

Nr. 01 / November 2017, Köln  
#gamescom2018

## gamescom und Games-Branche unterstützen Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

- Tombola-Erlös der offiziellen gamescom-Branchenparty geht an die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung
- Mit dem Erlös werden Projekte im Bereich Medienkompetenz sowie digitale Technologien realisiert

Die gamescom, das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele, die Koelnmesse und der BIU, der Verband der deutschen Games-Branche, spenden den Tombola-Erlös der diesjährigen gamescom-Branchenparty an die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung. Die gemeinnützige Organisation erhält 5.000 Euro. Die Spende stammt zum Großteil aus dem Verkauf von Losen auf der offiziellen gamescom-Branchenparty (23. August) und wurde durch den BIU aufgerundet. Das Geld soll nun Förderprojekten im Bereich Medienkompetenz, Mediennutzung sowie digitale Technologien zugutekommen. Ausgewählt wurde die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung, da sie sich seit über 20 Jahren für den Bildungserfolg und die gesellschaftliche Teilhabe junger Menschen in Deutschland einsetzt. Ein zentrales Element ist dabei die Förderung digitaler Bildung und Integration von Kindern sowie Jugendlichen.

„Digitale Bildung und Medienkompetenz sind heute zentrale Grundqualifikationen für Kinder und Jugendliche, um kompetent, kritisch und kreativ mit Medien umgehen zu können“, sagt Felix Falk, BIU-Geschäftsführer. „Als Games-Branche kennen wir das große Potenzial digitaler Medien für Heranwachsende. Und wir wissen, dass wir als Verband auch Verantwortung tragen, Kinder und Jugendliche beim Erlernen von Medienkompetenz zu unterstützen. Die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung leistet mit ihren Digital-Projekten hierfür einen wertvollen Beitrag.“

„Karitative Aktionen im Rahmen der gamescom Branchenparty haben fast schon Tradition. Umso mehr freuen wir uns, dass wir in diesem Jahr die Arbeit der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung und damit Projekte für Bildungserfolg und Teilhabe von Kindern und Jugendlichen unterstützen können. Ein großer Dank geht an alle, die zum Erfolg dieser Aktion beigetragen haben“, sagt Tim Endres, Director gamescom, Koelnmesse GmbH.

„Spielfreude wecken, Spielkultur entdecken, Spielräume öffnen - in einer komplexen Umwelt, in der kaum noch etwas planbar und beständig ist, können im guten Spielen wichtige Kompetenzen wie Kreativität, Spontaneität, Empathie, Kommunikation trainiert werden“, sagt Frank Hinte, Prokurist Finanzen, Recht & Personal bei der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung. „Wir freuen uns sehr, dass



gamescom  
21.08.-25.08.2018  
www.gamescom.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:  
Kathrin Münker  
Telefon  
+49 221 821-2528  
Telefax  
+49 221 821-3544  
E-Mail  
k.muenker@koelnmesse.de

Koelnmesse GmbH  
Messeplatz 1  
50679 Köln  
Postfach 21 07 60  
50532 Köln  
Deutschland  
Telefon +49 221 821-0  
Telefax +49 221 821-2574  
info@koelnmesse.de  
www.koelnmesse.de

Geschäftsführung:  
Gerald Böse (Vorsitzender)  
Katharina C. Hama  
Herbert Marner

Vorsitzende des Aufsichtsrats  
Oberbürgermeisterin  
Henriette Reker

Sitz der Gesellschaft und  
Gerichtsstand: Köln  
Amtsgericht Köln, HRB 952



wir mit der gamescom, der Koelnmesse und dem BIU Partner an unserer Seite haben, die unsere Arbeit im Bereich der digitalen Bildung unterstützen.“

Seite  
2/3

Herzlicher Dank gilt an dieser Stelle allen Besuchern der gamescom-Branchenparty, die die diesjährige Tombola durch den Kauf von Losen so rege unterstützt haben. Ebenfalls gilt ein herzlicher Dank für ihr Engagement und ihre Warenspenden den Unternehmen Amazon, Blizzard Entertainment, bumm film, Capcom, Honor, Hyper X, Nintendo, Nvidia, Microsoft, Fujifilm, Razer, Samsung, Sennheiser, Sony, Steinigke Showtechnic, Teufel, Thunderrobot, Wargaming, Winning Moves, Microsoft sowie gamescom Wear.

#### **Informationen zur Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (DKJS)**

Die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) setzt sich dafür ein, dass junge Menschen in unserem Land gut aufwachsen können. Dafür stößt sie Veränderungsprozesse an: in Kindergärten und Schulen, beim Übergang in den Beruf, in der Familien- oder lokalen Jugendpolitik. Weitere Informationen erhalten Sie hier: <https://www.dkjs.de/>

#### **Informationen zur gamescom**

Die gamescom ist das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele und Europas Businessplattform Nummer 1 der Gaming-Branche. Mit der business area, der entertainment area, dem gamescom city festival sowie begleitenden Konferenzen und Kongressen auf Top-Niveau, ist die gamescom weit mehr als eine Fach- und Publikumsmesse: Sie ist ein 360 Grad Erlebnis-Event und bietet individuelle Plattformen für alle Zielgruppen an. Die gamescom vernetzt die komplette Wertschöpfungskette der Industrie vom Developer und Publisher über den Handel bis zum Consumer. 2018 findet die gamescom vom 21. bis 25. August in Köln statt. Weitere Informationen erhalten Sie hier unter [www.gamescom.de](http://www.gamescom.de)

#### **BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware**

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler und Anbieter digitaler Spiele und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Wir sind Träger der gamescom, dem weltgrößten Event für Computer- und Videospiele. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Unsere Mission ist es, Deutschland zum führenden Standort für die Spieleentwicklung zu machen.

#### **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 photokina, dmexco, gamescom, INTERMOT und THE TIRE COLOGNE sind als weltweite Leitmesse etabliert und werden durch Zukunftsformate wie DIGILITY erweitert. 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.

Seite

3/3

**Die nächsten Veranstaltungen:**

SIGGRAPH Asia, Bangkok, Thailand, 28. - 30.11.2017

EmTech ASIA, Singapur, 30. - 31.01.2018,

Business Forum Imaging Cologne, Köln, Deutschland, 28.02. - 01.03.2018

**Anmerkung für die Redaktion:**

Fotomaterial der Messenamen finden Sie in unserer Bilddatenbank im Internet unter [www.gamescom.de](http://www.gamescom.de) im Bereich „Presse“.

Presseinformationen finden Sie unter

<http://www.gamescom.de/gamescom/Presse/Presseinformationen/index.php>

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.

**gamescom bei Facebook:**

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

**gamescom bei twitter:**

[www.twitter.com/gamescom](http://www.twitter.com/gamescom)

**Ihr Kontakt bei Rückfragen:**

Kathrin Münker

Kommunikationsmanagerin

Koelnmesse GmbH

Messeplatz 1

50679 Köln

Deutschland

Telefon: +49 221 821-2528

Telefax: +49 221 821-3544

[k.muenker@koelnmesse.de](mailto:k.muenker@koelnmesse.de)

[www.koelnmesse.de](http://www.koelnmesse.de)