

## Eva Dirr und Gisela Schubert: Die gamescom 2013

Beitrag aus Heft »2013/05: E-Learning«

Wer im August Lara Croft in Köln auf der Straße trifft oder neben Mario und Luigi in der U-Bahn sitzt, darf sich nicht wundern, schließlich findet die gamescom wieder statt und Köln wird zum Zentrum der Spiele-Welt. Mehr als 340.000 Menschen tummelten sich dieses Jahr zwischen dem 21. und dem 25.08. auf der größten Computer- und Videospielemesse der Welt. Mit einem Besucherzahlenanstieg von 23 Prozent im Vergleich zum Vorjahr wurde ein neuer Rekord erreicht. Und nicht nur die Besuchertickets waren bereits im Vorverkauf komplett ausverkauft, sondern erstmals auch die Ausstellungsfläche.

Eine Messe nicht (mehr) nur für Gamerinnen und Gamer

Die Rekordzahlen zeigen, dass die gamescom immer mehr Menschen und somit auch eine immer breitere Zielgruppe anspricht. Games stellen heute vor allem in der jugendlichen Lebenswelt einen wichtigen Bestandteil dar und dies war auch auf der gamescom deutlich zu sehen. Während der Großteil der Messegäste zwar noch immer männlich war, nahm der Anteil der Frauen aber weiter zu – und dazu zählten nicht nur die Hostessen in ihren knappen Outfits. Die ESL (Electronic Sports League) beispielsweise, verkaufte in ihrem Fan-Shop bis vor ein paar Jahren nur Männer-T-Shirts, inzwischen macht der Anteil der Frauen-T-Shirts 40 Prozent aus. Auch die Ausstellerinnen und Aussteller bauen immer mehr auf Frauen. Bei Instituten und Hochschulen, die für ihre Ausbildungsmöglichkeiten im Bereich Spieleentwicklung bzw. Game Design oder Game Development werben, wurde dies von unerwartet vielen Frauen übernommen. Dass ein gemeinsamer Messebesuch mit anderen mehr Spaß macht, zeigte sich in der Beobachtung, dass kaum jemand alleine in den Messehallen unterwegs war: Paare, Freunde oder Clans, erkennbar an gleichen T-Shirts, waren zwischen all den Ständen zu sehen. Und kaum jemand, der ohne eine der Tragetaschen und weiteren Giveaways der Spielehersteller nach Hause ging. Neben dem großteils jugendlichen Publikum, kam es aber durchaus auch vor, dass man Familien auf der gamescom begegnete. Der Sonntag, als letzter Tag der gamescom, wurde zudem als offizieller Familientag beworben, mit vergünstigtem Familienticket. Auch eine Kinderbetreuung hatte die gamescom im Angebot, dort war am Samstagnachmittag jedoch kein einziges Kind zu entdecken – dafür bot die Messe auch zu viel Programm: Neben den Ständen der Ausstellerinnen und Aussteller, die ihre Spiele(-neuheiten) oder Konsolen vorstellten, fand auch dieses Jahr wieder ein vielfältiges Rahmenprogramm statt. Die ESL, Europas größte Liga für Computerspiele, lockte beispielsweise mit ihren Star Craft II oder League of Legends-Turnieren Tausende von Zuschauerinnen und Zuschauern. In der outdoor area standen mit Beachvolleyball-Feld und Hochseilgarten zwar auch das Spiel im Vordergrund, jedoch nicht im Virtuellen. Ebenso im event level in Halle 10; dort gab es Angebote zum Zuschauen und Mitmachen, wie beispielsweise eine Elektro-Kartbahn oder Laserspiele. Im Ausstellungsbereich Retro Gaming konnten alte Spieleklassiker auf Original-Konsolen gespielt werden. Einen Besuch wert war auch dieses Jahr das cosplay village. Zahlreiche Cosplayer (Cosplay = costume und play), die in die Rolle ihrer Lieblingsfiguren schlüpfen und sich wie diese kleiden und präsentieren, waren in ihren aufwändig gestalteten Kostümen zu bewundern und ließen sich im Foto-Bereich professionell ablichten. Und auch außerhalb des Messegeländes konnte man das gamescom festival erleben, ein umfangreiches musikalisches Programm auf verschiedenen Bühnen in der Kölner

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München  
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | [www.merz-zeitschrift.de](http://www.merz-zeitschrift.de)

Innenstadt, wodurch auch für Nicht-Messe-Besucherinnen und -Besucher die gamescom greifbar wurde.

## Next Generation of gaming

Die gamescom 2013 stand unter dem Leitthema 'next generation of gaming' und konnte dieses Jahr gleich zwei neue Hardwareinnovationen bieten, die pünktlich zum Weihnachtsgeschäft im November auf den Markt kommen werden: Die XboxOne von Microsoft und die PlayStation4 von Sony, die auf der Messe für die Besucherinnen und Besucher zum Ausprobieren bereit standen. Diese bilden gemeinsam mit der Wii U von Nintendo, die bereits erschienen ist, die neue Konsolengeneration. Neben besserer Grafik und mehr Rechenpower, die alle neuen Konsolengenerationen mit sich bringen, bietet die PS4 die Möglichkeit das Spielgeschehen mitzuschneiden und zu veröffentlichen. Bei der XboxOne steht insbesondere die starke Verknüpfung mit einer Kamera im Fokus, die zum einen neue Steuerungsmöglichkeiten bietet, einen aber dafür ständig filmen muss – dies wurde bereits im Vorfeld heiß diskutiert. Inwiefern die Weiterentwicklungen im Hardwarebereich tatsächlich, wie es das Leitthema verspricht, neues gaming hervorbringt, gilt es zu beobachten und zu hinterfragen. Zudem wurden nach Angaben der Messeveranstalter 400 Spieleneuheiten vorgestellt. Darunter befanden sich vor allem Fortsetzungen erfolgreicher Spiele wie Call of Duty: Ghosts, Battlefield 4, Mario Kart 8, Sims 4 oder FIFA 14. Es gab jedoch auch Spieleneuheiten wie Titanfall oder das Actionspiel Destiny, das bei den gamescom awards gleich vier Auszeichnungen gewann, unter anderem 'Best of gamescom 2013'. Die Messegäste nahmen auch dieses Jahr wieder – einige von ihnen mit Campingstuhl und Konsole ausgestattet – für ein kurzes Spielvergnügen Warteschlangen von über vier Stunden in Kauf.

## Medienpädagogik@gamescom

Institutionen, Initiativen und Projekte der Medienpädagogik und des Jugendschutzes waren auf dem gamescom campus vertreten, unter anderem die Bundeszentrale für politische Bildung mit dem Team von spielbar.de, das Jugendforum NRW, der Spieleratgeber NRW, das Institut Spielraum, die Landesanstalt für Medien NRW in Kooperation mit klicksafe, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien oder die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Sie boten im Rahmen(-programm) der gamescom Veranstaltungen wie die Pädagogen-LAN an und waren damit häufig, aber nicht nur, Ansprechpartner für erwachsene gamescom-Besucherinnen und -Besucher. Gerade mit den interaktiven Events wie ‚live-Let’s-Plays‘ (Let’s Play bezeichnet das Filmen und Moderieren bzw. Kommentieren eines Spielerlebnisses, s. Tausend i. d. H.) war Halle 10 aber auch für junge Gamerinnen und Gamer ein guter Ort, um sich anders mit Spielen auseinanderzusetzen. Schwerpunktthema des diesjährigen gamescom congress war 'Digital Game-based learning'. Die Teilnehmenden erfuhren dabei am 22. August unter anderem wie digitale Spiele im Unterricht eingesetzt werden können und wo die Vor- und Nachteile gegenüber klassischen Lehrmethoden liegen. Der Kongress wurde dieses Jahr erstmals vom Land Nordrhein-Westfalen für Lehrkräfte und weitere Pädagoginnen und Pädagogen als offizielle Fortbildungsmaßnahme anerkannt. Die gamescom ist inzwischen im medienpädagogischen Bereich zu einem wichtigen bundesweiten ‚Branchentreffpunkt‘ geworden. Nicht nur auf der Messe, sondern auch außerhalb, wurden Kontakte geknüpft, sich ausgetauscht und gemeinsame

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München  
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | [www.merz-zeitschrift.de](http://www.merz-zeitschrift.de)

Aktivitäten geplant. Dass die gamescom auch (gesellschafts-)politische Faktoren birgt und deren Reichweite nicht unbeachtet bleibt, zeigt sich auch dieses Jahr in der Präsenz der Piraten-Partei, die rund um die gamescom gegenwärtig war, sowie bei der Eröffnung der gamescom 2013 für das breite Publikum durch den Vizekanzler und Bundeswirtschaftsminister Philipp Rösler (FDP) am Mittwochabend – der dabei auch selbst zum Controller griff.

Die gamescom 2013 – vielfältig, herausfordernd

Während unter den Gamerinnen und Gamern aufgrund der hohen Besucherzahlen auch einige negative Stimmen zu hören waren, stellt die gamescom ein Event dar, das durchaus auch für Nicht-Gamerinnen und -Gamer einen Besuch wert ist und spannende Einblicke in die Spiele-Welt gewährt. Mit all ihren Facetten bietet die Messe so viel Verschiedenes, dass hier für jede und jeden etwas dabei ist und sie sich auch als Familienausflug gut eignet. Wer sich ein eigenes Bild von der gamescom machen möchte und das Spektakel inmitten enormer Messestände mit riesigen Leinwänden und Audiobeschallungen, Games von klassisch bis spektakulär, zwischen Cosplayerinnen und Cosplayern in fantastischen bis furchterregenden Kostümen sowie neueste Technik-Innovationen und die ganz eigene Atmosphäre einmal selbst erleben will, sollte sich schon jetzt den Termin für nächstes Jahr eintragen: Zwischen dem 13. bzw. für die Öffentlichkeit zwischen dem 14. und 17. August 2014 findet in Köln die gamescom 2014 statt!