

31 号 / 2017 年 8 月，科隆

2017 科隆国际游戏展再创辉煌：35 万观众畅享

“The Heart of Gaming”

- 逾 35 万观众力捧科隆国际游戏展
- 国际化程度空前：来自 106 个国家的观众到访科隆
- 欧洲游戏产业首屈一指的商业平台：接待 30,700 名专业观众
- 刷新纪录：来自 54 个国家的 919 家企业参展，同比增涨 5%
- 科隆国际游戏展活动周：gamescom 学术会议、SPOBIS Gaming & Media 电竞大会以及 devcom 游戏开发者大会异彩纷呈

2017 年科隆国际游戏展 (gamescom) 的展出面积扩大，参展商数量增加，观众数量也有所上涨。此次展览于 8 月 26 日闭幕，观众人数再创新高。8 月 22 日至 26 日开展期间，共有来自 106 个国家的逾 35 万名观众（包括展会最后一天的预估数据）参加这个全球规模最大的电脑和电子游戏展。这意味着，2017 年科隆国际游戏展的观众来源首次突破了国家数“100”的大关，彰显了展会的国际地位。此次科隆国际游戏展的专业观众数量为 30,700 名，与 2016 年相比有小幅攀升，确立了科隆国际游戏展作为欧洲游戏产业排名第一的商业平台的地位。在参展商数量和国际化水平方面，2017 年科隆国际游戏展再创纪录：来自 54 个国家的 919 家企业在科隆国际展览中心的展厅参展，参展企业数量上涨 5%。国外参展商占 72%。展会的配套活动包括 gamescom 大会、SPOBIS Gaming & Media 电竞大会以及 devcom 新开发者大会，形式多样，异彩纷呈，令会展活动周圆满落幕。此外，德国总理安格拉·默克尔也首次出席了科隆国际游戏展的开幕式。

让丰富的游戏类型成为可能：2017 年科隆国际游戏展再次通过多平台的展出内容征服了观众。展出总面积为 20.1 万平方米，扩大了 4%。热门主题包括主机游戏、手机游戏、线上游戏和单机游戏以及 VR 和电竞，令全球玩家热情高涨。除参展商的精彩展示外，由德国联邦交通和数字基础设施部 (BMVI) 支持的社交媒体舞台、Cosplay 部落、gamescom 校园区、亲友区以及许多室内与户外活动也获得了观众的青睐。加拿大是 2017 年科隆国际游戏展的主宾国。

科隆国际游戏展的主办方科隆国际展览有限公司的总裁兼首席执行官 Gerald Böse 表示：“我们很高兴 2017 年科隆国际游戏展设立了新的标准，观众数量也再创新高。更加证明了这是一个卓越的全球性重要展会，提供 360 度全方位体验，为电



gamescom

科隆国际游戏展
2018年08月21-25日
www.gamescom-cologne.cn

项目联系人
潘容 (Ms. Grace Pan)
电话
+ 86 10 65907766 - 715
传真
+ 86 10 65906139
g.pan@koelnmesse.cn

媒体/观众联系人
欧亚 (Ms. Amikko Ou)
电话
+ 86 10 65907766 - 751
传真
+ 86 10 65906139
amikko.ou@koelnmesse.cn

科隆展览中国有限公司
北京东三环北路 8 号
亮马河大厦 2 座 906 室
100004
电话: + 86 10 6590 7766
传真: + 86 10 6590 6139
info@koelnmesse.cn
www.koelnmesse.cn

脑和电子游戏行业的时下和未来主题提供了顶级的交流平台。能够以这种特别的方式，在科隆为专业观众和公众提供数字娱乐体验，我们感到十分骄傲和自豪。”

Page
2/3

德国游戏产业协会（BIU）的董事总经理 Felix Falk 说道：“2017 年科隆国际游戏展取得了全面成功。观众和参展商数量均创下新高，国际化水平再度升级，这彰显了科隆国际游戏展作为全球规模最大的电脑和电子游戏展会的重要地位。安格拉·默克尔总理出席了开幕式，顶级座谈嘉宾在“竞选活动舞台（Election Campaign Arena）”上亮相，这些都表明，科隆国际游戏展取得了空前成功，游戏产业获得了更多认同，该产业作为推动经济发展的重要因素，也为创新和文化产业提供了动力。”

科隆国际游戏展活动周异彩纷呈

gamescom 学术会议的观众数量也呈增长趋势：共有 850 位专业观众参会，数量再创新高。gamescom 学术会议是游戏和数字化产业的智库，备受观众青睐，不容错过。会上，来自德国及海外的 114 名演讲嘉宾通过各种对话和座谈针对知识、商业、游戏、法律和生活领域数字游戏的现状和未来提供了深入见解。科隆国际展览有限公司的首席运营官卡塔琳娜·克里丝汀·哈玛（Katharina C. Hamma）女士在谈到 2017 年 gamescom 学术会议的成功时表示：“gamescom 学术会议是科隆国际游戏展的核心支柱，短短数年内已发展成为欧洲首屈一指的数字游戏展会。我们感到特别高兴的是，gamescom 学术会议对数字经济领域内的所有观众都有所启发。”

全新的 **SPOBIS Gaming & Media** 电竞大会同样获得了全面成功。来自体育、媒体和电竞领域的 700 多名参会者利用这一机会进行了大量信息交流和互动。大会的主题融合了电竞/游戏和体育业务。

科隆国际游戏展活动周的第一个项目是 devcom 游戏开发者大会，吸引了 3 千余名观众来到科隆参加展会开幕。devcom 共设置了 10 个舞台，举行了 140 场会议，邀请了 200 位演讲嘉宾，针对游戏行业发展以及未来展望提供了独特见解。除传统会议项目以及研讨会外，公开的主旨演讲也使得 devcom 游戏开发者大会座无虚席，备受期待。2018 年 devcom 游戏开发者大会将于 8 月 19 日至 23 日在科隆召开。

科隆国际游戏展活动周再次以观众喜爱的 gamescom 城市节圆满收尾。2017 年 8 月 27 日之前，在新市集广场（Neumarkt）、鲁道夫广场（Rudolfplatz）和霍亨索

伦环城路 (Hohenzollernring)，游客都可以尽情游戏、享受音乐、品尝街头小吃！今年的 gamescom 城市节再次为观众带来了欢乐。预计另有超过 10 万名观众将参加在莱茵河畔大都市举办的 gamescom 城市节。

Page
3/3

2018 年科隆国际游戏展拟于 8 月 21 日 (周二) 至 25 日 (周六) 在科隆隆重举行。

2017 年科隆国际游戏展的相关数据：

观众人数：

2017: 350,000

2016: 345,000

专业观众人数：

2017: 30,700

2016: 30,500

国际观众的国家数：

2017: 106 个国家

2016: 97 个国家

参展商总数：

2017: 919

2016: 877

国际参展商所占比重：

2017: 来自 54 个国家，德国以外的参展商占总参展商数量的 72%

2016: 来自 53 个国家，德国以外的参展商占总参展商数量的 68%

展厅面积 (含会议区)：

2017: 20.1 万平方米

2016: 19.3 万平方米