

LET THE GAMES BEGIN

KW34

TRENDING TOPIC

ANDRÉ PAETZEL
 DIRECTOR DIGITAL CONSULTING
 T: +492113807574 | M: 01621338384
WWW.GREY.DE | [HTTP://BLOG.GREY.DE](http://BLOG.GREY.DE) |
[HTTP://TWITTER.COM/GREY_GER](http://TWITTER.COM/GREY_GER)



GAMESCOM

- 345.000 Besucher 2016
- Das eindeutige Trendthema dieses Jahr war die Virtual Reality
- 2009 fand die Messe in Köln zum ersten mal statt
- Parallel dazu fanden in der Köln-Arena die Videodays und im Kölner Dom noch eine Lasershow statt. Insgesamt kam man damit auf ca 500.000 Besucher
- Zusätzlich zum Thema VR stand auch das Thema eSports im Mittelpunkt
- Doch trotz allem ist die Skepsis von einigen immer noch recht groß
<http://goo.gl/FnW9v>
- So werden teil Regulierungen und vor allem Aufklärungsarbeit gefordert

(ESPORTS) OLYMPIA [2]

- Weltweit begeistern sich **131 Mio** Menschen für eSports
- **125 Mio** schauen gelegentlich zu
- Umsatz der Branche beträgt **750 Mio** US Dollar
- Manche Politiker fordern eSports schon als olympische Sportart. Dafür muss der „Sport“ aber noch als Sport anerkannt werden
- Auch Olympia hat dieses Jahr neue Dimensionen in der Kommunikation erreicht (trotz #Rio2016 Verbot)
(<http://goo.gl/2Luphl>)
- Jung von Matt/sports zeigte zusammen mit dem DOSB eindrucksvoll, wie Echtzeit Kommunikation und Emotionen funktioniert

LINKS TO KNOW

1. [HTTP://WWW.POPULARMECHANICS.COM/SPACE/A22469/NASAS-FREE-RESEARCH/](http://WWW.POPULARMECHANICS.COM/SPACE/A22469/NASAS-FREE-RESEARCH/)

3. [HTTP://WWW1.WDR.DE/MEDIATHEK/VIDEO/SENDUNGEN/WDR-DOK/VIDEO-WORLD-OF-GAMES-DER-AUFSTIEG-DES-ESPORTS-100.HTML](http://WWW1.WDR.DE/MEDIATHEK/VIDEO/SENDUNGEN/WDR-DOK/VIDEO-WORLD-OF-GAMES-DER-AUFSTIEG-DES-ESPORTS-100.HTML)

2. [HTTP://WWW.RP-ONLINE.DE/SPORT/OLYMPIA-SOMMER/OLYMPISCHE-SPIELE-POLITIKER-FORDERN-ESPORT-WETTBEWERBE-AID-1.6200690](http://WWW.RP-ONLINE.DE/SPORT/OLYMPIA-SOMMER/OLYMPISCHE-SPIELE-POLITIKER-FORDERN-ESPORT-WETTBEWERBE-AID-1.6200690)

4. [HTTP://WWW.FR-ONLINE.DE/TV-KRITIK/-WORLD-OF-GAMES-DER-AUFSTIEG-DES-ESPORTS-WDR-NINJAS-IN-PYJAMAS,1473344,34633184.HTML](http://WWW.FR-ONLINE.DE/TV-KRITIK/-WORLD-OF-GAMES-DER-AUFSTIEG-DES-ESPORTS-WDR-NINJAS-IN-PYJAMAS,1473344,34633184.HTML)

ACTION SUMMARY

„Auch ein eSports Profi trainiert 10 Stunden am Tag“

In einer Welt, in der sich alles digitalisiert und Grenzen verschwimmen stellt sich die Frage, wo man die Grenze ziehen soll?

Während in Rio jeder Erfolg und Misserfolg aus der physischen in digitale Welt „gepusht“ wurde, war auf der Gamescom die digitale Welt zugleich auch Aktionsplattform.

Insofern stellt sich die berechtigte Frage, „Was ist noch (un)real?“ [2] und wo soll man am Ende des Tages die Abgrenzung machen. Das Beispiel des eSports ist nur ein Beispiel, wie sich diese Welt verändert. Ob zum Guten oder Schlechten, muss jeder selber entscheiden.