

Nr. 22 / August 2020, Köln  
#gamescom

## gamescom 2020: Online-Zuschauer-Rekorde und ein noch internationaleres Publikum



**Über 2 Millionen gleichzeitige Zuschauerinnen und Zuschauer bei gamescom: Opening Night Live +++ So international wie nie zuvor - Online-Besucherinnen und -Besucher aus über 180 Ländern +++ Rund 300 Millionen Aufrufe der TikTok-Hashtag-Challenges zur gamescom+++ 370 Partner präsentierten ihre Games und andere Neuheiten +++ Über 1.000 Unternehmen nahmen am Matchmaking der devcom digital conference 2020 teil**

gamescom  
27.08. - 30.08.2020  
<http://www.gamescom.de/>

Die gamescom (27. bis 30. August) war 2020 in vielerlei Hinsicht wegweisend: Aufgrund der Corona-Pandemie erstmals rein digital ausgetragen, setzte das weltgrößte Event rund um Computer- und Videospiele dieses Jahr konzeptionell, inhaltlich sowie im Hinblick auf die Reichweite neue Maßstäbe. Zahlreiche neue Shows und Angebote von 370 Partnern sowie viele Rahmenveranstaltungen fesselten Millionen von Gamerinnen und Gamern aus über 180 Ländern vor den Bildschirmen. Allein über 2 Millionen Zuschauerinnen und Zuschauer verfolgten gleichzeitig die diesjährige Eröffnungsshow gamescom: Opening Night Live mit und von Geoff Keighley. Die Show ist damit das meistgesehene Digital-Event der Messewirtschaft weltweit und unter den Top 3 der diesjährigen, internationalen Event-Livestreams der Games-Branche. Auch in den sozialen Medien zeigte sich das breite Interesse an der gamescom: Allein zwei Hashtag-Challenges zur gamescom des Partners TikTok generierten bis zum Ende am Sonntagabend insgesamt rund 300 Millionen Aufrufe.

Ihr Kontakt bei Rückfragen:  
Franz Peter Mann  
Telefon  
+49 221 821-2528  
Telefax  
+49 221 821-3544  
E-Mail  
F.Mann@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

Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH:  
„Mit der gamescom 2020 haben wir ein vollwertiges, globales Event geschaffen, das die Games-Branche zusammengebracht hat. Wir haben versprochen, dass in den vier Tagen niemand an uns vorbeikommt - und wir haben geliefert. Wir freuen uns sehr, wie gut das digitale Konzept in diesem Jahr angenommen wurde. Gleichzeitig nehmen wir das Feedback aus der Community sehr ernst, dass gemeinsam vor Ort feiern, spielen und Emotionen teilen die gamescom weiterhin wesentlich ausmachen. Deswegen freuen wir uns jetzt schon darauf, wenn wir wieder ein ‚komplettes‘ gamescom-Erlebnis hier in Köln und im Netz anbieten können.“

Geschäftsführung:  
Gerald Böse (Vorsitzender)  
Oliver Frese  
Herbert Marner

Vorsitzende des Aufsichtsrats:  
Oberbürgermeisterin Henriette Reker

Felix Falk, Geschäftsführer des game - Verband der deutschen Games-Branche:  
„Von der gamescom und der Games-Branche geht 2020 ein starkes Signal aus: Trotz der Corona-Krise konnten Millionen Fans weltweit hunderte Spiele, langerwartete Neuheiten, unterhaltsame Shows und überraschende Aktionen im Rahmen der erstmals digitalen gamescom erleben. Dabei war es für alle Beteiligten eine herausfordernde Vorbereitung und viele Partner mussten bei der Spiele-Entwicklung teils große Hindernisse überwinden. Trotz der außergewöhnlichen Situation haben

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

wir ganz im Sinne des diesjährigen Leitthemas ‚Spielend in die Zukunft‘ viele Ziele erreicht, neue Rekorde aufgestellt und die gamescom mit großen Schritten weiterentwickelt. Ich freue mich jetzt schon auf die gamescom 2021, als weltgrößtes Games-Event sowohl vor Ort als auch digital.“

Seite

2/4

### **Starkes Show-Angebot mit globaler Reichweite**

Für die gamescom 2020 wurden insgesamt fünf Show-Formate produziert. Ob gamescom: Opening Night Live, gamescom: Awesome Indies, gamescom studio, gamescom: Daily oder die Abschluss-Show gamescom: Best Of Show - über alle Eventtage erhielten Gaming-Fans hier ein riesiges Paket an Weltpremierer, Interviews, Let’s Plays und News.

Die Eröffnungsshow gamescom: Opening Night Live präsentierte noch nie gezeigte Inhalte, die Zuschauerinnen und Zuschauer auf der ganzen Welt feierten. Über 2 Millionen von ihnen verfolgten die Eröffnungsshow am Donnerstagabend gleichzeitig. Das sind vier Mal mehr gleichzeitige Zuschauerinnen und Zuschauer als noch bei der starken Premiere im Vorjahr.

Auch das brandneue Format gamescom: Awesome Indies begeisterte mit den kreativsten und spannendsten Games von mehr als 30 Top-Indie-Entwicklern am Samstagabend die Gaming-Fans.

Insgesamt wurden die gamescom-Shows weltweit von rund 10 Millionen Live-Zuschauern geschaut (Unique User).

Zu sehen gab es die gamescom Formate und Inhalte der 370 Partner wie Esport-Turniere oder die vielen Entwickler-Talks auf dem zentralen Content-Hub gamescom now, auf dem auch Community-spezifische Themenseiten sowie das Programm des gamescom congress zu finden waren. gamescom now war der Anlaufpunkt im Multi-Plattform-Ansatz, der die vielen unterschiedlichen Inhalte besser auffindbar machte und so zum Reichweitenwachstum auch bei den Partner-Inhalten beitrug. Der Content-Hub und viele der Inhalte stehen noch bis Ende September für die Community zur Verfügung, darunter auch die gamescom-Shows als Video-on-Demand.

### **gamescom 2020 internationaler denn je**

Von Australien und Algerien über Spanien und Sierra Leone bis Usbekistan und die USA - zur gamescom 2020 fanden sich Besucherinnen und Besucher aus allen Regionen der Erde auf gamescom now ein. Insgesamt kamen sie aus über 180 Ländern. Die Top-10-Länder nach digitalen Besuchern setzten sich dabei wie folgt zusammen: Deutschland, USA, Vereinigtes Königreich, Türkei, Brasilien, Frankreich, Indien, Niederlande, Österreich und Polen.

Die Internationalität ließ sich insbesondere auf die diesjährigen Partner mit einem Auslandsanteil von rund 70 Prozent zurückführen. Viele Partner waren vor dem Hintergrund der ausgebauten Digitalangebote sogar erstmals auf einer gamescom präsent. Einen weiteren wichtigen Beitrag zur Internationalität leisteten die zahlreichen Kooperationen mit internationalen Influencer-Agenturen deren Creator die Shows in ihrer Landessprache kommentierten. Somit konnte das Programm unter

anderem in Chinesisch, Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Russisch und Türkisch verfolgt werden.

Seite  
3/4

#### **Positive Resonanz auf allen sozialen Kanälen**

Ohne das Zusammentreffen vor Ort kam den Social-Media-Kanälen 2020 eine noch größere Rolle bei der Vernetzung der Community zu. Bei Twitter trendete der Hashtag #gamescom2020 mehrere Tage und in mehreren Ländern unter anderem in Deutschland und den USA, bei Discord wurde erstmals Public Viewing angeboten und auch die neue Zusammenarbeit mit TikTok wurde von der Community sehr gut aufgenommen: Innerhalb von nur drei Wochen wurden die Inhalte der beiden Hashtag-Kampagnen zur gamescom „Heart of Gaming“ und „Well Played 2020“ rund 300 Millionen Mal aufgerufen.

#### **Auch online breites Programm für Fachpublikum**

Auch die devcom, die B2B-Plattform für Entwickler und ihr Ökosystem, fand dieses Jahr komplett online statt. Als „devcom digital conference“ brachte das Event die internationale Entwickler-Community zusammen und schuf so auch digital einen Raum für gamescom-Fachbesucher. Teilnehmerinnen und Teilnehmer von über 1.000 Unternehmen trafen sich in rund 3.200 Online-Meetings. Insgesamt verfolgten über 450.000 Zuschauerinnen und Zuschauer die Inhalte der devcom auf Twitch.

Auch der gamescom congress fand in diesem Jahr erstmals ausschließlich digital statt. In 38 Programmpunkten mit einer Gesamtdauer von 34 Stunden beleuchteten mehr als 60 Speaker am Freitag, den 28. August 2020, die Innovationskraft von Games. Die vielen Panels, Workshops und Talks behandelten dieses Jahr schwerpunktmäßig „Digitales Lernen“ und wie Games den Schulalltag bereichern können. Zu den Highlights des gamescom congress zählte die Debatt(l)e Royale, bei der die Generalsekretäre und Bundesgeschäftsführer von CDU, SPD, FDP, Die Linke und Bündnis 90/Die Grünen über diverse, Games-bezogene Themen diskutierten sowie ein Talk mit Außenminister Heiko Maas zur Bedeutung von Games in der Außenpolitik.

**2021 findet die gamescom von Mittwoch, 25. August, bis Sonntag, 29. August, in Köln und im Netz als hybride Veranstaltung statt. Das ermöglicht der Entwicklerkonferenz devcom im Vorfeld der gamescom sowohl Montag als auch Dienstag zu nutzen und bietet den gamescom-Fans mit dem Sonntag einen zusätzlichen gamescom-Tag am Wochenende.**

#### **Über die gamescom**

Die gamescom ist das weltgrößte Event rund um Computer- und Videospiele und Europas größte Business-Plattform für die Games-Branche. 2021 ist die gamescom als hybride Veranstaltung sowohl vor Ort als auch digital von Mittwoch, 25. August, bis Sonntag, 29. August, geplant. Die gamescom wird gemeinsam von der Koelnmesse und dem game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. veranstaltet.

#### **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, gamescom asia, INTERMOT und THE TIRE COLOGNE sind als

weltweite Leitmessen etabliert. 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

4/4

**Die nächsten Veranstaltungen:**

DMEXCO @home - Europas führendes Digital Marketing und Tech Event auf der neuen digitalen Eventplattform DMEXCO @home, Köln 23.09. - 24.09.2020

Digital INTERMOT - Digitale INTERMOT-Newsstreams, Köln 01.11. - 31.12.2020

EUROPEAN ROTORS - THE VTOL SHOW AND SAFETY CONFERENCE, Köln 10.11. - 12.11.2020

**Anmerkung für die Redaktion:**

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

Presseinformationen finden Sie unter [www.gamescom.de/Presseinformation](http://www.gamescom.de/Presseinformation)

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.

**gamescom bei Facebook:**

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

**gamescom bei twitter:**

<https://twitter.com/gamescom>

**gamescom bei Instagram:**

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

**Ihr Kontakt bei Rückfragen:**

Franz Peter Mann  
Kommunikationsmanager

Koelnmesse GmbH  
Messeplatz 1  
50679 Köln  
Deutschland

Telefon: +49 221 821-2528  
[F.Mann@koelnmesse.de](mailto:F.Mann@koelnmesse.de)  
[www.koelnmesse.de](http://www.koelnmesse.de)

Sie erhalten diese Nachricht als Bezieher der Pressemitteilungen der Koelnmesse. Falls Sie auf unseren Service verzichten möchten, antworten Sie bitte auf diese Mail mit dem Betreff "unsubscribe".