

Online-Artikel zur Messe *Gamescom* (veröffentlicht 08/2018 auf der MFG-Website (*nicht mehr abrufbar*))

Herausgeberin: MFG Baden-Württemberg

Beteiligung von Maike Schwarz: **Autorin (inkl. Idee, Recherche und Text)**

Zogga statt Kehrwoch: Baden-Württemberg-Stand auf der Gamescom 2018

Im zehnten Messejahr organisierte die MFG den sechsten Gemeinschaftsstand für Baden-Württembergs Gamesbranche

Ende August war es wieder soweit – auf die [Gamescom](#) in Köln, die weltgrößte Messe für digitale Spielekultur, strömten vom 21. bis 25. August hunderttausende Besucher aus der ganzen Welt. Ob leidenschaftliche Amateur-Gamerin oder Profizocker, Digitaljournalistin, Game Designer, Cosplayer, IT-Expertin, ob Spiele-Firma oder Wirtschaftsförderer – die jährliche Gamescom im August ist **Pflichtprogramm für ganz unterschiedliche Interessensgruppen** und hat für sie alle viel zu bieten, gemäß dem Leitthema 2018, „Vielfalt gewinnt“.

Dass Computer- und Videospiele mittlerweile kein belächeltes Nerd-Thema mehr sind, sondern flächendeckend [als wichtiges Kulturgut und Wirtschaftsfaktor betrachtet](#) werden, zeigt die erstmalige **Gamescom-Eröffnung durch Bundeskanzlerin Angela Merkel** im Jahr 2017. Die galt als nicht weniger als ein „[Ritterschlag](#)“ für die unterschätzte Branche. Im Jubiläumsjahr 2018 – die Gamescom wurde zehn – eröffneten Staatsministerin für Digitales, Dorothee Bär, und NRW-Ministerpräsident Armin Laschet die Messe am Rhein.

Neuerungen zum zehnten Geburtstag

Die rund 370.000 Besucher erlebten die Gamescom an ihrem Zehnjährigen mit neuen Formaten: Auf der Eröffnungsveranstaltung sahen sie **Games-Weltpremieren und politische Ehrengäste**, das Land NRW und die Stadt Köln gratulierten mit „Light it up!“, einer Licht-Installation am Rheinufer, zum Geburtstag und erstmals ermöglichte der Online-Kanal „gamescom live erleben“ auch Daheimgebliebenen einen virtuellen Gamescom-Besuch. Die Bilanz: 15.000 Besucher mehr als 2017, die noch internationaler waren (aus 114 statt 106 Ländern) sowie 13 Prozent mehr Aussteller und drei Prozent mehr Fachbesucher als im Vorjahr.

Vielfältige Games-Szene in Baden-Württemberg

Auch das Land Baden-Württemberg ist langjähriger Gamescom-Aussteller. Die MFG Baden-Württemberg organisierte den [sechsten Gemeinschaftsstand „Games BW“](#) speziell für die baden-württembergische Gamesbranche – am Stand waren **junge wie etablierte Spielefirmen**, Games-Förderer und -Förderprogramme, alle im Südwesten verwurzelt. Zusammen repräsentierten sie in der „Made in Germany“-Area in Halle 3.2 die vielfältige Games-Szene des Bundeslandes. Vom 21. bis 23. August trafen Fach- und Privatbesucher am Games BW-Stand an sechs Stelen auf die Aussteller und testeten direkt ihre neuesten Games. Die MFG-Infotheke war dauerhaft besetzt: MFG-Mitarbeiter berieten die Besucher zum weiteren Angebot für Kreativschaffende und speziell zum Games-Förderprogramm [Digital Content Funding](#).

Enge Vernetzung von Film und Game

Höhepunkt des dreitägigen Standauftritts war der Besuch von Landeskunstministerin Theresia Bauer. Am Dienstagnachmittag informierte sie sich bei einem Rundgang über die Branchen-Trends. Um 16 Uhr eröffnete sie dann den **offiziellen Baden-Württemberg-Empfang** am Stand. In ihrer Begrüßung nannte sie die Gamesbranche einen „Innovationstreiber für andere Branchen“. Games seien durch Animation, Virtual und VFX eng mit der Filmbranche vernetzt. Sinnbild hierfür ist der Neu-Aussteller [Studio Seufz](#). Das vierköpfige Team hat sein Handwerk auf der [international renommierten Ludwigsburger Filmakademie](#) gelernt. Jetzt verbinden sie in ihrem jungen Unternehmen Film mit interaktiven Elementen.

Auch der Neu-Aussteller [LAVAlabs](#) kann beides: Das Stuttgarter Unternehmen verantwortet die Postproduktion für Filme und Games, wie Animationen und Motion Capture. Die drei Aussteller-Firmen LAVAlabs, Studio Seufz und [Zeitland](#) sind außerdem Mitglieder im [Animation Media Cluster Region Stuttgart](#). Der Verband war das erste Mal Partner am Games BW-Stand – und Botschafter für **einen von Deutschlands wichtigsten Animationsstandorten**.

Mehr über die Aussteller-Firmen, die Partner und Förderprogramme am Games BW-Stand zeigt die **Video-Reihe**:

- [Gamescom-Video 1](#)
- [Gamescom-Video 2](#)
- [Gamescom-Video 3](#)

I will zogga!

Beim Empfang am Games BW-Stand gab es baden-württembergische Spezialitäten wie Maultaschen mit Kartoffelsalat und Pils aus dem Schwarzwald. Hunderte Besucher putzten das Buffet in kurzer Zeit leer. Dabei waren auch die [Engines Stuttgart](#), eine Studenteninitiative, die den eSport in der Region Stuttgart bekannter machen will. Den Aktivisten geht der digitale Wettkampf über alles – natürlich auch über unbeliebte schwäbische Traditionen wie die Kehrwoche. Ihr frecher T-Shirt-Spruch „**Scheiß uff Kehrwoch, i will zogga!**“ traf den Nerv der Standbesucher. Auch [Ministerin Theresia Bauer](#) fand ihn tweetens-wert.

Nicht nur die Gamescom selbst feierte Jubiläum – auch die MFG Baden-Württemberg hatte eine Premiere auf der Messe: Sie gestaltete **den Games BW-Stand das erste Mal in ihrem neuen Corporate Design**. So war der Messestand insgesamt neu designt, aber auch Publikationen wie die [Games BW-Broschüre](#) und Giveaways wie der Games BW-Lolli. Ein kleines Stand-Highlight war der [GIF-Maker](#), ein spezielles Tablet, mit dem die Besucher leicht und schnell Games BW-GIFs von sich selbst machen und teilen können.

Nach der Messe ist vor der Messe – der Countdown zur nächsten Gamescom läuft schon. Klar ist, auch **vom 20. bis 24. August 2019** wird Baden-Württemberg wieder mit einem Gemeinschaftsstand dabei sein.

Autorin: Maike Schwarz

Mehr Infos:

- [Gamescom-Video 1](#)
- [Gamescom-Video 2](#)
- [Gamescom-Video 3](#)
- [Fotoalbum Flickr](#)
- [Gamescom-Review des Veranstalters](#)