

**16. – 18. September 2021**

## Pressemeldung

### **“Gelsenkirchen als Standort für Virtual-Reality-Wirtschaft etablieren“**

Places \_ Virtual Reality Festival lockte die Branche nach Gelsenkirchen

**20 Locations, 40 Virtual-Reality-Erlebnisstationen, 43 Fachvorträge und Diskussionsrunden und vieles mehr - das Places \_ Virtual Reality Festival 2021 begeisterte live vor Ort und online rund 6000 Besucherinnen und Besucher aus der Branche und interessierten Öffentlichkeit.**

Gelsenkirchen war am vergangenen Wochenende vom 16. bis zum 18. September 2021 wieder die Virtual-Reality-Hochburg in Deutschland. Zum dritten Mal fand Deutschlands größtes Festival rund um diese Technologie in Gelsenkirchen statt. Drei Tage lang konnten Besucherinnen und Besucher kostenfrei die neuesten Entwicklungen in allen Bereichen der virtuellen Realität selbst austesten - alles nicht in einer Messehalle oder schicken Business-Location, sondern in einer Art Straßenfest entlang eines ganzen Stadtquartiers auf der Bochumer Straße im Gelsenkirchener Stadtteil Ückendorf.

Virtual-Reality-Forschungsergebnisse in der Tiefgarage, Kunstwerke durch die VR-Brille im leerstehenden Supermarkt oder Talkrunden im Hinterhof – das ist die andere Realität, die andere Perspektive, das ist das Places \_ Virtual Reality Festival. „Ich bin komplett begeistert von Places. Ich habe tolle Kontakte knüpfen können, spannende Dinge gesehen und mich über ein interessiertes Publikum gefreut. Die Atmosphäre des Festivals mit seinem Austragungsort und den Locations ist einfach etwas Einzigartiges“, resümiert Matthias Wagener, Historiker vom Industriemuseum Henrichenburg (Ruhrgebiet) und während des Festivals Speaker zum Thema Augmented Reality (AR) in Museen. Mit dieser, der VR verwandten, Technologie können Exponaten und Kunstobjekten auf einem mobilen Endgerät erweiterte Elemente und Perspektiven hinzugefügt werden.

Dass VR abseits von Gaming und Entertainment in immer mehr Bereichen bedeutungsvoll für technischen und gesellschaftlichen Fortschritt ist, bewies das Places \_ Festival auch in diesem Jahr eindrucksvoll. So präsentierten die teilnehmenden VR-Unternehmen unter anderem Anwendungen aus den Bereichen Kommunikation, Stadtplanung oder Ausbildung. „Wir kommen aus dem Maschinen- und Anlagenbau und erkennen den Mehrwert, der VR-Technologie für diese Branche. Unternehmen können damit bereits Schulungen an Maschinen durchführen bevor diese geliefert sind. Wir glauben, dass solche Geschäftsideen mit VR auch auf andere Bereiche skalierbar sind und so ein ganz neuer Wirtschaftszweig entsteht“, so Marc Schnierle von der Hochschule Esslingen, der mit seinem Team die „Mixed-Reality-in-the-Loop-Simulation“, eine multimodale und Endgeräte-unabhängige VR-Anwendung für Schulungen technischer Fachkräfte, entwickelte.

**16. – 18. September 2021**

### **Renommierter Award für VR-Entwicklungen an deutschen Hochschulen**

Das Team aus Esslingen gewann damit bei Places \_ 2021 den Award vom Deutschen Institut für virtuelle Realitäten (DIVR) in der Kategorie best tech für die beste technisch umgesetzte Anwendung. Am renommierten Preis des DIVR aus Dortmund, der seit 2018 im Rahmen von Places verliehen wird, nahmen insgesamt 21 Forschungsteams von Hochschulen aus ganz Deutschland teil. Unterstützt wurde der Award von der Volksbank Ruhr Mitte. In der Tiefgarage des Wissenschaftsparks Gelsenkirchen präsentierten sie dem Publikum und einer Fachjury ihre VR-Innovationen. Die Kategorie best impact für das Projekt mit dem größten Potential für gesellschaftlichen Wandel gewann die Anwendung "Virtual Reality Moves" von einem gemischten Team der TU Dortmund, Ruhr-Universität Bochum und Universität Duisburg-Essen. Die Forschenden entwickelten ein VR-Lernkonzept, das Selbstwirksamkeit im Umgang mit digitalen Medien vermittelt. Die Kategorie best concept für die innovativste oder kreativste Entwicklung ging an "paradigm shift" von der HTW Berlin – eine VR-Anwendung, die das Thema „Künstliche Intelligenz“, das unser Leben zunehmend bestimmen wird, erfahrbarer und verständlicher macht.

Preise wurden auch beim 24h-Hackathon verliehen. Beim VR-Programmierwettbewerb von Places kamen interdisziplinäre Teilnehmerinnen und Teilnehmer zusammen, um einen Tag und eine Nacht lang neue VR-Anwendungen zu konzipieren. Diesjährige Themenvorgabe war das Feld IT-Security. In Teams wurden Preise in den Kategorien bester Prototyp, beste Idee und ein Publikumspreis gewonnen. Gesponsert wurden die Gelder dafür von der Sparkasse Gelsenkirchen, der IHK Nord Westfalen und der CECONOMY AG.

### **Nachhaltigkeit des Festivals: VR-Startups sollen sich in Gelsenkirchen ansiedeln**

Matthias Krentzek, Mitorganisator des Festivals, resümierte zum Schluss zufrieden und mit Ausblick in die Zukunft vom Places \_ Virtual Reality Festival: „Wir sind wieder überwältigt von der positiven Resonanz aller Beteiligten und Besucherinnen und Besucher. Zum dritten Mal haben wir als Partner der städtischen Wirtschaftsförderung das Places \_ Virtual Reality Festival in dieser Form in Gelsenkirchen durchgeführt und können sagen, dass wir die Stadt auf die Landkarte der Branche in Deutschland gesetzt haben. Und wir wollen mehr. Places soll nicht nur einen Selbstzweck als Event und Branchentreff haben. Wir wollen damit VR und AR als Wirtschaftszweig in Gelsenkirchen etablieren, Arbeitsplätze schaffen. Aktuell planen wir die Ansiedlung eines 'Virtual-Reality-Labors', in dem unterschiedliche Startups oder auch schon etablierte Unternehmen Virtual-Reality-Anwendungen entwickeln.“

Alles Weitere zum Places \_ Virtual Reality Festival finden Sie auf unserer Website: [www.places-festival.de](http://www.places-festival.de). Im Pressebereich [www.places-festival.de/presse](http://www.places-festival.de/presse) gibt es weitere Materialien zum Download und freien Verfügung. Sollten Sie Rückfragen haben können Sie jederzeit unseren PR-Referenten Roman Milenski unter 0173 / 24 70 389 oder [presse@places-festival.de](mailto:presse@places-festival.de) kontaktieren. Über Ihre Berichterstattung freuen wir uns sehr!

## Über Places \_ Virtual Reality Festival

Das Places \_ VR Festival in Gelsenkirchen ist seit 2018 Deutschlands größtes Event für Virtual Reality (VR). Mitten im Ruhrgebiet, im größten Ballungsraum Europas, dreht sich einmal jährlich alles rund um bahnbrechende Innovationen in den Technologien VR, AR und MR. Und das nicht irgendwo in einer Messehalle, sondern entlang einer ganzen Straße. Mit seinen außergewöhnlichen Orten wird das Stadtentwicklungsgebiet Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf zur Festivalbühne. Zwischen urbanem Altbau-Charme und modernen Einrichtungen wie dem Wissenschaftspark, zwischen Bordstein und Hinterhöfen, in Ladenlokalen, Kunstateliers oder teils sanierungsbedürftigen Leerständen treffen XR-Entwicklerinnen und -Entwickler auf die Branche und ihre Kundschaft. Virtuelle trifft auf echte Realität und zeigt so auch, was möglich sein könnte. Das Programm richtet sich mit seinen vielfältigen Elementen von Erlebnisstationen über einen Hochschul Award und Hackathon bis hin zum umfangreichen Speaker Programm an ein sehr diverses Publikum.

Das erste Places \_ Virtual Reality Festival besuchten im April 2018 ca. 2000 Menschen aus ganz Deutschland. An der zweiten Auflage im August 2020 nahmen, unter Beachtung aller Schutzmaßnahmen vor der Corona-Pandemie, bereits doppelt so viele teil - entweder vor Ort oder über eines der Online-Angebote. Das Places \_ Virtual Reality Festival 2021 fand mit 6000 Besucherinnen und Besuchern vor Ort und online vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen statt.

Places ist ein Projekt der Wirtschaftsförderung der Stadt Gelsenkirchen im Rahmen der „Vernetzten Stadt Gelsenkirchen“, gefördert durch Mittel des Ministeriums für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen im Kontext der digitalen Modellregionen NRW. Die Konzeption und Durchführung liegt in den Händen der Gelsenkirchener mxr storytelling UG.

[places-festival.de](https://places-festival.de)

[facebook.com/PlacesFestival](https://facebook.com/PlacesFestival)

[twitter.com/places\\_festival](https://twitter.com/places_festival)

[linkedin.com/showcase/places-virtual-reality-festival/](https://linkedin.com/showcase/places-virtual-reality-festival/)



Ein Projekt von



Gefördert von:

Ministerium für Wirtschaft, Innovation,  
Digitalisierung und Energie  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Konzeption & Durchführung:



mxr storytelling  
Bochum Str. 140-142  
45886 Gelsenkirchen