

DIGITALISIERUNG ZUM ANFASSEN

PLACES
Places _ Virtual Reality Festival

05.-06.05.2023
Pressemitteilung
& -einladung

100 Tech-Unternehmen und -Experts, 30 Erlebnisstationen mit den neuesten Virtual- oder Augmented-Reality-Entwicklungen und 3000 Besucher:innen - das war das Places Festival 2023. Deutschlands größtes Festival für Technologien der Extended Reality fand am vergangenen Wochenende zum vierten Mal in Gelsenkirchen statt.

Die Bochumer Straße in Gelsenkirchen war wieder der Treffpunkt für die Extended-Reality-Szene Deutschlands. Am Freitag, 5. Mai, und am Samstag, 6. Mai erlebten Besucherinnen und Besucher beim Places Festival die neuesten Anwendungen in diversen Bereichen der virtuellen Realität.

Über 30 kostenfreie Teststationen luden dazu ein, die "Digitalisierung anzufassen". Im Fokus standen fünf aktuell gesellschaftlich relevante Themen und wie Virtual (VR) und Augmented Reality (AR) in diesen Bereichen Fortschritt vorantreiben - von der Verbesserung menschlicher Interaktion über Bildung und Integration, modernes Arbeiten bis hin zur Stadtentwicklung. Vorträge, Networking, Konzerte und DJ-Sets komplettierten das Angebot.

Schauplätze von Places waren wie immer nicht einfach irgendwelche Messehallen, sondern dezentrale außergewöhnliche Locations in einem ganzen Stadtquartier, darunter ein leerstehender ehemaliger Supermarkt oder die beeindruckende Backstein-expressionistische Heilig-Kreuz-Kirche aus den 1920er Jahren, heute eine moderne Kultur-Spielstätte.

AR-Gamification als Innovation für den stationären Einzelhandel

Auch die Schaufenster der Straße dienten als Ausstellungsflächen. In einem präsentierten vier Entwickler:innen, die im Vorfeld des Festivals am Places Hackathon-Wettbewerb teilgenommen und diesen gewonnen haben, ihre Idee eines Augmented-Reality-Prototypen zur Vitalisierung des stationären Einzelhandels. Die Anwendung „LookARound“ nutzt Schaufenster von Ladenlokalen als Gaming-Zone. Passant:innen können ein darin ausgestelltes AR-Game auf ihren Smartphones spielen, versuchen einen Highscore zu knacken und Rabatte erhalten - als Anreiz, in diesem Geschäft oder im Umfeld einzukaufen.

Dass speziell Augmented Reality, die niederschwellig über das eigene Smartphone nutzbar ist, künftig breite Anwendungsfelder haben kann, ist eines der Fazits des diesjährigen Places. Den alltäglichen Mehrwert von AR sieht auch Robin Römer, der die App Cityscaper mitentwickelt hat. Cityscaper ist eine AR, mit der Bürgerinnen und Bürger geplante städtebauliche Veränderungen direkt an den jeweiligen Standorten auf dem Smartphone scannen und kommentieren können. Bei Places wurde dies direkt anhand des Festivalorts selbst vorgeführt, da auch die Bochumer Straße in Gelsenkirchen demnächst umgebaut wird. "Unsere App soll bei den Menschen eine höhere Akzeptanz für Veränderungen in ihrer Stadt erzielen. Sie zeigt ihnen vorab sehr plastisch, wie alles wirkt, wenn zum Beispiel Parkplätze verschwinden. Mit der Kommentar- und Ideen-Funktion gibt sie ihnen zudem eine demokratisch Partizipationsmöglichkeit", erklärt Römer.



Innovationen des Festivals sollen im Nachgang auf den Markt kommen

Im Virtual-Reality-Bereich bot das Festival unter anderem technisch-praktische Innovationen wie Holoride. Die Anwendung minimiert mittels einer VR-Brille Reiseübelkeit bei Beifahrer:innen, die im Auto auf dem Smartphone spielen oder lesen wollen. Aber speziell auch Entwicklungen zur Verbesserung sozialer Interaktion zwischen Menschen waren Teil von Places 2023. Entwickler Dario Morazan präsentierte seine Antirassismus-VR DEBUG, mit der von Rassismus nicht-betroffene Menschen durch die VR-Brille erleben können, wie sich rassistische Mikro-Aggressionen anfühlen. "Immer wiederkehrende Sprüche oder Fragen bedeuten für die Betroffenen Stress, der in der virtuellen Realität nachempfunden werden soll - nicht als Anklage, sondern zur Sensibilisierung für ein besseres Miteinander", so Morazan.

Places 2023 bewies eindrucksvoll: Virtual und Augmented Reality kommen in immer mehr Bereichen unseres Lebens an. Dennoch galt für das Festival auch dieses Jahr wieder: Wo neue Hypes aufkommen, beleuchtet Places sie aufgeschlossen und kritisch zugleich, um ihren tatsächlichen Mehrwert herauszufinden. Places war und ist stets Treffpunkt, Austausch und Erlebnis, nicht Messe, Kongress oder Leistungsschau. "Wir sind vollends zufrieden, wie unsere Leitmotive dieses Jahr ineinander gegriffen haben", resümiert Festivalleiter Matthias Krentzek. "Vor allem sind wir begeistert von den vielen Innovativen, wie den AR-Schaufenstern, die wir direkt weiterentwickeln und jetzt auf die Straße bringen wollen."

Alles Weitere zum Places 2023 finden Sie auf unserer Website www.places-festival.de oder auf unseren Accounts auf Facebook: @PlacesFestival - und Instagram: @places_festival. Im Pressebereich www.places-festival.de/presse gibt es diverse Materialien zum Download. Sollten Sie Rückfragen haben, können Sie jederzeit unseren Pressereferenten Roman Milenski unter 0173 / 24 70 389 oder presse@places-festival.de kontaktieren.

Über Places

Places ist Deutschlands größtes Festival für Virtual und Augmented Reality, das seit 2018 in Gelsenkirchen stattfindet. Bei den bisherigen drei Ausgaben strömten jeweils tausende Besucher:innen aus der Digital Branche sowie der breiten Öffentlichkeit mitten in die Metropole Ruhr, um die neuesten Entwicklungen dieser Technologien kostenfrei zu testen. Die vierte Auflage von Places findet am 5. und 6. Mai 2023 statt und legt den Fokus darauf, wie VR und AR Lösungsansätze für die essentiellen Herausforderungen unserer Zeit bieten. Das Festival will so zur Demokratisierung der Technologie beitragen. Schauplatz von Places ist erneut das Quartier Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf mit seinen außergewöhnlichen Locations - urbane Hinterhöfe, charmante Altbauten, Freiräume wie ein leerstehender Supermarkt oder die beeindruckende Backstein-expressionistische Heilig-Kreuz-Kirche. Veranstalter ist mxr storytelling. Ermöglicht wird das Places Festival durch eine finanzielle Unterstützung der Stadt Gelsenkirchen.

