



Eine Veranstaltung vom Verein SUBOTRON, MuseumsQuartier, Museumsplatz 1, 1070 Wien

PLAY AUSTRIA

Die erste Messe der österreichischen Game-Szene

Freitag, 15. und Samstag, 16. September 2017, jeweils 10 – 20 Uhr

Semperdepot / Atelierhaus der Akademie der bildenden Künste Wien, 1060 Wien

Wien, am 30. Mai 2017: Anlässlich der Messe PLAY AUSTRIA präsentieren sich am 15. und 16. September 2017 im Semperdepot Wien erstmals alle Player der österreichischen Game-Szene. BesucherInnen können auf einer Ausstellungsfläche von 800 m² bei freiem Eintritt die Angebote, Aktivitäten und Games von Entwicklerstudios, Ausbildungsstätten, ForscherInnen und Initiativen aus ganz Österreich kennenlernen und sich mit den kreativen Köpfen austauschen. Auf der LET'S PLAY Stage finden informative Talks und Diskussionen zum Thema Digitale Spiele statt. Eine Ausstellung zur Games-History und interaktive Do-It-Yourself-Stationen runden das abwechslungsreiche Rahmenprogramm ab und laden das Publikum ein, selbst kreativ zu werden.

Games made in Austria

Am Freitag, den 15. September und Samstag, den 16. September präsentiert sich Österreichs Game-Community zum ersten Mal im Rahmen der PLAY AUSTRIA bei freiem Eintritt im Semperdepot: Zahlreiche AusstellerInnen, Ausbildungsstätten, ForscherInnen und Initiativen zeigen was die lokale Game-Szene zu bieten hat. Darunter unter anderem Entwicklerstudios wie Sproing, Broken Rules, Kunabi Brother, Wideshot, sowie die HTL Spengergasse, die TU Wien und die Fachhochschulen Hagenberg und Salzburg.

Die österreichische Game-Szene als dynamischster Teil der Creative Industries ist vielfältig, innovativ und lebendig. Die PLAY AUSTRIA zeigt erstmals welches Potenzial und welche Strahlkraft in „Games made in Austria“ steckt. Organisiert wird die PLAY AUSTRIA vom Verein SUBOTRON, Insidern seit zwölf Jahren als Österreichs Kompetenzzentrum für digitale Spielkultur bestens bekannt.

Messeorganisator und SUBOTRON-Mastermind Jogi Neufeld: *„Parallel zur weltweiten wirtschaftlichen und künstlerischen Explosion von Digitalen Spielen ist in Österreich in den letzten zehn Jahren eine kontinuierlich wachsende, lebendige Szene entstanden. Österreichs Game-Community produziert nicht nur Spielehits und gewährleistet eine fundierte Ausbildung, sondern arbeitet auch an einer nachhaltigen Entwicklung der lokalen Branche und einer interdisziplinären Erforschung und Vermittlung des Kulturgutes. Die PLAY AUSTRIA gibt erstmalig einen umfassenden Rundumblick auf die Vielfalt und das enorme Innovationspotential der österreichischen Game-Szene.“*

Die vielfältige Leistungsschau der österreichischen Computerspielwelt richtet sich neben allen Game-Fans an Unternehmen, Schulklassen und junge Erwachsene, die eine Karriere in der Games-Branche anstreben. Auf einer Ausstellungsfläche von 800 m² lädt die PLAY AUSTRIA ein, die neuesten Games made in Austria zu entdecken und gleich live vor Ort zu testen. Entwicklerstudios und Forschungsstätten stellen ihre neuesten Technologien und Entwicklungen vor und stehen interessierten Unternehmen, die Synergien und Kooperationen mit der Games-Branche suchen, zur Verfügung.



Eine Veranstaltung vom Verein SUBOTRON, MuseumsQuartier, Museumsplatz 1, 1070 Wien

Games – das Leitmedium des 21. Jahrhunderts

Die Games-Branche ist mit 2,2 Milliarden Spielern weltweit und einem erwarteten Gesamtumsatz von 108,9 Milliarden Dollar im Jahr 2017 Technologietreiber und Wachstumsmotor für die digitale Entwicklung der gesamten Wirtschaft. Mobile Gaming via Smartphone und Tablet nimmt mit 42 % den größten Anteil ein und zählt zu dem am schnellsten wachsenden Segment des Gaming Marktes. Die Zukunftsprognosen lassen viel versprechen: Das erwartete globale Marktwachstum beläuft sich auf 128,5 Milliarden Dollar bis zum Jahr 2020, das ist ein starkes Plus von 6,2 % (*Quelle: newzoo.com*).

Die Games-Branche ist somit ein attraktives Betätigungsfeld mit lukrativer Zukunftsperspektive, da unsere Gesellschaft mehr und mehr von digitalen Technologien durchwoben ist.

Welche Ausbildung braucht man zum Game-Entwickler, welche Karrierechancen hat man in dieser Branche und welche speziellen Fähigkeiten und welches Know-How sind besonders gefragt? Diese und weitere Fragen werden an den Informationsständen der Ausbildungsstätten beantwortet, die über ihr breites Aus- und Weiterbildungsangebot informieren. Unter anderem dabei: die Donau-Universität Krems, die HTL Spengergasse, die TU Wien und die Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.

LET'S PLAY – Rahmenprogramm

An Do-It-Yourself-Stationen können die BesucherInnen unter fachkundiger Anleitung erste Schritte in der Praxis der Game-Entwicklung machen. Für den Spaßfaktor sorgen darüber hinaus abwechslungsreiche Side-Events: So kann das Publikum gemeinsam in Österreich entwickelte Local-Multiplayer-Games spielen oder eine Ausstellung zum Thema Malerei und Videogames besuchen. In der History-Area kann die Geschichte der österreichischen Games nachgespielt werden und man erfährt mehr über die Entwicklung der letzten 25 Jahre. Auf der LET'S PLAY Stage finden spannende Vorträge und Diskussionen zum Themenbereich Digitale Spiele und Spieleentwicklung statt. Österreichische ExpertInnen und Brancheninsider wie Johanna Schober, COO des Game-Studios Sproing, Game-Designer Lev Ledit oder Wissenschaftler Konstantin Mitgutsch beleuchten die Geschichte, Gegenwart und Zukunft der lokalen Branche und ihr Innovationspotenzial, stellen aktuelle Ausbildungsmöglichkeiten in Österreich vor und diskutieren die neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnisse im Umgang mit dem Medium.

Weiterführende Informationen und das Messeprogramm im Detail finden Sie unter www.playaustria.com.

Der Messeveranstalter – Über SUBOTRON

Die Wiener Initiative SUBOTRON wurde im Jahr 2004 von Jogi Neufeld im MuseumsQuartier gegründet. Ein Hauptanliegen von SUBOTRON war und ist die Sichtbarmachung, Vernetzung und Vermittlung der nationalen Game-Szene, deren Wachstum der Verein fördert und begleitet. Der Verein beweist, was Digitale Spiele in ihrem Wesen und in ihrer Nutzung so außergewöhnlich macht, wie vielseitig die Gestaltungs- und Wirkungsmöglichkeiten sind und welches hohe kulturelle, gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Potenzial in Games steckt. Sowohl der laufende Betrieb von SUBOTRON als Zentrum für Wissensvermittlung, Ausstellungsraum und Treffpunkt für an Games interessierte Menschen, als auch die zahlreichen regelmäßig stattfindenden Vorträge, Panels, Workshops und Meetings beweisen, dass Games weit mehr sind als bloße Konsumgüter. Mit seinem globalen Netzwerk an ExpertInnen und KooperationspartnerInnen hat sich SUBOTRON in Europa als Kompetenzzentrum für digitale Spielkultur etabliert.



Eine Veranstaltung vom Verein SUBOTRON, MuseumsQuartier, Museumsplatz 1, 1070 Wien

Pressekontakt

Belinda Ableitinger
Public Relations PLAY AUSTRIA

Tel. +43 664 13 44 288
Email presse@playaustria.com

<http://www.playaustria.com>

Jogi Neufeld
Organisation PLAY AUSTRIA

+43 650 200 22 71
office@playaustria.com