



FRAVR 2017 begeistert Fachbesucher aus ganz Deutschland

Am 30. November fand die zweite FRAVR in Frankfurt am Main statt. Die Fachkonferenz zum Potenzial von Virtual Reality (VR) in der Games- und Entertainment-Industrie fand im Umfeld der *B3 Biennale des bewegten Bildes* statt und war restlos ausgebucht.

Frankfurt am Main, 01.12.2017 – Renommiertere Speaker, vier Talks, ein Showroom mit Exponaten, ein voll besetzter Konferenzsaal und drum herum die *B3 Biennale des bewegten Bildes*: Das war die FRAVR 2017. Zum zweiten Mal machten die *gamearea-FRM* und ihre Partner Frankfurt am gestrigen Donnerstag zum Hotspot eines der großen Trends in der Digitalwirtschaft: Virtual Reality. Wie bereits bei ihrem Stapellauf im Juli 2016 erfreute sich die Fachkonferenz eines regen Interesses sowohl bei Professionals aus der Gamesbranche als auch bei Vertretern anverwandter Zweige, beispielsweise der Film- und Werbewirtschaft.

Als wirtschaftsstärkster Teilmarkt innerhalb der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft verdiene die Software- und Games-Industrie besonderes Augenmerk, so Rolf Krämer vom *Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung*, das die FRAVR 2017 gefördert hat: "Veranstaltungen wie die FRAVR bieten genau das, was sich Hessens Kreative wünschen: einen optimalen Rahmen, um neue Kontakte zu knüpfen und Know-how-Transfer auf höchstem Niveau", so Krämer weiter. Die Kooperation von FRAVR und B3, zu deren Schwerpunktthemen in diesem Jahr auch VR zählt, sei "eine sehr spannende und vielversprechende Konstellation", konstatierte auch der Frankfurter Wirtschaftsdezernent Markus Frank: "Das ist sowohl für das interessierte Publikum wie auch für Branchenprofis inspirierend und auch für unseren Wirtschaftsstandort von Interesse."

Erwartungsgemäß groß war der Andrang im Konferenzsaal: Die Talks und Q&As mit Pascal Tonecker (PIXOMONDO), Erasmus Brosdau (AMD), Frank Gabler und Tilmann Kohlhaase (beide: *h_da*) sowie Georg Struck (Autor, Regisseur und Producer) verfolgten weit über 100 Gäste; damit war die Fachkonferenz, durch die Andreas Garbe (ZDF) führte, restlos ausgebucht. Andrang gab es auch im FRAVR-Showroom: Hier konnten Konferenzteilnehmer wie B3-Besucher in VR-Projekte aus den Bereichen Games und Business eintauchen: den First-Person-Western-Shooter 'Cactus Carnage' (*Games Academy*) sowie die Angelsimulation 'Catch & Release' (*metricminds*); PIXOMONDO steuerte zwei exklusive VR-Tools bei: einen Zugkonfigurator (für *Siemens/Österreich*) und den Car-Configurator 'E.V.E.'.

Positiv fällt auch die erste Bilanz der Veranstalter aus: "Wir freuen uns sehr, dass es erneut gelungen ist, einen solchen Event gemeinsam mit unseren Mitgliedern aber vor allem: für unsere Mitglieder zu realisieren", so *gamearea*-Vorstand Philip Weiss. Ob mit einer dritten FRAVR oder Angeboten wie der gemeinschaftlichen *gamescom*-Präsenz: Die *gamearea* werde sich auch 2018 wieder für den brancheninternen wie -übergreifenden Dialog und die Vernetzung mit führenden Experten einsetzen, so Weiss.

Über FRAVR & die *gamearea-FRM*: Der im Mai 2009 gegründete Verein versteht sich als Interessengemeinschaft der Gamesbranche in Frankfurt/Rhein/Main. Mit ihren Aktivitäten will die *gamearea* die Relevanz der Games-Industrie für die Region unterstreichen, die brancheninterne wie auch die Kommunikation nach außen optimieren und neben der wirtschaftlichen Förderung auch die Unterstützung auf politischer Ebene gezielt voranbringen. Mit FRAVR initiiert die *gamearea* 2016 erstmals eine internationale Fachkonferenz zum Thema Virtual Reality und macht Frankfurt damit für einen Tag zum Hotspot dieser innovativen Technologie. FRAVR 2017 wird vom *Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung* gefördert und in Kooperation mit der *B3 Biennale des bewegten Bildes* realisiert. Partner der Veranstaltung sind die *Wirtschaftsförderung Frankfurt* und die Branchenplattform *GAMEPLACES*.

Über die *B3 Biennale des bewegten Bildes*: Seit 2013 bestimmt die *B3 Biennale des bewegten Bildes* den genre- und länderübergreifenden Diskurs über Trends und Entwicklungen im Bereich bewegtes Bild. Da sie sehr erfolgreich einen weit gefächerten Dialog initiiert, hat sich die B3 im Kontext der großen nationalen und internationalen Film- und Medienfestivals, Kunstbiennalen, Technologiekongresse und -messen eine Sonderstellung als herausragende und meinungsbildende Veranstaltung erarbeitet. 2017 findet die Biennale zum dritten Mal und in der Kernzeit vom 29. November bis 3. Dezember statt; die B3-Leitausstellung läuft bis 20. Dezember.

Kontakt Veranstalter: *gamearea-FRM* e.V.
Christian Hoppenstedt
Tel.: 069 - 716 716 60
Email: info@gamearea-frm.de
Web: frav.gamearea-frm.de

Presse: *büro für gelungene kommunikation*
Rebecca Gerth
Tel.: 030 - 2859 9339
Mobil: 0178 - 389 88 08
Email: rebecca.gerth@gamearea-frm.de

