

Beantwortung einer Anfrage nach § 4 der Geschäftsordnung

öffentlicher Teil

Gremium	Datum
Wirtschaftsausschuss	12.12.2013

Gamescom Cologne

CDU Anfrage AN/1169/2013

Anfrage:

Die Gamescom ist die größte Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung in Europa und findet national und international außerordentliche Beachtung.

Ein wiederholt spektakulärer Besucherandrang von 340.000 Besuchern in diesem Jahr – nach 275.000 Besuchern in 2012 – bedeutet auch, dass andere europäische und nationale Standorte massive Akquisitionsbemühungen unternehmen, diese Messe dort anzusiedeln.

Köln profitiert in besonderem Maße von dieser Messe: Während der Messe spielen Jugendliche weltweit die neuesten und populärsten Spiele online „mit Köln“ und sorgen so für einen nicht zu unterschätzenden Werbeeffect für unsere Stadt. Darüber hinaus profitiert Köln von den zahlreichen Touristen, die diese Messe besuchen.

Vor diesem Hintergrund fragt die CDU-Fraktion:

Wie unterstützt die Wirtschaftsdezernentin der Stadt Köln, die Wirtschaftsförderung und die Medienstabsstelle, die Aktivitäten der KölnMesse GmbH

- vor Beginn der Messe in der Planungsphase
- während der Dauer der Messe
- nach Ende der Messe

insbesondere vor dem Hintergrund der künftig stattfindenden Messen und ganz wichtig unter dem Gesichtspunkt der möglichen Ansiedlung von Firmen, die sich mit der Entwicklung und dem Vertrieb entsprechender Spiele/Software professionell beschäftigen?

Dabei sollten insbesondere bei den diversen Standortgesprächen mit unseren weltweiten Partnern (z.B. im Rahmen der Indien-Initiative oder Türkei-Initiative etc.) entsprechende Firmenansiedlungen aktiv beworben werden.

Beantwortung:

Vorgänger der gamescom in Deutschland war die Games Convention (kurz: GC), die von 2002 bis 2008 jährlich in Leipzig stattfand. Sie war eine Veranstaltung der Leipziger Messe GmbH. Als ideeller Träger fungierte wie bei der gamescom heute der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU).

Auf Initiative der Koelnmesse und der Stadt Köln gelang es, die gamescom im Jahre 2009 in Köln anzusiedeln. Gemeinsam mit der Koelnmesse erarbeitete die Stadt Köln ein flankierendes Maßnahmenpaket zur Unterstützung der gamescom, das dazu führte, dass der BIU sich für Köln als neuen Messestandort entschied.

Das von Stadt Köln, Land NRW und Koelnmesse unterstützte Maßnahmenpaket setzt sich aus folgenden Veranstaltungen zusammen:

gamescom congress
Jugendforum NRW
gamescom tomorrow (GDC)
gamescom festival

Der **gamescom congress** gehört zum Rahmenprogramm der Kölner Spielemesse. Veranstalter sind das Ministerium für Europa, Bundesangelegenheiten und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen, der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU) und die Stadt Köln. Rund 300 Besucher diskutierten 2013 über wirtschaftliche und politische Rahmenbedingungen, die gesellschaftliche Bedeutung von Videospiele und interdisziplinäre Entwicklungen der Games-Industrie.

Das **Jugendforum NRW** fand 2013 wie in den Vorjahren ebenfalls im Rahmen der gamescom statt. Mit vielfältigen Programmangeboten zum Thema „Spielend lernen in virtuellen Welten“ präsentierte das Forum 2013 in Halle 10.1 der Koelnmesse nordrhein-westfälische Institutionen und Jugendprojekte aus Jugendhilfe und Schule.

Veranstalter des Forums sind das nordrhein-westfälische Jugendministerium und die Stadt Köln. Neben Informationen rund um den verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen gibt es beim Jugendforum auch unterhaltsame und anregende Beratungs-, Erlebnis- und Mitmachangebote.

Gamescom tomorrow ist eine Weiterentwicklung des Engagements der Stadt Köln im Rahmen der GDC, des Games Developer Congress, **insbesondere unter dem Gesichtspunkt der möglichen Ansiedlung von Firmen, die sich mit der Entwicklung und dem Vertrieb entsprechender Spiele/Software professionell beschäftigen.**

Das **gamescom festival** rundet die Großveranstaltung als ein weiteres Highlight ab. Die Ausrichtung des Festivals im Zentrum der Stadt war ein wesentlicher Grund dafür, dass die gamescom 2009 nach Köln geholt werden konnte. Nach Schätzungen der Messegesellschaft besuchten 2013 rund 120.000 Besucher die Stände und Bühnen des Festivals zwischen Neumarkt, Rudolfplatz und Friesenplatz. Das Angebot war noch größer und vielseitiger als im Vorjahr. 13 Bands auf der Hauptbühne am Hohenzollernring sorgten für echte Festival-Atmosphäre. Auf diesen Plätzen und dem Ringabschnitt tauchten die Festival-Besucher in die virtuellen Spielwelten ein, die zahlreiche Spielestationen auf dem gesamten Festivalareal präsentierten.

Veranstalter des Gamescom festival 2013 waren die prime Entertainment GmbH und die Media Kultur Köln GmbH mit Unterstützung durch die Koelnmesse GmbH und die Stadt Köln.

Alle vier Komponenten haben den Anspruch erfüllt, kurzfristig eine thematische sowie zielgruppen- und flächenmäßige Erweiterung der gamescom zu erreichen.

Die Wirtschaftsdezernentin hat trotz schwieriger Haushaltslage an diesem flankierenden Maßnahmenpaket festgehalten und steht auch in Zukunft zu diesem städtischen Angebot. Sie ist in den Gesprächen mit BIU und Koelnmesse, aber auch mit relevanten Einzelunternehmen, weiterhin aktiv involviert.

Vor und nach den Messen, nimmt das Wirtschaftsdezernat regelmäßig an Beiratssitzungen der gamescom teil, plant die o.g. Maßnahmen und führt Gespräche mit Unternehmen, besonders auch mit den Vertretern des BIU (Bundesverband der interaktiven Unterhaltungsindustrie).

Darüber hinaus unterstützt das Wirtschaftsdezernat diverse Initiativen und Institutionen aus Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft, um Köln national und international als Gamesstandort zu etablieren. Hierzu zählen:

Das **Cologne Game Lab** for Game Development & Research (CGL) entwickelt und erforscht interaktive Inhalte und bildet entsprechende Fachkräfte für die Games-Branche aus.

Das Projekt **n!faculty** Vereinsheim für den eSport e.V. wird im Rahmen der Handlungslinie zum Ausbau des Games-Standortes Köln unterstützt. Hier stehen unter anderem die gesellschaftsrelevanten Schwerpunkte Jugendmedienschutz und Medienkompetenz im Fokus.

Der **VideoDay**, mittlerweile Europas größtes Treffen von YouTube-Nutzern fand wegen des enormen Andrangs in der LanxessArena statt. Dort trafen 10.000 You-Tuber ihre Idole zum Anfassen nah. Die Veranstaltung endete mit einem spektakulären Bühnenprogramm, das live auf YouTube übertragen wurde.

Clash of Realities ist eine wissenschaftlich geprägte, hochkarätig besetzte Konferenz, die sich an Vertreterinnen und Vertreter aus Wissenschaft und Forschung, Journalistinnen und Journalisten, Studierende und die interessierte Öffentlichkeit richtet. 2012 nahmen an den Veranstaltungen mehr als 700 Zuhörer und 60 Medienvertreter teil.

Aktuell unterstützt die Stabstelle Medien- und Internetwirtschaft das Kölner Games-Unternehmen Turtle Entertainment bei den Verhandlungen, neben der Electronic Sports League Pro Series eine zweite, noch international bedeutendere E-Sport-Liga, **League of Legends**, in Köln zu verorten.

Selbstverständlich spielt die gamescom bei den Standortmarketing-Aktivitäten (Publikationen, Präsentationen, Messeauftritte, Firmenbesuche etc.) der Wirtschaftsförderung im In- und Ausland eine zentrale Rolle. Sie unterstreicht die besondere Qualität des Medien- und IT-Standortes Köln beim Thema „Gaming“. Gerade in Ländern mit einer starken IT-Industrie wie Indien und China ist die gamescom ein attraktiver Standortfaktor bei Ansiedlungsentscheidungen. Darüber hinaus wird die Messe wie andere Veranstaltungen mit hoher Beteiligung aus den Schwerpunktländern der Wirtschaftsförderung für gezielte Gespräche mit Aussteller-Unternehmen genutzt

Abschließend noch einige Zahlen und Fakten zur gamescom, die unterstreichen, wie wichtig die Messe für den Standort Köln ist und warum es Sinn macht, dass das Wirtschaftsdezernat sich in der o.a. Weise für diese Messe engagiert:

Die gamescom in Köln ist, gemessen nach Ausstellungsfläche und Besucheranzahl, die weltgrößte Messe für interaktive Unterhaltungselektronik, insbesondere Video- und Computerspiele. Zahlreiche Hersteller aus aller Welt präsentieren neue Unterhaltungssoft- und -hardware.

Seit ihrer Premiere im Jahr 2009 hat die gamescom in Köln in jedem Jahr Rekorde aufgestellt, sowohl was Aussteller- als auch Besucherzahlen betrifft.

Erstmalig in der Geschichte europäischer Messen für digitale Spiele stellten 2013 zwei Unternehmen, Microsoft und Sony, ihre neuen Spielekonsolen bei uns in Köln vor, die die Konsumenten dann zum ersten Mal weltweit anspielen konnten.

Mehr als 340.000 Besucher, davon mehr als 29.600 Fachbesucher, aus 88 Ländern, verwandelten das Gelände der Koelnmesse unter dem Leitthema "next generation of gaming" in ein einzigartiges Messe- und Businesssevent.

Die Besucherzahl konnte damit im Vergleich zum Vorjahr um 23 Prozent gesteigert werden. Mehr als 635 Aussteller aus 40 Ländern präsentierten den Besuchern und wichtigsten Händlern aus aller Welt mehr als 400 Welt-, Europa-, und Deutschlandpremierer auf der angebotenen Ausstellungsfläche von 140.000 Quadratmetern, die erstmalig in der Geschichte der gamescom ausverkauft war.

Das Interesse an der gamescom war derart groß, dass alle Tagestickets für Privatbesucher im Vorverkauf bereits vergriffen waren. Rund 6.000 Medienvertreter (+15%) aus 61 Ländern berichteten fünf Tage lang vom größten interaktiven Spielplatz der Welt.

gez. Berg