

## Pressekonferenz

### gamescom 2017

16. August 2017, Einlass 10:30 Uhr/ Beginn: 11:00 Uhr, Köln SKY, Triangel Turm Köln

Ausführungen von Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH



gamescom  
22.08.-26.08.2017  
[www.gamescom.de](http://www.gamescom.de)

Sehr geehrte Damen und Herren,

was macht die digitalen Spiele, die Computer- und Video-Games eigentlich so erfolgreich?

Sie sind wohl deshalb so erfolgreich, weil sie auf einfachen, klaren Spiel-Mechanismen beruhen.

Sie machen Spaß. Sie fördern den Wettstreit mit anderen. Man bekommt eine unmittelbare Bestätigung für sein Handeln. Es gibt ein Belohnungssystem, es gibt Punkte, einen Bonus, man erreicht ein neues Level, muss dann weitere Quests und Challenges bewältigen, und kann sich am Ende in Ranglisten eintragen und sich mit den Besten messen.

Mit am wichtigsten bei den Spiel-Mechanismen ist jedoch die Fortschrittsanzeige.

Sie zeigt, in der Regel dynamisch visualisiert, wo man gerade steht, was man alles erreicht hat. Diese Rückmeldung ist in der Tat ganz entscheidend.

Denn sie zeigt dem Spieler, der Spielerin, was er oder sie alles leisten kann. Zu was er oder sie alles in der Lage ist.

Betrachten wir „Fortschrittsanzeige“ der gamescom, und betrachten wir das, was wir bisher alles geleistet haben, können wir sagen: Wir sind mit der gamescom auf einem ausgezeichneten Weg und haben inzwischen ein völlig neues Level erreicht.

Die gamescom ist mittlerweile *die* Messe eines weltweiten Trends.

Sie ist das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele und Europas Businessplattform Nummer 1 der Gaming-Branche.

Und mit mehr als 900 Ausstellern hat die gamescom nicht nur eine neue Größendimension erreicht, sie steht auch ganz klar an der Spitze der Rangliste.

Herzlich Willkommen zu unserer Pressekonferenz zur gamescom 2017!  
Herzlichen Dank, dass Sie sich heute die Zeit genommen haben!

Zwei Dinge möchte ich hier und heute herausstellen.

Erstens: Die herausragende, weltweite Bedeutung der gamescom als Messe - vor allem auch ihre Bedeutung als führende Kommunikationsplattform für aktuelle und zukünftige Themen der Computer- und Videospieleindustrie.

Und zweitens: Die Faszination des digitalen Entertainments. Denn das Spielen ist ein globales Phänomen.

Ob in riesigen Hallen bei den neuen eSports-Veranstaltungen, ob Zuhause am PC, oder ob beim Casual Game mit dem Smartphone in der U-Bahn - die Menschen spielen und spielen.

Und die gamescom ist der zentrale Spiel-Platz des digitalen Entertainments. Das Zentrum der Neuheiten und Trends.

Hier erleben die Besucher, was und womit sie morgen spielen.

Und das auf einer erneut vergrößerten Spielfläche und mit noch mehr Spielern, noch mehr Akteuren.

Mit der business area, der entertainment area, dem gamescom city festival sowie mit den zum Teil neuen begleitenden Konferenzen und Kongressen auf Top-Niveau - wie der Entwicklerkonferenz devcom und dem SPOBIS Gaming & Media - ist die gamescom weit mehr als eine Fach- und Publikumsmesse. Sie ist ein 360-Grad-Erlebnis-Event.

Sie vernetzt die komplette Wertschöpfungskette der Industrie vom Developer und Publisher über den Handel bis zum Consumer.

Mit Start der devcom am 20. August beginnt die diesjährige Woche full of Gaming. Und für die Koelnmesse als Veranstalter und den BIU, Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, als Träger, wird das erneut eine Woche full of records!

Wir verzeichnen erneut eine enorme Nachfrage und ein riesiges Interesse an der gamescom 2017 und steuern ganz klar auf einen neuen Aussteller-Rekord zu.

Mit 910 Ausstellern werden wir in diesem Jahr eine neue Rekord-Marke erzielen! Das entspricht einem Plus von 4 Prozent im Vergleich zum Vorjahr.

Auch in der Fläche legt die gamescom 2017 erneut zu: Erstmals belegt die Messe zusätzlich die Halle 1 des Kölner Messegeländes. Damit umfasst das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele nun eine Bruttofläche von 201.000 Quadratmetern. Das entspricht einem Plus von 4 Prozent.

In diesem Jahr liegt der Anteil ausländischer Aussteller bei 72 Prozent (Vorjahr 68%). Die Aussteller kommen aus 54 Ländern. 24 Länder werden sich mit insgesamt 28 Länderpavillons in der gamescom business area präsentieren. Afrika, Brasilien, Rumänien und Tschechien feiern als internationale Beteiligungen in diesem Jahr Premiere.

Seite  
3/7

Das wiederum unterstreicht die internationale Stellung und die Rolle der gamescom als Europas führende Businessplattform der Games-Branche.

Was wir seit der ersten gamescom am Standort Köln im Jahr 2009 bis heute erleben, ist ein unglaubliches Wachstum.

Im Vergleich zu 2009 verzeichnen wir:

Plus 100 Prozent bei Ausstellern, plus 75 Prozent bei den Fach-Besuchern,  
Plus 70 Prozent bei der Fläche und plus 40 Prozent bei den Besuchern insgesamt.

Jahr für Jahr lockt die gamescom zusammen mit ihren begleitenden Events und Kongressen rund eine halbe Millionen Menschen nach Köln.

Und ein weiteres Indiz für die enorm wachsende Bedeutung der Messe:

Bundeskanzlerin Angela Merkel wird in diesem Jahr die gamescom eröffnen. Ganz offensichtlich ist Digital-Entertainment auch in der Spitzenpolitik kein Rand-Thema mehr.

So erwarten wir neben Experten, Fachbesucher, Fans und Spieler aus der ganzen Welt, auch zahlreiche Besuche von Politikerinnen und Politikern der Bundes- und Landesebene.

Das heißt auch: Wenn wir von der gamescom sprechen, sprechen wir von einem Massenphänomen, dem man sich kaum entziehen kann.

Das gilt zum einen für die klassischen Gaming-Produkte, und zum anderen für eine andere Entwicklung, bei der längst kein Ende abzusehen ist - und das sind eSports, also digitale Sport-Events.

eSports ist einer *der* Trends und auf der gamescom in diesem Jahr mehr denn je präsent. Es gibt keinen vergleichbaren Sport, der in so kurzer Zeit einen so großen Zulauf verzeichnen kann. eSports-Events füllen weltweit riesige Hallen und das auch auf der gamescom 2017.

eSports sind ein globaler Massen-Event. Und nicht zuletzt werden in der Branche bereits Hunderte Millionen Euro umgesetzt.

Unternehmen wie Audi und Vodafone engagieren sich massiv im digitalen Sport, auch um eine junge, digitalaffine Zielgruppe zu erreichen,

die über klassische Werbung kaum mehr angesprochen werden kann.

Seite

4/7

Kurz gesagt: Der eSport hat sich professionalisiert, er bietet faszinierende Unterhaltung, ist ein wichtiger Wirtschaftsfaktor, ein Kulturgut und ein Innovationstreiber. Und es gibt einen Ort auf der Welt, der Sie umfassend in die faszinierende Welt des eSports einführt

Das ist die gamescom 2017.

Es gab noch nie so viel eSports auf der gamescom wie in diesem Jahr. Es ist damit sicher eines der prägenden Messethemen. Mit einem vielfältigen und atemraubenden Programm:

Unter anderem wird auf dem Messegelände die ESL-Arena installiert sein. Mit 5.000 Quadratmetern und zwei Bühnen hat die ESL einen der größten Auftritte auf der gamescom. Im Rahmen des gamescom PUBG Invitational"-Turniers werden Preisgelder von mehr als einer halben Million Euro ausgeschüttet.

Auch die PlayStation MASTERS finden auf der gamescom statt.

Ebenfalls Teil des Großaufgebots eSports auf der gamescom ist GameStar (Webedia). Zusammen mit der Esports World Convention (ESWC) richtet GameStar ESports-Turniere auf der gamescom 2017 aus.

Das sind nur einige wenige Beispiele für eSport@gamescom. Ausführliche Informationen zu diesem Top-Thema finden Sie in der digitalen Pressemappe.

Sehr geehrte Damen und Herren,

die gamescom Woche startet in diesem Jahr am Sonntag, 20. August erstmals mit einer Entwicklerkonferenz, der devcom, die bis Donnerstag dauern wird.

Die Entwicklerkonferenz kombiniert klassische Konferenzteile mit Top-Themen der Entwicklerszene und international hochkarätigen Speakern sowie Summits, Master Classes, Workshops und Networking-Events. Insbesondere für professionelle Games-Entwickler ist sie der perfekte Anlaufpunkt - für die gamescom-Woche ist die devcom damit die ideale strategische Weiterentwicklung.

Am Montag, 21. August, findet ebenfalls erstmals der SPOBIS Gaming & Media- Kongress statt. Hier dürfen sich Interessierte insbesondere auf die Themenschwerpunkte eSports und Vermarktung freuen. Der SPOBIS Gaming & Media ist die ideale Ergänzung zum großen eSports-Angebot in der entertainment area.

Die gamescom läuft von Dienstag 22. August bis Samstag 26. August, wobei wir die Tagesfolge neu justiert haben.

Der erste Messetag, der 22. August bleibt traditionell Fachbesuchern und Medienvertreten vorbehalten.

Die business area (Hallen 1, 2, 3.2 und 4) hat die Pforten von Dienstag, 22. August bis Donnerstag 24. August geöffnet.

Die entertainment area (Hallen 5 bis 10) ist für alle Besucher von Mittwoch, 23. August bis Samstag 26. August 2017 für alle geöffnet.

Parallel findet von Freitag, 25. August bis Sonntag, 27. August das gamescom city festival statt, Veranstalter ist hier die MediaKultur Köln GmbH.

Das Partnerland ist in diesem Jahr Kanada. Auch da sind wir sehr gespannt auf neuen Input.

Aus Sicht der Messebesucher heißt das:  
Sie erwartet ein phänomenales Programm.

Aus Sicht der Messeveranstalter heißt das:  
Wir haben die richtigen Themenschwerpunkte, wir haben die perfekt passenden Aussteller, wir verzeichnen erneut ein Wachstum und:  
Wir werden mit der gamescom 2017 wieder Maßstäbe setzen.

Beim Ticket-Verkauf ist uns das bereits gelungen:

Für Privatbesucher sind für Freitag und Samstag die Tageskarten im Vorverkauf ausverkauft.

Die Nachfrage nach den letzten verbleibenden Tagestickets für den gamescom-Mittwoch und Donnerstag ist hoch. So wie es aussieht, wird die gamescom für Privatbesucher auch in diesem Jahr im Vorverkauf komplett ausverkauft sein und es wird keine Tageskarten für Privatbesucher vor Ort geben.

Wann wir den Komplett-Ausverkauf vermelden können, hängt vom individuellen Kaufverhalten unserer Gäste ab. Aber seien Sie versichert: Die Meldung wird kommen.

Wer also dabei sein will, muss nun schnell sein.

Sehr geehrte Damen und Herren,

zu Beginn habe ich von den Spielmechanismen gesprochen, die den Erfolg von Computer-Spielen nachhaltig beeinflussen.

Ein weiterer, sehr wirkungsvoller Spiel-Mechanismus ist der Umstand, bei einem Spiel Teil einer Spiel-Community, von etwas Großem zu sein. Das scheint eine große Motivation bei vielen Spielern auszulösen.

Seite  
6/7

Und die gamescom 2017 erfüllt genau diesen Anspruch.

Sie ermöglicht, den Besucherinnen und Besuchern, Teil einer Gemeinschaft zu sein, und gemeinsam Sport und Spiel auf allerhöchstem Niveau zu erleben. Mit-Spielen, ein Mit-Erleben, ein Mittendrin-Sein.

Von der Konsole über PC bis hin zu Smartphone und Tablet bietet die gamescom alle Plattformen für die spannendsten neuen Spiele. Das, in Kombination mit zahlreichen Events auf der dem Messegelände, meint 360 Grad Event Erlebnis.

Wir stehen daher immer öfter auch vor der Frage:  
Ist die gamescom eigentlich noch eine Messe im klassischen Sinn? Eine Messe, auf der Neuheiten der Branche gezeigt werden?

Ich denke, die gamescom ist inzwischen weit mehr als das.

Sie löst Emotionen aus, sie spricht die Sinne an. Sie macht die Branchen-Highlights greifbar, erlebbar, fühlbar.

Sie bietet digitales Entertainment auf höchstem Niveau - sie hat ein stark verbindendes Element.

Wer die gamescom 2017 betritt, der betritt ein faszinierendes und zukunftsweisendes Spiele-Universum.

Und das macht nicht nur die gamescom, das macht auch die Stadt Köln zu einem Anziehungspunkt für die digitale Welt.

Davon profitieren Kölner Hotels, Kölner Gastronomen, und die Stimmung in der Stadt. Denn die Player der digitalen Welt stehen für Dynamik und aber eben auch für spielerische Leichtigkeit.

Und auch für die Koelnmesse selbst ist die gamescom ein wichtiger Baustein ihrer Strategie.

Die Koelnmesse ist international führend in der Durchführung von Messen in den Branchen Digital Media, Entertainment und Mobility.  
Wir haben uns als Digital-Experten bewährt.

Messen wie photokina, dmexco, gamescom, INTERMOT und THE TIRE COLOGNE gelten weltweit als Leitmessen.

Darauf aufbauend wollen wir in den verbundenen Wirtschaftszweigen unser, streben weitere Kooperationen und eine strategische Vernetzung an. Daher haben wir nun das Kompetenzfeld „Digital Media, Entertainment und Mobility“ installiert, das wir als Plattform der weltweiten Zusammenarbeit und der Kommunikation betrachten.

Seite  
7/7

Mit Kompetenzfeldern wie „Global Competence in Food and FoodTec“ im Ernährungsbereich sowie „Global Competence in Furniture, Interiors and Design“ im Bereich der Einrichtungsmessen haben wir bereits gezeigt, wie diese Plattformen erfolgreich umgesetzt werden.

Mit „Global Competence in Digital Media, Entertainment and Mobility“ gehen wir nun den nächsten Schritt. Und das aus einem einfachen Grund: Mit der gamescom haben wir weltweit den Maßstab gesetzt.

Ich wünsche Ihnen,  
und unseren Besucherinnen und Besuchern,  
unseren Ausstellerinnen und Ausstellern,  
eine fantastische gamescom 2017.

Stand:12.08.2017  
Kürzel:mük