

Nr. 31 / mük / August 2016, Köln

Schlussbericht gamescom 2016

gamescom begeisterte erneut rund 345.000 Besucher

- Rund 345.000 Besucher aus 97 Ländern, darunter 30.500 Fachbesucher, erlebten das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele auf dem Kölner Messegelände
- gamescom-Woche lockte mehr als 500.000 Besucher nach Köln
- Neuer Rekord: 877 Unternehmen aus 54 Ländern (+ 9 Prozent)
- gamescom congress: vielfältiges Programm überzeugt Teilnehmer
- Große Akzeptanz der erhöhten Sicherheitsmaßnahmen bei den Messeteilnehmern

Unter dem diesjährigen Leitthema „Heroes in New Dimensions“ feierten erneut rund 345.000 Besucher aus 97 Ländern (2015: 96) vom 17. bis 21. August 2016 das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele auf dem Kölner Messegelände. Mit 877 Unternehmen (+ 9 Prozent) aus 54 Ländern (2015: 45) präsentierten sich so viele Firmen wie nie zuvor auf der gamescom 2016. Der Auslandsanteil erreichte mit 68 Prozent (2015: 65 Prozent) einen neuen Spitzenwert. Aufgrund angepasster Legitimierungsrichtlinien lag die Anzahl der Fachbesucher bei 30.500. Der Auslandsanteil auf Fachbesucherseite stieg auf 53 Prozent (2015: 52 Prozent). Außer spektakulären Spiele-Inszenierungen bot die gamescom ein umfassendes Rahmenprogramm auf dem Messegelände und in der Stadt: Zur gamescom-Woche - mit gamescom, gamescom city festival und weiteren Veranstaltungen im direkten Umfeld der gamescom - kamen über 500.000 Besucher nach Köln.

Die gamescom 2016 überzeugte durch die große Vielfalt an Top- Ausstellern. Die Besucher freuten sich über die neueste Hardware, hunderte Premieren und Blockbuster-Titel – von Konsole und PC, über Online bis hin zu Mobile-Games. Die diesjährigen Top-Trends Virtual Reality, eSports und „Der Spieler als Gestalter“ waren in den Kölner Messehallen allgegenwärtig und sorgten bei den Gamern für fantastische Erlebnisse.



gamescom
17.08.-21.08.2016
www.gamescom.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Kathrin Mürker

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. Hamma

Herbert Marner

Vorsitzende des Aufsichtsrats

Oberbürgermeisterin

Henriette Reker

Sitz der Gesellschaft und

Gerichtsstand: Köln

Amtsgericht Köln, HRB 952



Abseits der Ausstellerstände boten das Programm der social media stage powered by BMVI (Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur), das cosplay village, family & friends, der gamescom campus und zahlreiche In- und Outdoor-Events beste Unterhaltung. Die Fläche der gamescom umfasste 193.000 Quadratmeter. Die business area belegte die Hallen 2, 3.2 und 4 - die entertainment area die Hallen 5 bis 10. Partnerland der gamescom 2016 war die Türkei.

Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH: „Die gamescom ist für die europäische Computer- und Videospieleindustrie die wichtigste Businessplattform. Der Zuwachs um 9 Prozent und die erneut gestiegene Internationalität auf Ausstellerseite bestätigten diese führende Position eindrucksvoll. Mit 345.000 Besuchern aus 97 Ländern auf dem Messegelände und über 500.000 Gästen in der gamescom-Woche haben wir das Thema Computer- und Videospiele in den Messehallen und in der Stadt erlebbar gemacht.“

Die in Abstimmung mit den Sicherheitsbehörden angepassten Sicherheitsmaßnahmen wurden von den Messeteilnehmern sehr gut auf- und angenommen. Die Kontrollen liefen reibungslos. Das gesetzte Ziel, dem Bedürfnis der Messeteilnehmer nach mehr Sicherheit nachzukommen und gleichzeitig die gamescom ohne Einschränkungen zu einem weltweit einzigartigen Event zu machen, wurde durchweg erreicht. „Die stabilen Besucherzahlen haben gezeigt, dass uns Spielefans aus aller Welt insbesondere in diesem Jahr ihr Vertrauen entgegengebracht haben“, ergänzte Böse.

Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, dem Träger-Verband der gamescom: „Die gamescom hat in diesem Jahr eindrucksvoll bestätigt, dass sie nicht einfach nur eine Videospiele-Messe ist, sondern ein 360-Grad-Event zur Zukunft des digitalen Entertainments. Games sind das Leitmedium unserer Zeit, und deswegen kommen immer mehr Partner und Gäste aus Politik, Wirtschaft und vielen Teilen der Gesellschaft zur gamescom, um die Digitalisierung von Medien, Wirtschaft und Gesellschaft zu erleben und darüber zu diskutieren. Das Wachstum im Bereich der nationalen und vor allem internationalen Aussteller unterstreicht die hohe internationale Relevanz der gamescom als wichtigste Business-Plattform der europäischen Games-Branche.“

Kongressprogramm auf Top-Niveau

Mit einem hochkarätigen Kongressprogramm und der Einbindung zahlreicher Partner aus anderen Branchen hat der gamescom congress seine Funktion als Dialogplattform unterstrichen und trug mit vielfältigen Themen zu einem intensiven Austausch unter den Besuchern bei. In diesem Jahr fand der gamescom congress unter dem Motto „Die Zukunft spielt“ statt. Durch die Unterteilung in die fünf Dachthemen Wissen, Business, APITs (Applied Interactive Technologies), Legal und Leben bot der gamescom congress 2016 sowohl Experten aus der Games-Branche als auch Besuchern aus vielen anderen Bereichen ein einzigartiges Forum zum fachlichen Austausch über Computer- und Videospiele. „Die Resonanz auf den gamescom congress 2016 war beeindruckend.“

Der gamescom congress hat sich mit seiner Themenvielfalt als zentrale Dialogplattform rund um digitale Spiele weit über die Games-Branche hinaus fest etabliert“, kommentierte Katharina C. Hamma, Geschäftsführerin der Koelnmesse und bestätigte gleichzeitig die Fortsetzung der Veranstaltung im Jahr 2017.

gamescom-Woche 2016: komplett auf Spiele(n) eingestellt

Die gamescom-Woche 2016 startete bereits am 15. August 2016 mit der Game Developers Conference Europe (GDC Europe). Die RESPAWN, die VideoDays und das Premieren-Projekt silent.MOD im Kölner Dom machten Köln in dieser Augustwoche (15. bis 21. August 2016) erneut zum Treffpunkt Hunderttausender Menschen. Abgerundet wurde die gamescom-Woche durch das gamescom city festival, das in diesem Jahr erneut 150.000 Besucher in die Kölner Innenstadt lockte. Dabei waren die ersten beiden Tage, 19./ 20. August, des gamescom city festivals noch stärker als im letzten Jahr besucht. Der Sonntag war aufgrund des schlechten Wetters der schwächere Tag mit Blick auf die Besucher. Auf dem gamescom city festival 2016 standen Hohenzollernring, Rudolfplatz, Platz an St. Aposteln sowie der Neumarkt ganz im Zeichen einer attraktiven Mischung aus Musik, Streetfood, Games und Entertainment. Rund 30 Bands und Künstler auf vier Bühnen, über 40 internationale Street-Food-Anbieter, Infotainment zum Thema „Mobilität“ und zahlreiche Spielstationen für Groß und Klein boten erneut eine erlebnisintensive Festivalstimmung in der Kölner City.

Die gamescom 2016 in Zahlen:

Besucherzahl:

2016: 345.000

2015: 345.000

davon Fachbesucher:

2016: 30.500

2015: 33.200

Internationalität Besucher:

2016: 97 Länder

2015: 96 Länder

ausstellende Unternehmen*:

2016: 877

2015: 806

* 877 Unternehmen, darunter 272 Aussteller und 11 zusätzlich vertretene Firmen aus Deutschland sowie 589 Aussteller und 5 zusätzlich vertretene Unternehmen aus dem Ausland.

Internationalität Aussteller:

2016: Auslandsanteil 68 Prozent aus 53 Ländern

2015: Auslandsanteil 65 Prozent aus 45 Ländern

Fläche:

2016: 193.000 m²

2015: 193.000 m²

Besucher gamescom city festival:

2016: 150.000

2015: 150.000

**2017 findet die gamescom
von Dienstag, 22. August, bis Samstag, 26. August in Köln statt.**

Die nächsten Veranstaltungen:

photokina 20. – 25.09.2016

dmexco 14.+ 15.09.2016

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

www.koelnmesse.de

Anmerkung für die Redaktion:

Fotomaterial der gamescom finden Sie in unserer Bilddatenbank im Internet unter www.gamescom.de im Bereich „Presse“.

Presseinformationen finden Sie unter www.gamescom.de/Presseinformationen

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.

gamescom bei Facebook:

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

gamescom bei twitter:

www.twitter.com/gamescom