

Rede von Oberbürgermeisterin Henriette Reker anlässlich der Eröffnung der Gamescom 2024 am 21. August 2024 in Köln-Deutz

Es gilt das gesprochene Wort!

Sehr geehrter Herr Bundesminister Habeck,
sehr geehrter Herr Ministerpräsident Wüst,
sehr geehrter Herr Janssen,
lieber Herr Falk,
sehr geehrter Herr Böse,
meine sehr verehrten Damen und Herren,

herzlich willkommen zur Gamescom 2024, herzlich willkommen in Köln, Europas Hauptstadt der Games. Die Gamescom und Köln, das passt zusammen. Die Games-Branche ist so international wie vielleicht keine Zweite. Was mich an Games so fasziniert ist die Selbstverständlichkeit, mit der Spielerinnen und Spieler über weltweit alle Grenzen hinweg miteinander und gegeneinander spielen. Das gilt für alle Arten des alltäglichen Gamings bis hin zum E-Sport, wo Teams in aller Regel international besetzt sind. In der Welt der Games spielen Herkunft und Hautfarbe, Religion, Alter oder Geschlecht keine Rolle. Zunehmend öffnet sich der Markt auch für Menschen, die sich nicht jedes neue Spiel oder jede neue Konsolengeneration leisten können.

Über free-to-play Angebote gibt es geteilte Meinungen, klar ist aber: Die Hürden zur sozialen Teilhabe im digitalen Raum werden immer niedriger.

Das ist inklusiv, das ist international und grenzenlos – und das, meine Damen und Herren, passt einfach zu Köln!

Wir sind froh und stolz, dass die Messe und ihr buntes Publikum dem Standort Köln seit 2009 bereits treu sind.

Auch dieses Jahr ist die Gamescom wieder auf Rekordkurs. Das Motto der Gamescom 2024 ist insofern mit „Die größte Gemeinschaft der Welt“ erstklassig gewählt. Köln freut sich auf hunderttausende Besucherinnen und Besucher sowie über die Millionen, die digital dabei und mittendrin sind.

Die Gamescom mit ihrer Ausrichtung in den digitalen Raum transformiert zunehmend das Messegeschäft, das ja eigentlich von der physischen Präsenz lebt. Die Millionen von begeisterten Besucherinnen und Besuchern, die digital auf der Gamescom dabei sind, wirken nicht weniger präsent als diejenigen, ...

- die sich in diesen Tagen in lange Schlangen einreihen
- die Neuveröffentlichungen testen
- ihre Stars treffen
- und als Cosplayer über das Messegelände und durch unsere Stadt wandeln.

Die Gamescom ist ein Katalysator auch für den Games-Standort Köln. Mittlerweile arbeiten in der Kölner Games-Branche über 1.600 Menschen.

Die hervorragenden Argumente, die Köln in die Erfolgsgeschichte Gamescom einbringt – etwa:

- die gute internationale Anbindung,
- das Messegelände im Herzen der Stadt, mitten im größten Wirtschaftsraums Europas,
- die Öffnung unserer Straßen und Plätze für das Gamescom festival,
- die Begeisterungsfähigkeit der Kölnerinnen und Kölner.

All das findet sich in dieser Art kein zweites Mal.

Allerdings ist es der Koelnmesse mit der „Gamescom asia“ und der „Gamescom latam“ in Brasilien gelungen, das Prinzip Gamescom hoch erfolgreich in weitere Märkte zu bringen, worauf wir sehr stolz sein können. Die „Gamescom latam“ war sogar so erfolgreich, dass wir für das kommende Jahr mit der doppelten Hallenkapazität planen.

Internationalisierung ist in allen Aspekten der Branche also ein natürlicher Reflex. Ich begrüße es sehr, dass die offizielle Partnerregion der Gamescom in diesem Jahr die Nordischen Länder sind, nämlich Dänemark, Finnland, Island, Norwegen, Schweden und Estland.

Ich habe mir sagen lassen, dass die Länder Nordeuropas für den E-Sport so etwas sind wie Brasilien für den Fußball – also ein schier unerschöpflicher Quell großer Talente. Auch diese Wahl passt also perfekt zur Gamescom und ich begrüße an dieser Stelle herzlich die Vertreterinnen und Vertreter der Gamescom-Partnerländer.

Liebe Gäste, die Gamescom ist der Höhepunkt des Kölner Games-Kalenders. Jedes Mal liegt eine ganz besondere Stimmung in der Luft. Ich wünsche allen Ausstellenden und Gästen eine großartige Messe.

Danke an Sie alle – und nochmals: Willkommen in Köln!