

Finale mit Weitblick: 4GAMECHANGERS Festival setzt mit globalen Meta-Themen zum Schlussakkord an – BILD/ VIDEO

ID: LCG24160 | 16.05.2024 | Kunde: 4GAMECHANGERS Festival |
Ressort: Wirtschaft – sterreich | Medieninformation

Unter dem Themenkomplex „Weltgeschehen, Menschenrechte, Medien und Kultur“ diskutierten und fachsimpelten am Vormittag des 4GAMECHANGERS Days unter anderem die Vortragenden Charly Kleissner, Martin Fleischhacker, Agnes Husslein-Arco, Sophia Stolz, Sam Hunter Magee und Sergiu Ardelean.

Bilder zur Meldung in der [Mediendatenbank](#)

Videos zur Meldung auf 4gamechangers.io/en/videos

Wien (LCG) – Der 4GAMECHANGERS Day markiert den Abschluss des größten Innovations- und Digitalisierungsfestivals Europas und bot am Vormittag gleichermaßen Einblicke in bedeutende Meta-Themen, Wortwechsel über die dringlichsten Zukunftsfragen der aktuellen Zeit sowie Diskussionen über mögliche Lösungsansätze. Philanthrop und Software-Entwickler **Charly Kleissner** sprach in seiner Opening-Keynote „Das menschliche Bewusstsein und die entstehende Impact Economy“ darüber, wie die Menschheit in Harmonie mit dem Universum wachsen und sich weiterentwickeln kann. Den Fokus auf eines der jahrelang führenden Medien Österreichs legte die Keynote „Die Transformation der Wiener Zeitung“. Der Fireside Chat „Ein neuer Blickwinkel – Die SDGs aus nächster Nähe“ widmete sich den 17 Sustainable Development Goals (SDGs) der Agenda 2030. Für die musikalische Untermalung am Vormittag sorgten **Hila Fahima** und **Kristin Okerlund** mit ihrer Interpretation der Arie „Sempre Libera“ aus „La Traviata“.

„Mit Themen wie ‚The Power of Cooperation‘, Pressefreiheit, Qualitätsjournalismus, Korruption, Freundschaftsökonomie und der Divergenz unserer Gesellschaft präsentiert sich auch der dritte Tag des 4GAMECHANGERS Festival als Plattform für den Austausch von Ideen und die Zusammenarbeit verschiedener Akteure im Sinne transformativer Veränderungen“, so **Nina Kaiser**, 4GAMECHANGERS Festival-Mitbegründerin und Geschäftsleitung ProSiebenSat.1 PULS 4.

Bewusstsein für die Impact Economy

Tech-Pionier **Charly Kleissner** (KL Felicitas Foundation) ist Vorreiter im Impact Investing, das abseits von Philanthropie Nachhaltigkeit und Gewinnorientierung verbindet. Während die neoliberale Ökonomie derzeit einen Einbruch erleidet, nehmen verantwortungsvolle Investitionen deutlich zu. Kleissner ist in die wachsende Impact Bank Alia in Österreich investiert. Zudem ist er in zahlreiche Impact Start-ups investiert, die einen positiven Beitrag zur Transformation des Wirtschaftssystems leisten.

„Reichtum kommt aus Investitionen, die gesellschaftlichen Mehrwert schaffen. Es ist keine intellektuelle Übung, sondern ein Ausdruck der Werteorientierung. Menschen müssen sich bewusstwerden, dass sie Teil des gesamten globalen Systems sind und ihre Arroganz beiseitelegen. Wir werden die Transformation und die globale Krise nur meistern, wenn wir das Wirtschaftssystem aktiv gestalten“, leitet Kleissner ein.

Der Mensch verarbeitet rund 70.000 Gedanken am Tag, die er nicht kontrollieren, sondern nur in Situationen der Reflektion auf sich wirken lassen kann. Als Jazzmusiker kommt Kleissner regelmäßig in einen Flow, in dem er sein Gehirn ausschalten kann. Dazu kommen Gefühle, die stärker wirken als rationale Gedanken. Der Mensch

besteht jedoch aus mehr als nur Gedanken und Gefühlen. Kleissner meint, dass die Taten des Menschen der Ausdruck seines wahren Ichs sind und in Menschlichkeit und Verantwortung für die Gesellschaft ihre Maxime erreichen.

Die Gründe für die aktuelle Krise ortet er im Finanz- und Wirtschaftssystem. Das Finanzsystem ist ausschließlich auf Gewinnmaximierung ausgerichtet und vernachlässigt das Gemeinwohl und den Bestand des Planeten. Dadurch ist das System nicht auf Qualität ausgerichtet, sondern lässt die Schere zwischen arm und reich auseinanderklaffen. Das heutige Banksystem zielt darauf ab, alte Systeme und die Waffenindustrie zu finanzieren. Das Wirtschaftssystem hingegen basiert auf exponentiellem Wachstum, das nur durch die Ausbeutung der Ressourcen des Planeten erzielbar ist. Die Konsequenz sind soziale Unruhen und der Klimawandel.

Change the Game – Die Transformation der Wiener Zeitung

Martin Fleischhacker sprach in seiner Keynote, wie er es schaffte, die älteste noch erscheinende Tageszeitung der Welt, die Wiener Zeitung, in ein zeitgemäßes, digitales Kompassmedium zu transformieren, das sich an junge Menschen richtet und konstruktiven Journalismus fördert.

„Der Wegfall der Finanzierung 2023 war eine Herausforderung, die kreative Lösungen erforderte“, so Fleischhacker und ergänzt, dass „Medienarbeit stets sinnstiftend, nützlich und nachhaltig sein muss, um langfristig erfolgreich zu sein.“

Fleischhacker betonte, dass es nicht einfach aber notwendig sei, das Spiel zu verändern, um gegen den Verlust traditioneller Leser und den fehlenden Nachwuchs anzukämpfen. Kooperationen mit anderen Medienhäusern erachtet Fleischhacker als unerlässlich.

Österreichs Kunstszene im Fokus

Welche Veränderungen im Kunstbetrieb wünschen sich junge Kunstschaffende? Wie international, lebendig und markant ist die österreichische Kunstszene? Und welche innovativen Konzepte stellen sich diesen Herausforderungen? Darüber diskutierte die österreichische Kunst- und Kulturszene im Panel „Austria's Art Renaissance – Herausforderungen und Visionen erkunden“.

Agnes Husslein-Arco äußerte sich kritisch gegenüber der Kulturpolitik: „Mich stört in Österreich, dass es keinen Kunst- und Musikunterricht mehr gibt. Ich verstehe die Kulturpolitik in diesem Land nicht! Man muss Kinder für Kunst interessieren und dafür ist die Politik verantwortlich!“ Sie ergänzte: „Für mich ist es wichtig, die Neugierde der Leute zu wecken, um sie wieder für Kunst und Künstler zu interessieren und sie in die Museen zu locken. Dafür sind heutzutage eben andere Mittel notwendig.“

Auch über die Bedeutung von Social Media wurde diskutiert. „Social Media ermöglicht jungen Künstlern eine Plattform“, so **Julian Inic**.

„Mit 16 habe ich begonnen, meine Torten auf Instagram zu posten. Ich habe mich dort sehr sicher und frei gefühlt – im Gegensatz zur Realität. Bis heute habe ich keine Website. Instagram hat mir eine Karriere ermöglicht, die ich sonst so nie hätte haben können“, ist **Sophia Stolz** überzeugt.

„Man darf digitale Medien nicht unter-, aber auch nicht überschätzen! In der Kunst braucht es das Original. Eine digitale Ausstellung kann das Original nie ersetzen“, ist **Kai Heymer** überzeugt.

Florian Reither schlägt in dieselbe Kerbe, indem er sich dafür ausspricht, dass „man erst über Kunst urteilen kann, wenn man sie

mit eigenen Augen gesehen hat. Man muss dafür schon in eine Ausstellung gehen!“

Die 17 Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen aus einem künstlerischen Blickwinkel

Sam Magee Hunter (LPCE des Harvard College) hat gemeinsam mit seiner Frau **Meg Murphy**, Aktivistin, Schriftstellerin und Gründungsberaterin, das Harvard HealthLab Accelerators (H2A) gegründet. H2A unterstützt Studenten dabei, ihre Ideen zum Vorantreiben der öffentlichen und globalen Gesundheit in die Realität umzusetzen, indem Kreativität und Unternehmertum gefördert werden.

Sergiu Ardelean ist Co-Gründer und CEO der Augmented Reality-Plattform Artivive, die digitale und haptische Kunst miteinander verbindet. Mehr als 400.000 Kreative nutzen die Plattform, die seit mittlerweile sechs Jahren weltweit mit Museen zusammenarbeitet, um traditionelle Kunst interaktiv erlebbar zu machen.

„Kunst ist ein mächtiges Medium für die Vermittlung von Botschaften. Artivive hat das Potenzial, diese Botschaften zu verstärken. Besonders im Bereich der öffentlichen Gesundheit könnte Artivive über die Förderung von Aktivismus und Unternehmertum durch Kunst eine revolutionäre Rolle spielen“, erklärt Murphy.

Im Oktober fand Hunters erste Ausstellung statt. Die 17 Kunstwerke zu den 17 Nachhaltigkeitszielen der Vereinten Nationen wurden mit Augmented Reality zu ganz besonderen Kunstwerken mit eigenem Leben erweckt: Wenn man das Smartphone oder das Tablet darüber hält, wird die Botschaft vertieft und auch noch von Musik verstärkt.

„Wir arbeiten mittlerweile viel mit Museen zusammen, können Tätowierungen sowie Bücher lebendig werden lassen. Neue Technologien eröffnen neue Möglichkeiten für die Kunst. Durch unsere App wird Kunst präsenter und auch Botschaften können besser vermittelt werden“, schließt Ardelean ab.

Alle Programmpunkte des Festivals gibt es zum Nachschauen auf 4gamechangers.io/en/videos und im Livestream auf JOYN. Der ORF überträgt auf ORF ON, ORF III (16. Mai 2024 ab 9.00) und ORF 1 (16. Mai 2024, ab 0.20 Uhr) und informiert in allen seinen Medien in Radio, Fernsehen und Online.

Über 4GAMECHANGERS

Als eine der führenden Digitalkonferenzen Europas bietet das 4GAMECHANGERS Festival eine einzigartige Bühne für Vordenker, Kreative und digitale Pioniere. Das Festival schafft eine interaktive Plattform, um sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen und die neuesten globalen Trends zu diskutieren. Seit 2022 hat das 4GAMECHANGERS Festival, von ProSiebenSat.1 PULS 4 und ORF gemeinsam veranstaltet, neue Maßstäbe gesetzt und lädt die Menschen dazu ein, Teil der #4GC-Vision zu werden und das Festival-Motto „The Power of Cooperation“ gemeinsam zu leben. Das 4GAMECHANGERS Festival zeichnet sich durch eine breite Vielfalt aus: Von inspirierenden Gesprächen mit Top-Speakern bis hin zu zukunftsweisenden Panel-Diskussionen und Keynotes. Das Digitalfestival ist eine Mischung aus Symposium, Unterhaltung, Musik und Innovationsmesse, bei dem die 17 Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen ganz oben auf der Agenda stehen. Abseits der Bühne bietet das 4GAMECHANGERS Festival eine Innovations- und Entertainment-Messe mit einem vielfältigen Angebot an Aktivitäten, Unterhaltung und zahlreichen Sonderveranstaltungen. Als Platin-Partner unterstützen Google, Magenta und Nespresso das diesjährige Festival sowie viele weitere

Partner und Sponsoren. Weitere Informationen und Tickets für das gesamte Festival-Spektakel auf 4gamechangers.io

ProSiebenSat.1 PULS 4 und der ORF bedanken sich bei Google, Magenta und Nespresso mit ihren Top-Executives als Platin-Partner sowie bei allen Sponsoren und Partnern des 4GAMECHANGERS Festivals herzlich.

+ + + BILDMATERIAL + + +

Das Bildmaterial steht zur honorarfreien Verwendung im Rahmen der redaktionellen Berichterstattung zur Verfügung. Weiteres Bild- und Informationsmaterial im Pressebereich auf leisure.at

(Schluss)