmen ihrer Grußworte die Bedeutung der gamescom für den Wirtschaftsstandort Köln hervor und lobte die Dynamik der Games-Branche als wichtigen Schrittmacher für die lokale Medienwirtschaft.

Eingeläutet wurde der Kongress mit dem Talk „Spielen statt lenken: Das Auto der Zukunft“. Dabei diskutierten Alexander Klotz (Continental), Marcus Kühne (Audi), Alexander Mankowsky (Daimler) und Jens Röper (Designit), welche Rolle Games beim Onboard-Entertainment im Auto der Zukunft spielen können.

Spannende Diskussionen folgten anschließend in den fünf Dachthemen. Im Themenschwerpunkt „Wissen: Besser Forschen, besser schützen“ diskutierten Vertreter aus der Politik und der Games-Branche beispielsweise die Zukunft des deutschen Jugendschutzsystems. Der Staatssekretär im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend Dr. Ralf Kleindiek kündigte an, dass sein Ministerium im Kürze einen Entwurf zur Reform des Jugendschutzgesetzes vorlegen werde, der noch in dieser Legislaturperiode verabschiedet werden soll.

Ebenso anregende Vorträge und Diskussionsrunden fanden zu den Themen „Business: Alltag gestalten, Chancen ergreifen“, „APITS: Das Computerspiel als Multifunktionstool - powered by Engaginglab“, „LEGAL: Ein Plädoyer für den Fun“ und „LEBEN: Endlich angekommen? Games und die Mitte der Gesellschaft“ statt. Über besonders hohes Interesse konnte sich das Panel „An unexpected promotion: eSports and football“ freuen. In einem lebhaften Gespräch diskutierten Berk Gocay (Besiktas Istanbul), Michael Haenisch (Freaks4You), Arne Peters (ESL - Turtle Entertainment), Tim Reichert (Schalke 04) und Felix Welling (VfL Wolfsburg) über die Zukunft von eSports-Engagements und die Rolle großer Fußballclubs.

Große Einigkeit zeigte sich in der Gesprächsrunde zum Thema „Digitaler Hass - Ein analoges Problem?“ Die Diskutanten Johannes Baldauf (Amadeu Antonio Stiftung), Dr. Marc Jan Eumann (Staatssekretär beim Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien, Land NRW), David Hiltcher (VP Gaming Communities ESL) und Sami David Rauscher (Neue Deutsche Medienmacher) betonten die Notwendigkeit zur Herausbildung einer digital Zivilcourage, um dem Hass im Netz wirkungsvoll zu begegnen.

Auch die „Open Stage - powered by WHU - Otto Beisheim School of Management“ verbuchte mit Beiträgen von Aktion Mensch, Twitch und SpielFabrique viel Zuspruch und sorgte für gut gefüllte Konferenzräume.

### **Über den gamescom congress 2016**

Der gamescom congress 2016 fand am Donnerstag, den 18. August von 10:00 bis 17:30 Uhr im Congress-Centrum Nord der Koelnmesse im Rahmen der gamescom, Europas führender Business-Plattform der Games-Industrie, statt. Unter dem Motto „Die Zukunft spielt“ diskutierte der Kongress, wie digitale Spiele unseren Lebensalltag durchdringen und gesellschaftliche Debatten prägen. Damit ist der gamescom congress mit seiner Ausrichtung und Themenvielfalt einzigartig in Deutschland. Der Kongress wird veranstaltet von der Koelnmesse GmbH und dem BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V., gefördert von der Stadt Köln sowie dem Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen, organisiert durch die Aruba Events GmbH. Weitere Informationen auf [www.gamescom-congress.de](http://www.gamescom-congress.de).

Seite  
3/3

### **Anmerkung für die Redaktion:**

Bildmaterial zum gamescom congress finden Sie in unserer Bilddatenbank im Internet unter [www.gamescom-congress.de](http://www.gamescom-congress.de) im Bereich „Presse“. Bitte geben Sie bei Verwendung des Bildmaterials „Koelnmesse“ als Bildquelle an.

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.

### **gamescom congress bei Facebook:**

<https://www.facebook.com/gamescomcongress>

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Antonia Weinrich  
Quinke Networks GmbH  
Bei den Mühren 70  
20457 Hamburg  
Deutschland  
Telefon: +49 40 4309 3949  
Telefax: +49 40 4309 3997  
aw@quinke.com