



Virtuelle traf wieder auf echte Realität

Zweites Places _ Virtual Reality Festival begeisterte das Publikum in Gelsenkirchen

Virtual Reality Erlebnisstationen, Vorträge, Podiumsdiskussionen, Workshops, temporäre Kunst-WG, Hackathon, Hochschul-Award - vom 20.-22. August 2020 bot das Places _ Virtual Reality Festival drei Tage lang volles Programm in Gelsenkirchen. Die Fortsetzung folgt im September 2021.

Zum zweiten Mal nach 2018 war die Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf am vergangenen Wochenende Treffpunkt für die deutsche und europäische Virtual Reality (VR) Branche. In einem avantgardistischen Straßenfestival wurden 27 außergewöhnliche Locations zu Bühnen für eine internationale VR-Szene. Am Freitag und Samstag standen dem Publikum an allen Spielorten im Stadtteil, vom Ladenlokal über die Kunstgalerie bis zum Leerstand, Erlebnisstationen kostenfrei zur Verfügung, an denen es Virtual-Reality-Anwendungen aus Bereichen wie Gaming, Kunst, Bildung oder Forschung selbst getestet hat. Parallel dazu gehörten bereits seit Donnerstag 34 Vorträge, Podiumsdiskussionen oder Workshops von und mit Expertinnen und Experten, eine VR-Kunst-WG, ein Hackathon, Startup Pitch und Hochschul-Award zum Festivalprogramm.

"2018 waren wir nur als Besucher auf dem Places _ Festival und fanden es unfassbar gut. Nicht nur die Idee verschiedene Virtual-Reality-Entwickler zusammenzubringen, sondern dazu noch in diesem Format. Jetzt waren wir auch als Aussteller dabei und umso begeisterter", freut sich Philipp Sauer von Petricore Systems aus Düsseldorf. Das Software-Unternehmen präsentierte seine Anwendung, bei der Messestände virtuell erstellt und begehbar sind. "Wir haben viele interessierte Leute getroffen, teilweise ohne vorherige Berührungspunkte mit VR. Alle waren direkt von der Technologie eingefangen. So können wir hier auch ein Bewusstsein für Virtual Reality bei den Menschen schaffen."

"Ich habe über die drei Tage sehr viele wissenshungrige und begeisterte Menschen hier getroffen", resümiert auch Sergiu Ardelean vom VR-Startup Artivive aus Wien. Der Entwickler präsentierte beim Places _ Festival 2020 eine Anwendung für Museen, in der User virtuell mit Kunstwerken interagieren. "Solche Events sind für einen Austausch untereinander in der Szene unglaublich wichtig, gerade jetzt, da durch die Corona-Pandemie alle Veranstaltungen vor Ort ausfielen." Damit, trotz der Corona-Pandemie, ein möglichst breites Publikum zum Festival kommen konnte, stellten die Organisatoren ein sicheres Hygienekonzept auf. Abstände, Masken und Desinfektion gehörten an jeder Station dazu. Ein Highlight war z.B. der VR-Bergwerk-Truck, auf dessen Ladefläche man, mit einer Simulation von Wärme, Gerüchen und Erschütterungen, durch die VR-Brille in die Rolle eines Bergmanns vor 100 Jahren schlüpfen konnte.

Schwerpunkt-Motto des Places _ Virtual Reality Festival war in diesem Jahr vor allem "Meaningful VR" - welche Virtual-Reality-Anwendungen erweisen sich als wirklich sinnvoll für Entwicklungen in der Forschung und Gesellschaft? Diese Aspekte fanden vor allem in den Wettbewerben des Places _ Festivals Berücksichtigung - beim 24h-Hackathon, Startup Pitch und bei der Ausstellung der neuesten VR-Entwicklungen von 14 Hochschulteams aus ganz Deutschland im Rahmen des Awards vom Deutschen Institut für virtuelle Realitäten (DIVR). Beim Hackathon kamen 21 internationale Entwicklerinnen und Entwickler zusammen, die in vier Teams nach Aufgabenstellungen von Themenpaten wie der Stadt Soest

oder der Zeche Zollverein in Essen neue VR-Anwendungen im Bereich Stadtplanung konzipierten. Die Siegerteams in drei Kategorien heißen "Troost in Soest" (Beste Idee für eine virtuelle Friedhofsbegehung und Auseinandersetzung mit dem eigenen Tod) sowie "The City Greenymizer" (Bester Prototyp und Publikumspreis für eine Virtual Reality, die bei Stadtbau und -planung direkt Umweltauswirkungen simuliert). Den DIVR-Award in drei Kategorien erhielten die Teams der Hochschule Neu-Ulm (best concept für das virtuelle Verhandlungstraining "Beat the Bot"), der FH Kiel (best impact für ein Virtual Reality Eye Tracking in der Parkinsonforschung) und der Uni Potsdam (best tech für eine VR-Lackierwerkstatt). Den Startup Pitch gewann das junge Paderborner Unternehmen PsyCurio, das eine VR-Software für die Behandlung von psychischen Erkrankungen entwickelt hat. Unterstützt wurde der DIVR Science Award von der Volksbank Ruhr-Mitte.

Die wachsende Startup-Szene in der Virtual Reality, die auch im Ruhrgebiet bereits Fuß gefasst hat, kann durch das Places _ Virtual Reality Festivals auch als Impuls für die Wirtschaftsförderung am Standort dienen. So fasst Gelsenkirchens Oberbürgermeister Frank Baranowski Places _ 2020 zusammen: "Ich bin froh, dass wir es nach 2018 wieder geschafft haben, Places stattfinden zu lassen. Das Festival und das Thema Virtual Reality passen nach Gelsenkirchen. Wir sind digitale Modellstadt, haben eine hervorragende Infrastruktur mit Glasfaserkabeln, eine zentrale Lage im Rhein-Ruhrgebiet, Freiräume und günstige Mieten. Das sind speziell für Startups ideale Rahmenbedingungen."

In den drei Festivaltagen 2020 haben insgesamt ca. 4000 Menschen am Festival teilgenommen - entweder als Besucher vor Ort oder über eines der Online-Angebote. Die nächste Auflage ist bereits in Planung. Vom 16. bis 18. September 2021 wird Places wieder in Gelsenkirchen-Ückendorf stattfinden. Sollten Sie für Ihre Berichterstattung Rückfragen haben, so können Sie diese jederzeit an unseren Pressereferenten Roman Milenski unter 0173 / 24 70 389 oder presse@places-festival.de richten.

Über Places _ Virtual Reality Festival

Places ist Deutschlands größtes Festival für Virtual Reality, das mitten im Ruhrgebiet - in Gelsenkirchen - stattfindet. Sowohl für ein Fachpublikum als auch für die breite Öffentlichkeit dreht sich seit 2018 im größten Ballungsraum Mitteleuropas alles rund um das Thema Virtual Reality. 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 Macherinnen und Macher auf Consumer. Beim Places _ Virtual Reality Festival werden Innovationen aus der zukunftsweisenden Virtual Reality Technologie für alle Menschen kostenfrei erlebbar.

2020 und 2021 ist das Places _ Virtual Reality Festival 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 Rahmen der digitalen Modellregionen NRW. Die Konzeption und Durchführung liegt in den Händen der Gelsenkirchener mxr storytelling UG.

Presse Kontakt

Roman Milenski
0173 / 24 70 389
presse@places-festival.de

places-festival.de
www.facebook.com/PlacesFestival
twitter.com/places_festival

Ein Projekt von:



Gefördert von:

Konzeption & Durchführung:



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



mxr storytelling UG
Bochumer Str. 140-142
45886 Gelsenkirchen