

eSports und Gaming zum Ausprobieren auf der Tiroler Frühjahrsmesse

Sie haben in den letzten Jahren immer mehr Wohnzimmer erobert und sind von unseren Bildschirmen nicht mehr wegzudenken: Die Rede ist von Fortnite, League of Legends und Co. Die Beliebtheit von Computer- und Videospiele wächst, der Anteil an älteren Spielerinnen und Spielern wird immer größer. Nach der erfolgreichen Premiere im letzten Jahr wird dem Phänomen eSports und Gaming auf der Tiroler Frühjahrsmesse aktuell wieder eine große Bühne gewidmet. Beliebte Spiele können auf Konsolen und PCs direkt auf der Messe Innsbruck ausprobiert werden – und Geübte können bei Turnieren Ihr Können unter Beweis stellen.

Innsbruck, 15.03.2024. Laut dem Österreichischen Verband für Unterhaltungssoftware (ÖVUS) spielen 5,8 Millionen Österreicherinnen und Österreicher und damit eine halbe Million mehr als noch vor 2 Jahren regelmäßig Computer- und Videospiele. „Ich freue mich, dass wir auf der Tiroler Frühjahrsmesse mit Tiroler Autosalon 2024 dem Trend eSports und Gaming eine große Bühne bieten können. Tiroler eSports- und Gaming-Vereine sowie Entwicklerstudios führen die Besucherinnen und Besucher in die Welt der Videospiele ein, stehen ihnen mit ihrem Expertenwissen zur Verfügung und bieten so nicht nur vielfältige Spielerlebnisse, sondern auch Hintergrundinfos rund um das kulturelle Phänomen eSports und Gaming. Besonders spannend wird es, wenn einmal täglich Turniere stattfinden. Hierfür können sich Interessierte im Vorhinein auf der Website der Tiroler Frühjahrsmesse anmelden“, beschreibt der Geschäftsführer der Congress Messe Innsbruck (CMI) **Christian Mayerhofer** das Angebot auf der Tiroler Frühjahrsmesse.

Das Phänomen Gaming: In andere Rollen schlüpfen und sich matchen

Auf der Tiroler Frühjahrsmesse geben die beiden Tiroler Vereine PineApps eSports und High End eSports Rietz sowie die Entwicklerstudios ClockStone und MediaSquad Einblicke in die Welt von Gaming, eSports und Virtual Reality. Warum Videospiele auf viele eine so große Anziehungskraft ausüben, weiß **Christian Innerhofer**, Obmann und Gründer von PineApps. Er hebt vor allem die virtuelle Welt als Faszinationsträger mit Identifikationspotenzial hervor: „Die Faszination beruht darauf, etwas sein zu können bzw. etwas erleben zu können, was im realen Leben nicht möglich ist. Ob man endlos scheinende Fantasiewelten mit Zauberern, Fabelwesen und Kreaturen durchwandert oder in die Rolle eines Profisportlers oder Geheimagenten schlüpft: Schon mit wenigen Klicks kann man in diese Welten eintauchen und sich darin herrlich verlieren.“ Neben diesem Erlebnisfaktor und dem Storytelling spielt zudem die Spielkultur eine Rolle. So bieten Online-Multiplayerspiele Gamerinnen und Gamern die Möglichkeit Kontakte zu knüpfen und sich in Wettkämpfen zu messen.

Gaming mit Bewusstsein: So machen digitale Spiele allen Spaß

Dass der Anteil an Gamerinnen und Gamern in der Bevölkerung steigt, kann der Gaming-Experte bestätigen: „Die Frage, ob nur junge Menschen gamen, stellt sich schon fast gar nicht mehr. Die Studie des ÖVUS zeigt, dass rund 2 Drittel der Österreicherinnen und Österreicher Computer- und Videospiele spielen.“ Besonders für die junge Zielgruppe sei jedoch Achtsamkeit im Umgang mit den Spielen gefragt, räumt Innerhofer ein. Gefahrenpotenziale wie der Suchtfaktor von Spielen ließen sich nicht in Abrede stellen, sollen ihm zufolge jedoch kein K.o.-Kriterium für die Weiterentwicklung von eSports und Gaming in Österreich darstellen: „Der Trend Gaming ist angekommen und wird so schnell nicht wieder verschwinden, die Frage ist nur, wie wir damit umgehen und was wir Positives daraus gewinnen können. Gaming sollte immer Hand in Hand gehen mit der Weitergabe von Informationen zu gesunder Ernährung, körperlichem Ausgleich und verantwortungsbewusstem Handeln im Netz. Dann steht einem gesunden Lebensstil trotz Gaming-Leidenschaft nichts im Weg.“

Nostalgiefaktor: Von Pac-Man bis Zelda

Blickt man auf die Geschichte des Gamings lässt sich feststellen: Viel hat sich getan, seit sich Pac-Man seinen Weg über die Bildschirme der Arcade-Automaten geknabbert hat. Die



Geschichte der Videospiele verläuft parallel mit der Entwicklung von Computern, elektronischer Datenverarbeitung und dem Internet. Die Gaming-Welt ist schnelllebig, die Innovationen scheinen sich zu überschlagen. Spiele und Konsolen entwickeln sich ebenso schnell wie sie wieder an Aktualität und Relevanz verlieren. Viele der ersten Videospiele-Generationen verbinden liebgewonnene Kindheitserinnerungen mit den Spieleklassikern aus den 1980er-Jahren wie Tetris oder Donkey Kong, andere denken immer wieder gerne an ihren ersten Gameboy zurück. Mit der Entwicklung der Heimkonsolen nimmt der Gamingboom ab Mitte der 1980er- bis in die 1990er-Jahre weiter Fahrt auf. Heute wird häufig online im Multiplayer-Modus gezockt. Der Nostalgiefaktor beim Gaming ist jedenfalls groß, und das wissen auch die Hersteller – so begleiten uns Helden wie Mario oder Zelda schon über Jahrzehnte.

Fortnite, Mario Kart und Co. zum Ausprobieren auf der Tiroler Frühjahrsmesse

Auf der Tiroler Frühjahrsmesse wartet ein großes Angebot mit beliebten Spielen auf die Besucherinnen und Besucher, die direkt auf der Messe Innsbruck auf unterschiedlichen Konsolen oder PCs ausprobiert werden können, darunter Fortnite, Rocket League, Fall Guys, Valorant, League of Legends oder Teamfight Tactics. Auf Turnieren können sich Spiellustige gegenseitig herausfordern. Das Gaming-Angebot kann noch bis Sonntag, 17. März, täglich ab 10 Uhr auf der Tiroler Frühjahrsmesse mit Tiroler Autosalon getestet werden. Weitere Infos und die Turnier-Anmeldung finden sich auf www.fruehjahrsmesse.at.

Für Rückfragen stehe ich gerne zur Verfügung. Wir freuen uns über Ihre Berichterstattung!

Julia Zachenhofer, BA

Communication & PR

CONGRESS messe INNSBRUCK



Messe Innsbruck

Kapuzinergasse 11, 6020 Innsbruck, Austria

☎ +43 (0) 512 5383 2178

✉ j.zachenhofer@cmi.at

www.cmi.at