

Thema: „Heroes in New Dimensions“ – Die gamescom 2016

Beitrag: 1:51 Minuten

Anmoderationsvorschlag: „Heroes in New Dimensions“ – das ist das offizielle Motto der diesjährigen gamescom, die vom 17. bis 21. August in der Koelnmesse wieder ihre Tore öffnet. Zunächst nur für das Fachpublikum, ab dem 18. August dann aber auch für Privatbesucher. Im letzten Jahr waren knapp 350.000 Besucher aus fast 100 Ländern bei der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele. In diesem Jahr sollen diese Zahlen nochmal gesteigert werden. Was die Videospielfans auf der gamescom erwartet, weiß Helke Michael.

Sprecherin: „Heroes in New Dimensions“ – das ist das Motto der gamescom, die sich von einer Videospielemesse zu einem 360-Grad-Event entwickelt hat. Was außerdem hinter dem Motto steckt, erklärt Dr. Maximilian Schenk vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware.

O-Ton 1 (Dr. Maximilian Schenk, 0:15 Min.): „Die Helden der Videospiele, das sind nämlich wir alle: Die Spieler, die Kreativen, die die Spiele erfinden und entwickeln, aber auch die eSportler zum Beispiel und natürlich die Spiele selber sind auch die Helden. Und letztlich greifen wir mit dem Leitthema natürlich auch die aktuellen Trends der Games auf.“

Sprecherin: Einer davon ist Virtual Reality, der mit 3D-Brillen und neuen Spielwelten völlig neue Horizonte eröffnet. Weitere Trends: Der Spieler als Gestalter und eSports.

O-Ton 2 (Dr. Maximilian Schenk, 0:18 Min.): „Um den eSports herum entwickelt sich gerade ein ganzes Ökosystem, das unglaublich schnell wächst. Die Turniere des eSports, die füllen ganze Stadien, locken Millionen Zuschauer vor die Internetbildschirme. Es gibt riesige Preisgelder. Die Athleten des eSports, das sind die Helden einer jungen, digital affinen Generation.“

Sprecherin: Natürlich können sich die Besucher der gamescom auch wieder auf ein großes Rahmenprogramm freuen, wie auf die Family and Friends Area.

O-Ton 3 (Dr. Maximilian Schenk, 0:20 Min.): „Der Bereich für Familien, die gemeinsam mit ihren Kindern auf die Messe kommen und da viele Aktivitäten zum Entdecken und Ausprobieren haben. Dann gibt es natürlich wieder das gamescom City Festival, ein riesiges Musikfestival in der Kölner Innenstadt. Und auf dem Messegelände gibt es die Indoor Area, die Outdoor Area mit vielen Funsport-Aktivitäten, ein Chillout-Bereich.“

Sprecherin: Ein Ende des Videospielhypes ist übrigens nicht in Sicht. 2015 ist der Markt um 4,5 Prozent gewachsen und damit deutlich stärker als der Rest der Wirtschaft. Aber...

O-Ton 4 (Dr. Maximilian Schenk, 0:09 Min.): „Ein bisschen Wasser muss man in den Wein gießen: Der Marktanteil von Spielen aus Deutschland, der ist leider zurückgegangen. Wir brauchen mehr Förderung für Games aus Deutschland.“

Abmoderationsvorschlag: Virtual Reality, eSports und der Spieler als Gestalter sind die großen Trends im Computerspielmekmarkt. Mehr Infos zur diesjährigen gamescom in der Koelnmesse gibt's im Internet unter www.gamescom.de.

Thema: „Heroes in New Dimensions“ – Die gamescom 2016

Interview: 3:07 Minuten

Anmoderationsvorschlag: „Heroes in New Dimensions“ – das ist das offizielle Motto der diesjährigen gamescom, die vom 17. bis 21. August in der Koelnmesse wieder ihre Tore öffnet. Zunächst nur für das Fachpublikum, ab dem 18. August dann aber auch für Privatbesucher. Im letzten Jahr waren knapp 350.000 Besucher aus fast 100 Ländern bei der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele. In diesem Jahr sollen diese Zahlen nochmal gesteigert werden. Was die Videospieľfans auf der gamescom erwartet, weiß Dr. Maximilian Schenk vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), hallo!

Begrüßung: „Hallo miteinander!“

1. Herr Dr. Schenk, das diesjährige Motto lautet „Heroes in New Dimensions“. Was hat es damit auf sich?

O-Ton 1 (Dr. Maximilian Schenk, 0:25 Min.): „Zum einen, dass sich die gamescom von einer Videospieľmesse zu einem riesigen 360-Grad-Event für digitale Unterhaltung entwickelt hat. Dann steckt dahinter, die Helden der Videospieľe, das sind nämlich wir alle: Die Spieler, die Kreativen, die die Spieľe erfinden und entwickeln, aber auch die eSportler zum Beispiel und natürlich die Spieľe selber sind auch die Helden. Und letztlich greifen wir mit dem Leitthema natürlich auch die aktuellen Trends der Games auf.“

2. Was sind die aktuellen Trends im Videospieľ-Bereich?

O-Ton 2 (Dr. Maximilian Schenk, 0:28 Min.): „Ja, da ist zum einen Virtual Reality. Die eröffnet den Spielenden ganz neue Horizonte. Die ersten 3D-Brillen sind auf dem Markt und jetzt kommen die tollen Spieľewelten, und die kann man auf der gamescom eben zum ersten Mal ausprobieren. Der zweite Trend lautet: Der Spieler als Gestalter. Weil die Beiträge der Spieler selbst zu den Spieľen, die werden immer wichtiger. Ob das Crowdfunding oder Beta-Testing ist, ob das die Nutzer generierten Inhalte sind. Ja, und der dritte Trend: eSports, ein riesen Trend.“

3. Im letzten Jahr schon im Kommen: das Thema eSports. Wie hat es sich in diesem einen Jahr entwickelt?

O-Ton 3 (Dr. Maximilian Schenk, 0:29 Min.): „Um den eSports herum entwickelt sich gerade ein ganzes Ökosystem, das unglaublich schnell wächst. Auch die öffentliche Wahrnehmung schenkt dem eSports immer mehr Aufmerksamkeit. Die Turniere des eSports, wie zum Beispiel das ESL-One, die füllen ganze Stadien, locken Millionen Zuschauer vor die Internetbildschirme. Es gibt riesige Preisgelder. Die Athleten des eSports, das sind die Helden einer jungen, digital affinen Generation. Das ist einfach ein neuer Sport, der schon zum Vorbild für klassische Sportarten geworden ist.“

4. Welche Rolle spielen Videospieľe heute als Teil unserer Kultur?

O-Ton 4 (Dr. Maximilian Schenk, 0:29 Min.): „Games sind das erste originäre Digitalmedium unserer Gesellschaft, und entsprechend den Games erwarten die Menschen heute, dass Medien interaktiv sind, dass sie Menschen miteinander verbinden und dass sie auch spielerisch sind. Ein Beispiel ist PokemonGO, ganz aktueller Hype. Da geht es darum, dass wir plötzlich wieder die Welt entdecken, die reale Welt und dabei Menschen kennen lernen. Menschen aus unserer Stadt aber auch Menschen rund um den Globus, und das ist ein digitales Medium, das

sind Medien, wie sie heute sein sollen.“

5. Worauf können sich die Besucher der gamescom denn noch freuen – Stichwort Rahmenprogramm?

O-Ton 5 (Dr. Maximilian Schenk, 0:25 Min.): „Es gibt wieder ein riesiges Rahmenprogramm. Was uns besonders freut, das ist die Family and Friends Area, der Bereich für Familien, die gemeinsam mit ihren Kindern auf die Messe kommen und da viele Aktivitäten zum Entdecken und Ausprobieren haben. Dann gibt es natürlich wieder das gamescom City Festival, ein riesiges Musikfestival in der Kölner Innenstadt, Freitag bis Sonntag. Und auf dem Messegelände gibt es die Indoor Area, die Outdoor Area mit vielen FunSport-Aktivitäten, ein Chillout-Bereich. Also es ist für jeden und für alles was dabei.“

6. Wie entwickelt sich denn der deutsche Videospiele-Markt allgemein?

O-Ton 6 (Dr. Maximilian Schenk, 0:00 Min.): „Ja der Markt hat sich sehr gut entwickelt zuletzt. Im Jahr 2015 sind wir deutlich um 4,5 Prozent gewachsen. Also deutlich stärker als der Rest der Wirtschaft, auch stärker als der Rest der Medienwirtschaft. Auch für 2016 gehen wir von einem ähnlich guten Wachstum aus. Ein bisschen Wasser muss man in den Wein gießen: Der Marktanteil von Spielen aus Deutschland, der ist leider zurückgegangen. Wir brauchen mehr Förderung für Games aus Deutschland.“

Dr. Maximilian Schenk zur gamescom 2016. Vielen Dank für das Gespräch!

Verabschiedung: „Vielen Dank von uns. Wir freuen uns auf Sie auf der gamescom, - 17. bis 21. August in Köln!“

Abmoderationsvorschlag: Virtual Reality, eSports und der Spieler als Gestalter sind die großen Trends im Computerspielermarkt. Mehr Infos zur diesjährigen gamescom in der Koelnmesse gibt's im Internet unter www.gamescom.de.