



Unterlage zur Sitzung im öffentlichen Teil

Gremium	am	TOP
Wirtschaftsausschuss	22.11.2010	

Anlass:

- Mitteilung der Verwaltung
- Beantwortung von Anfragen aus früheren Sitzungen
- Beantwortung einer Anfrage nach § 4 der Geschäftsordnung
- Stellungnahme zu einem Antrag nach § 3 der Geschäftsordnung

Rückblick gamescom 2010

Nach der erfolgreichen Premiere der gamescom 2009 ist es 2010 (18.08. – 22.08.2010) gelungen, die gamescom noch größer und internationaler aufzusetzen und sowohl mehr Aussteller als auch mehr Games - Interessierte in Köln zu begrüßen.

Insgesamt 254.000 Besucher, davon 18.900 Fachbesucher, kamen nach Angaben der Koelnmesse zur gamescom 2010 und erlebten an fünf Messetagen weit mehr als 200 Welt-, Europa- und Deutschlandpremierer. Damit verbesserte die Messe die Marke des Vorjahres nochmals um 9.000 Besucher und verteidigte den Titel der besucherstärksten Games-Messe weltweit.

Auf der europäischen Leitmesse in Köln präsentierten 505 Aussteller aus 33 Ländern (2009: 458/31) ihre Produktneuheiten. Von den 505 Ausstellern kamen allein 230 Unternehmen aus dem Ausland (plus 15 Prozent). Damit stieg die Internationalität der gamescom auf Ausstellerseite auf 45,7 Prozent (2009: 43,8). Die Riege aller nationalen und internationalen Branchengrößen war dabei nahezu komplett vertreten. Erstmals präsentierte die Branchenleitmesse mit Kanada ein offizielles Partnerland. Der international führende Kreativstandort präsentierte sich in der business area der internationalen Fachwelt.

Mehr als 4.400 Medienvertreter aus 49 Ländern wurden akkreditiert.

Schon zu Beginn der Games-Tage in Köln hatte die Entwicklerkonferenz GDC Europe vom 16.08.-18.08.2010 mit fast 1.500 Teilnehmern, 170 Sprechern sowie rund 300 Medienvertretern aus 45 Ländern neue Bestmarken aufgestellt.

Die Games Developers Conference Europe (GDC Europe) fand als führende Spielentwick-

lerkonferenz Europas im Vorfeld der gamescom in Köln statt.

In mehreren Workshops, die der Veranstalter der GDC Europe, UBM TechWeb in Zusammenarbeit mit der Stadt Köln, dem Mediencluster NRW und der IHK Köln durchführten, erarbeiteten in diesem Jahr verschiedene Repräsentanten aus dem Games-, TV- und Filmbereich aus Nordrhein-Westfalen gemeinsam konkrete Projektideen.

Diese Projekte wurden innerhalb eines „Games & Movies/TV“ Tracks während der GDC Europe einem internationalen Publikum vorgestellt.

Mit Unterstützung des Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes NRW und in Kooperation mit über 30 Trägerinstitutionen aus Jugendhilfe und Schule aus NRW sowie Köln veranstalteten das Amt für Kinder, Jugend und Familie und die Stabsstelle Medien der Stadt Köln auf ca. 500 qm in Messehalle 8 das „JugendForum NRW 2010 – Spielend Lernen in virtuellen Welten“.

Das medien- und bildungspädagogische Angebot richtete sich sowohl an Jugendliche als auch an Erwachsene, hier insbesondere an Eltern und Pädagogen, bei denen es in der Diskussion über elektronische Spiele auch weiterhin ein großes Informations- und Beratungsbedürfnis gibt. In Form von Schulungen, Führungen, Informationsangeboten, Präsentation von Jugendprojekten und zahlreichen Mitmachprogrammen, u. a. zu den Themenbereichen Bildung, Ernährung und Bewegung, konnten sie den verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen in vielfältiger Angebotsform erfahren und im Gespräch mit geschulten Pädagogen, aber auch mit den jungen Spielern selbst, vorhandene Informationsdefizite und Unsicherheiten im Bezug auf Computerspiele kritisch hinterfragen.

Ein Highlight des „gamesCompetence“-Konzeptes war erneut der gemeinsam vom Land Nordrhein-Westfalen, der Stadt Köln, dem BIU und der Koelnmesse veranstaltete gamescom congress, an dem in diesem Jahr 400 Interessierte teilnahmen. Der Kongress widmete sich den aktuellen Trends der Gamesnutzung und deren gesellschaftlichen Auswirkungen und richtete sich dabei an Akteure aus der Games-Branche, an Vertreter aus Politik, Kultur und Presse sowie an Multiplikatoren aus den Bereichen Bildung und Erziehung.

Einen besonderen Fokus legte der diesjährige Kongress auf die aktuellen Trends und Strömungen in der Gamesbranche. Neben Online- und Browserspielen waren vor allen Dingen Social- und Emotional-Gaming sowie E-Sports und die zunehmende Konvergenz zwischen Games und Fernsehen ein Thema. So ließen die Case-Studies des Nachmittags das Publikum in die verschiedenen Gameswelten eintauchen, bevor die Anschlussrunde die Inhalte des Tages reflektierte und erörterte, wie die Zukunftschancen der Branche effizient mitgestaltet und genutzt werden sollten.

Die begleitende Ausstellung ‚Artworks Contest‘ bot den Kongressteilnehmern einen Einblick in die Lebenswelt von jugendlichen Gamern.

Abgerundet wurde die gamescom 2010 erneut vom gamescom City-Festival in der Kölner Innenstadt. Von Freitag bis Sonntag begeisterten die Präsentationen der Gamesindustrie und musikalische Top-Acts mehr als 100.000 Besucher.