PRESSEMITTEILUNG

01.04.2024

Wirtschaftsförderung Sachsen

| Rückfragen an Ansprechpartnerin Sandra Lange

Wirtschaftsförderung | Medien | Veranstaltung | Wirtschaft

"Gaming goes Industry": WFS unterstützt sächsische Gamingbranche bei Vernetzung mit Industrie und bei Internationalisierung

Auftritte zur CAGGTUS in Leipzig, bei gamescom in Köln und GITEX in Dubai geplant

- Potenziale interaktiver Gamificationansätze für den Einsatz in weiteren Technologiefeldern und Wirtschaftsbranchen nutzen
- Vernetzung sächsischer Akteure im Rahmen der WFS-Branchenarbeit
- Verbesserung der überregionalen Bekanntheit sowie Unterstützung bei Internationalisierung der Branche

Die Bedeutung von interaktiven Gamificationansätzen wächst in einer Vielzahl von Branchen. Dabei bezeichnet Gamification die Übertragung spieltypischer Elemente auf reale und industrielle Anwendungen. Gerade für Sachsen als Hochtechnologiestandort bietet das interessante Anknüpfungspunkte, Innovationspotenziale sowie Digitalisierungselemente, die die Wettbewerbsfähigkeit sächsischer Unternehmen unterstützen. Bereits jetzt sind knapp 200 Akteure entlang der gesamten Wertschöpfungskette von Gaming und Gamification als Teilbranchen der Medienindustrie und Kreativwirtschaft sowie im Digitalisierungsbereich aktiv. Sie entwickeln u.a. Lösungen für digitale Zwillinge, Smart Home, Virtual und Augmented Reality (VR/AR) sowie Projekte für den Einsatz im Life Sciences-, Automobil- und IT-Sektor. Hinzu kommt eine attraktive und thematisch interessante Hochschullandschaft mit über 20 verschiedenen Studienangeboten in Zwickau, Mittweida, Chemnitz, Dresden und Leipzig.

Wirtschaftsminister Martin Dulig: »Die Gamesbranche zählt gemeinsam mit der Softwareindustrie zu den wachstumsstarken Teilmärkten der sächsischen Kreativwirtschaft und besitzt großes Potential insbesondere an der Schnittstelle zu anderen Branchen. Games und interaktive Technologien wie XR- und AR-Anwendungen weisen dabei weit über die Funktion von klassischen Unterhaltungsmedien hinaus. Mittels Gamification etwa können innovative und spielerische Lösungsansätze für verschiedene Herausforderungen gefunden werden. Angefangen von der Verbesserung der Mensch-Maschine-Interaktion im Bereich der Robotik, der Nutzung zu Trainings- und Simulationszwecken in der Luft- und Raumfahrtindustrie bis hin zur Mitarbeiterschulung und Qualifizierungsprogrammen. Die geplanten Auftritte auf den internationalen Messen wie der CAGGTUS in Leipzig, der gamescom in Köln und der GITEX in Dubai sind wichtige Schritte, um die sächsische Games-Branche national und international sichtbar zu machen, neue Geschäftsmöglichkeiten zu erschließen und die Attraktivität Sachsens als Innovationsstandort zu unterstreichen.«

Pressekontakt: Sandra Lange, Tel.: +49 351 21 38 255, E-Mail: Sandra.Lange@wfs.saxony.de

»Diese Branche hat enormes Zukunftspotenzial, gerade hier in Sachsen. Das wollen wir gemeinsam mit Partnern aus Netzwerken und Clustern, wie dem Games & XR Mitteldeutschland e.V. für den Einsatz in anderen Technologiefeldern und Wirtschaftsbranchen nutzen. Deshalb sprechen wir auch von interaktiven Technologien. Wichtig ist es dafür, die Akteure miteinander und branchenübergreifend zu vernetzen sowie dies national und international bekannter zu machen. Dabei geht es uns auch darum, darzustellen, welche Lösungen und Anbieter bereits existieren und aufzuzeigen, wo es potentielle Geschäftschancen gibt. Dafür plant die WFS mehrere Projekte im Rahmen der Branchenarbeit und unterstützt die Unternehmen bei der Internationalisierung, u.a. mit Auftritten auf spezifischen Branchenmessen. Mit Fokus auf Gamificationanwendungen und Interaktive Technologien werden wir jetzt auf der CAGGTUS in Leipzig sein sowie sächsisches Know-How mit einem Gemeinschaftsstand auf der gamescom in Köln und im Rahmen einer Gemeinschaftspräsentation auf der GITEX in Dubai vorstellen«, erläutert Thomas Horn, Geschäftsführer der Wirtschaftsförderung Sachsen GmbH (WFS).

Großes Potenzial steckt im Einsatz interaktiver Technologien

Viele Technologien, Plattformen und Anwendungen, die in der sächsischen Games-Branche entwickelt wurden, haben mittlerweile den Weg in die Industrie gefunden, insbesondere in den Bereichen Digitaler Zwilling/Simulation, Industrie 4.0 und Extended Reality (XR). Unternehmen verschiedenster Wirtschaftszweige können damit ihre Prozesse effektiver und effizienter gestalten, während sich der Games-Branche durch den Know-how-Transfer in andere Bereiche neue Geschäftsmöglichkeiten erschließen. Beispielhaft genannt seien:

– Kooperationspotential Digitale Zwillinge und IoT: Die Entwicklung von digitalen Zwillingen, die in der Games-Branche gebräuchlich sind, kann in der Industrie für die Überwachung von Anlagen und die Vorhersage von Wartungsbedarf genutzt werden.

– Synergiebranchen Gesundheitswesen und Medizin: Extended Reality unterstützt bei der präzisen chirurgischen Planung und ermöglicht Ärzten die Navigation durch den menschlichen Körper. Virtuelle Therapiesitzungen werden zur Behandlung von Phobien, posttraumatischen Belastungsstörungen und zur Schmerztherapie eingesetzt.

– Ausbildung und Schulung: Extended Reality ermöglicht immersive Lernerlebnisse, bei denen komplexe Konzepte in einer interaktiven 3D-Umgebung erlebbar werden. Virtuelle Schulungssimulationen sind in Branchen wie Medizin, Luftfahrt und Bergbau weit verbreitet, um die Beherrschung gefährlicher Szenarien ohne unmittelbare Gefahr zu trainieren und die sichere Bewältigung zu üben.

Mit dem Projekt »Visit Saxony's Textile Hub« hatte die WFS in 2022 bereits ein eigenes Best-Practice-Beispiel für den Einsatz von solchen Technologien entwickelt. Im Rahmen einer virtuellen Tour erhielten internationale Firmen einen Einblick in verschiedene Unternehmen der sächsischen Textilindustrie und konnten sich damit über Geschäftsmöglichkeiten und die Innovationskraft der Branche informieren.

WFS unterstützt Vernetzung sächsischer Akteure und Internationalisierung

Um die Vernetzung der verschiedenen sächsischen Akteure zu unterstützen, organisierte die WFS Ende letzten Jahres ein Meet & Greet-Event in Mittweida als Auftaktveranstaltung. Über 30 Teilnehmer unterschiedlicher Bereiche und Institutionen kamen dort miteinander ins Gespräch. Eine weitere Gelegenheit für Vertreterinnen und Vertreter aus der Gamingbranche und der Wirtschaft bietet das Leipziger Gaming-Festival CAGGTUS, das vom 5. bis 7. April 2024 zum zweiten Mal stattfindet und von der Leipziger Messe veranstaltet wird. Vertreter der WFS werden die Messe als Plattform nutzen und den Fokus auf Synergieeffekte für Industrieunternehmen legen.

Anmeldung zu gamescom und GITEX noch möglich

Um die Sichtbarkeit der sächsischen Branche in Deutschland und international zu erhöhen, präsentiert sich Sachsen erstmals in diesem Jahr im August auf der gamescom in Köln und im Oktober auf der GITEX in Dubai. Die gamescom (21. – 23. August 2024) ist das weltweit größte Messe- und Event-Highlight für interaktive Spiele und Unterhaltung. Im letzten Jahr hatte die Messe über 300.000 Besucher aus über 100 Länder, davon gut die Hälfte aus dem Ausland. Interessierte Aussteller können sich noch bis zum 15. April 2024 für den sächsischen Gemeinschaftsstand anmelden. Die GITEX Global (14. - 18. Oktober 2024) ist eine der wichtigsten internationalen Technologiemessen. Gezeigt werden dort neueste Entwicklungen, u.a. aus den Bereichen Metaverse, KI, Blockchain und Cloud Computing. Auch hier ist noch eine Anmeldung für eine sächsische Gemeinschaftspräsentation bis zum 30. April 2024 möglich.

Links:
CAGGTUS Leipzig
gamescom Köln
GITEX Global Dubai
WFS-Veranstaltungskalender
Anmeldung zum WFS-Newsletter

Pressekontakt: Sandra Lange, Tel.: +49 351 21 38 255, E-Mail: Sandra.Lange@wfs.saxony.de