

Nr. 36 / Köln, 25. September 2018

## Zehnmal gamescom, zehnmal DMEXCO in Köln: Wachstum made in Cologne

In diesem Jahr feierten mit der gamescom und der DMEXCO zwei Kölner Messe-Flaggschiffe für Digital Media and Entertainment ihr erfolgreiches zehntes Jubiläum in Köln. Seit 2009 wuchsen die Besucherzahlen der gamescom von 245.000 auf 370.000 und die der Aussteller von rund 450 auf mehr als 1.000. Die gesamte gamescom-Woche lockte über eine halbe Million Gäste nach Köln. Die DMEXCO startete 2009 mit rund 14.000 Besuchern sowie 215 Ausstellern und begrüßte 2018 über 41.000 Besucher und 1.000 Aussteller. Bereits zum Start waren beide Messen führend in ihrem Segment, heute sind sie unangefochtene internationale Hotspots.

Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH: „Beide Themen haben am Messeplatz Köln seit 2009 eine herausragende Entwicklung vollzogen und unser Portfolio Digital Media and Entertainment extrem verstärkt. Speziell die internationalen Beteiligungen sind sehr deutlich gewachsen. Wir bieten als Citymesse mitten in Europa das ideale Umfeld, den Medienstandort Köln und haben eine passende Infrastruktur mit einem internationalen Einzugsgebiet in Tagesreichweite.“

### #gamescom

2009 fand die gamescom, deren Träger der game - Verband der deutschen Games-Branche ist, erstmals am Messe-Standort Köln statt. Hier traf und trifft sich die ganze Bandbreite vom Entwickler über den Publisher und dem Handel bis zum Gamer. Von Anfang an integrierten der game und die Koelnmesse neue Communities und Trends, sodass beispielsweise die Retro Community, die Indie Szene und eSports heute fest dazugehören. Das macht die gamescom einzigartig: Die Ausstellungsfläche wuchs von 120.000 m<sup>2</sup> auf über 200.000 m<sup>2</sup>. Neben der entertainment area ist die business area besonders stark gewachsen. Unter anderem legte die Anzahl der Länderpavillons von sieben auf 28 zu. Mit der Vorstellung von Weltpremierer und hunderten Spielehighlights hat die gamescom auch 2018 wieder als Neuheitenplattform überzeugt und ist das weltweit größte 360-Grad-Erlebnis-Event für digitale Spiele.

Die gamescom ist heute mehr als eine Messe. Das zeigt sich nicht zuletzt an der Dauer der Veranstaltung. Die gamescom-Woche startet heute an einem Sonntag mit der Entwickler-Konferenz devcom und endet erst nach acht Tagen an einem Sonntag mit dem gamescom city festival (2009: fünf Tage). Der Besuch der Bundeskanzlerin Angela Merkel 2017 war ein Meilenstein für die gamescom und die Anerkennung der gesamten Games-Branche. Die „Dom-Illumination“ 2016 war ein weiteres Highlight. 2018 gratulierten das Land Nordrhein-Westfalen und die Stadt Köln mit „LIGHT IT UP“ der gamescom mit einer spektakulären Illumination zahlreicher Kölner Gebäude

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

**Guido Gudat**

Telefon

+49 221 821-2494

Telefax

+49 221 821-2460

E-Mail

[g.gudat@koelnmesse.de](mailto:g.gudat@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](mailto:info@koelnmesse.de)

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

Geschäftsführung:

Gerald Böse (Vorsitzender)

Katharina C. Hamma

Herbert Marner

Vorsitzende des Aufsichtsrats:

Oberbürgermeisterin

Henriette Reker

Sitz der Gesellschaft und

Gerichtsstand: Köln

Amtsgericht Köln, HRB 952

am Rheinufer zum Jubiläum. Auch der parallel stattfindende gamescom congress, der von Stadt und Land mitgetragen wird, ist deutlich gewachsen.

Seite  
2/2

Ab dem zweiten Jahr bekam die gamescom eine zusätzliche internationale Note: Der Start mit Kanada, einem der Top-Entwicklerstandorte weltweit, als gamescom-Partnerland war ein starkes Signal. Weitere Partnerländer kamen hinzu, etwa Spanien, Südkorea, Großbritannien, Frankreich, Türkei und die skandinavischen Länder. Gleichzeitig wuchs der Auslandsanteil der Aussteller auf zuletzt 70 Prozent (2009: 44 Prozent), wobei die Messe mit Ausstellern aus 31 Ländern startete (2018: 56). Auch die Besucher kommen jetzt aus 114 Ländern (2009: 48).

### **#DMEXCO**

Die DMEXCO, deren ideeller und fachlicher Träger sowie Markeninhaber der Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V. ist, startete 2009 als Messe der Onlinevermarkter in einer Halle an zwei Tagen. Die Koelnmesse hatte sofort das Ohr an der höchst lebendigen Branche. Den Erfolg zeigen die Zahlen: Mit inzwischen sechs Hallen hat sich bis 2018 vieles verdoppelt oder verdreifacht. Die zwei Veranstaltungstage sind dichtgedrängt. 100 Top Speaker zählte die erste DMEXCO. Heute sind es 550, darunter die „Thought-Leaders“ der Branche. Diese bestritten ein Programm von über 250 Stunden (2009: 135 Stunden) auf 18 (2009: 8) Conference Stages.

Die Messe, die unter besonderer Mitwirkung des Online-Vermarkterkreises OVK im BVDW entstand, hat sich über die Jahre hinweg zu einem Event der gesamten digitalen Wirtschaft entwickelt und umfasst heute viel mehr Themen und Branchen als zum Start. Stand das E-Mail-Marketing damals stark im Fokus, kamen Künstliche Intelligenz (KI), Automation, Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) für die Marketeers hinzu, und steht jetzt verstärkt Social Behaviour Targeting für zielgerichtete Werbung auf der Agenda: Sie wurde personalisierter, dialogorientierter und muss jetzt konkrete Nutzwerte liefern. 2014 kam mit der „World of Experience“ ein Baustein hinzu, der branchenfremden Unternehmen einen Zugang zum digitalen Marketing eröffnet hat. 2016 wurde die „Experience Stage“ für Zukunftsthemen und die „Motion Stage“ für Bewegtbild neu aufgenommen.

Die DMEXCO hat stets den Charakter einer Messe behalten, auf der Business gemacht wird. Das zieht mittlerweile die sechs wertvollsten Tech-Unternehmen an. Google, Facebook und Co. machten auf der Messe ihre ersten Schritte mit ursprünglich kleinen Ständen. Heute sind diese bis zu zwei Geschosse und belegen große Flächen in den jeweiligen Hallen.

Die DMEXCO wurde über die Jahre ebenfalls internationaler. Die Besucher kamen ursprünglich zu zwölf Prozent aus dem Ausland. Heute werden 45 Prozent verzeichnet. Die Aussteller kommen heute aus 40 Ländern (2009: 11).

Gute Aussichten für die kommenden Messen der DMEXCO und gamescom: internationaler, erlebnisorientierter und das Ohr am Puls der Zeit - kurz die Leitessen ihrer Branchen.