

## Dokumentation Places \_ 2021

Vom 16. bis zum 18. September 2021 war die Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf zum dritten Mal nach 2018 Treffpunkt für die deutsche und europäische Virtual-Reality (VR)-Branche. In einem avantgardistischen Straßenfestival wurden 15 außergewöhnliche Locations zu Bühnen für eine internationale VR-Szene.

Am zweiten und dritten Festivaltag konnten Besucher in den außergewöhnlichen Spielorten im Stadtteil – darunter Ladenlokale, Kunstgalerien und Leerstände – Virtual-Reality-Anwendungen aus verschiedenen Bereichen wie Gaming, Kunst, Bildung und Forschung selbst ausprobieren. Parallel dazu gehörten bereits seit dem ersten Tag 30 Vorträge, Podiumsdiskussionen und Workshops von und mit Expertinnen und Experten, ein Hackathon, Startup-Pitch und Hochschul-Award zum Festivalprogramm.

Um das weitere Pandemiegeschehen einzudämmen und um die Sicherheit der Besucher:innen zu gewährleisten, kam das 3G-Verfahren erfolgreich zum Einsatz. Die dezentralen Spielorte des Festivals wurden mit einer Beschränkung der Personenzahl (entsprechend der Raumgröße) belegt. Die Einrichtung von Wartezonen an der frischen Luft sowie das Bereitstellen von Hand- und Flächen-Desinfektionsmitteln war, wie bereits im Vorjahr, obligatorisch. Um die Rückverfolgung zu gewährleisten, mussten sich die Festivalbesucher sich per Corona-Warn-App registrieren.

In den drei Festivaltagen haben insgesamt ca. 6000 Menschen am Festival teilgenommen – entweder als Besucher vor Ort oder über eines der Online-Angebote. Mehr als 45 Programmpartner und Hochschulen präsentierten ihre VR-, AR- und MR-Anwendungen.

Das Festival arbeitet weitgehend mit Open-Call-Verfahren; das Festivalprogramm kann in dieser Hinsicht als Gradmesser für Trends im Bereich der VR-Szene verstanden werden. 2021 konnten besonders viele Bewerbungen aus dem künstlerischen und kreativwirtschaftlichen Bereich verzeichnet werden. Eine Auswahl der besten Bewerbungen (darunter internationale Produktionen) wurde den Besuchern als Cluster in einer leerstehenden Supermarkthalle präsentiert. Einen weiteren inhaltlichen Schwerpunkt bildeten der Themenkomplex “nachhaltige und partizipative Stadtentwicklung mittels XR”. Neben einer interaktiven Ausstellung und Fachvorträgen internationaler Referenten bildete eine visionäre AR-Visualisierung (grüne architektonische Visionen der Bochumer Straße) ein eindrucksvolles Beispiel für den innovativen Einsatz der XR-Technologie.

Die Medienresonanz war auch bei dieser dritten Ausgabe des Festivals hoch. Zahlreiche Medien, darunter auch TV-Teams, die zum Teil live berichteten, nahmen das Festival in ihre Berichterstattung auf. Insgesamt ergaben sich fast 3 Mio. individuelle Medienkontakte. Durch Werbemaßnahmen in Suchmaschinen und Onlinemedien wurden zusätzlich 2,5 Millionen User erreicht. Über die eigenen Kommunikationskanäle erreichte die Veranstaltung ca. 350.000 User. Über 10.000 Minuten des umfangreichen Live-Stream-Programms wurden von digitalen Besuchern geschaut.

Veranstalter von Places \_ 2021 war die mxr storytelling UG im Auftrag der Stadt Gelsenkirchen. Weitere Institutionen, Unternehmen, Stiftungen und Initiativen trugen zur Umsetzung bei (s.u.).

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



## Programm

- Startup-Pitch (Donnerstag)
  - 4 XR-Startups (5 waren nominiert, 12 Bewerbungen waren eingegangen)
  - Preisübergabe durch Karin Welge, Oberbürgermeisterin Gelsenkirchen
  - Live-Streaming, 50 Beteiligte vor Ort
- Fachvorträge (insgesamt 39 Speaker, Freitag und Samstag)
  - Stage: Einblicke in den Einsatz der Extended-Reality-Technologie in der Industrie / Wirtschaft.
  - Quartiersoase/ lala.ruhr: s.u.
- Panel Diskussionen (4 Panels mit 12 Panelteilnehmern & 4 Moderatoren, im Studio und Livestream)
  - Die SmartCity wird Wirklichkeit - wie Augmented Reality unseren Alltag verändert
  - Wird Städtebau mit XR demokratischer?
  - XR-Kunst als neuer Weg- müssen sich Kulturinstitutionen neu erfinden?
  - Digitale Heimat - Vier kommunale CDOs auf dem Weg in die Digital Reality
- lala.ruhr Quartiersoase ( 8 Speaker & 5 Programmpartner)
  - Talk und Ausstellung zu VR und AR in der Stadt- und Landschaftsplanung (ökologisch und partizipativ)
  - AR-Projekt “Imagine Green Urban Futures” entlang der Bochumer Straße
  - Showrooms und Werkstätten für digitale Planungs-Tools
- Erlebnisstationen entlang der Bochumer Straße (Freitag, Samstag)
  - 15 Orte
  - 23 Partner präsentierten ihre VR / AR-Anwendung zum Ausprobieren
- WORKshop (Freitag, Kooperation mit der Westfälischen Hochschule und der Initiative “Anders machen”)
  - Workshop für Studierende, Gründer
  - Thema: Fail Fast in XR! Schnelles gründen. Schnelles Scheitern!  
Moderatoren (Simon Boeing-Messing und Johannes Lammers) und erfolgreicher XR Gründer(Sergiu Ardelean) lieferten Methoden mit den richtigen Tool Sets und Frameworks, die in den aufbauenden Phasen einer Gründung schnelles Scheitern im Kleinen ermöglichen, gerade bei XR-Produkten und -Dienstleistungen, die sich durch ihre Innovation hervorheben.
  - 8 Teilnehmende
- VR \_ Hackathon (Freitag bis Samstag)
  - 24h-Programmierwettbewerb
  - 25 Bewerbungen waren eingegangen, 3 Anmeldungen wurden wieder zurückgezogen, 22 hatten ihr Kommen zugesagt
  - 17 TN aus ganz Deutschland waren vor Ort, unter Einhaltung aller Hygienemaßnahmen und Abstandsregeln
  - Thema: IT-Sicherheit- Wie können VR, AR & Co die digitale Welt sicherer machen?
-



Places \_ Virtual Reality Festival

- DIVR Science Award (Freitag und Samstag)
  - Hochschulwettbewerb der innovativsten Extended-Reality Projekte aus ganz Deutschland (47 Bewerbungen)
  - 18 Projekte (21 waren insgesamt nominiert) präsentieren ihre Anwendungen zum Ausprobieren
  - vor Ort in der Tiefgarage des Wissenschaftsparks unter Einhaltung aller Hygienemaßnahmen und Abstandsregeln
  - Preisverleihung ohne Publikum im Livestream
- Festivalzentrum, (Donnerstag bis Samstag)
  - Foodcourt im kleinen Kiez, Tische und Bänke gemäß den Abstandsregelungen
  - Infopoint als Anlaufstelle für Partner, Besucher und Presse
- Kids-Station
  - Virtual Reality für Kids und Eltern
  - An 3 VR-Stationen konnten Kinder sowie Eltern kindgerechte VR-Anwendungen ausprobieren.
  - Eine eigens programmierte VR-Anwendung vermittelte Eltern einen Einstieg ins Thema.

Ein Projekt von:

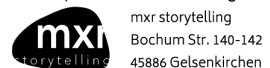


Gefördert von:

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



Konzeption & Durchführung:



## Sponsoren & zusätzliche Programmbausteine

Unternehmen	Wert	Leistung	Hinweis
Ceconomy	500,00 €	Preisgeld Publikumspreis Hackathon	Preisgeld nicht in der Förderung vorgesehen
Sparkasse Gelsenkirchen	2.500,00 €	Preisgeld Preis Bester Prototyp Hackathon	Preisgeld nicht in der Förderung vorgesehen
Volksbank Ruhr Mitte	2.500,00 €	Sachpreise für den Hochschul-Award	Preisgeld nicht in der Förderung vorgesehen
IHK Nordwestfalen	1.000,00 €	Preisgeld Beste Idee Hackathon	Preisgeld nicht in der Förderung vorgesehen
Gelsen-Net	3.000,00 €	Preisgeld für den Start-Up-Pitch	Preisgeld nicht in der Förderung vorgesehen
E.ON Stiftung gGmbH	35.087,00 €	Finanzierung des Projekts lala.ruhr	Separates Unter-Projekt, Veranstalter: Kemner & Schlecht GbR

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



## Partner

- **Unterstützer**
  - SEG Gelsenkirchen
  - Insane Urban Cowboys e.V.
  - Wissenschaftspark Gelsenkirchen
  - Deutsches Institut für Virtual Reality
  - Erster Deutscher Fachverband für Virtual Reality
  - Virtual Germany
  - Extended Reality Bavaria
  - Medien Netzwerk NRW
  - CREATIVE.NRW
  - ruhr:HUB
  - Wirtschaftsinitiative Gelsenkirchen
  - German Tech Jobs
- **Programmpartner**
  - VRoom.ruhr
  - Curvature Games
  - Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung
  - Cityscaper
  - Artivive
  - BIMA.solutions
  - PsyCurio
  - Virtual Encounters
  - SWCode
  - Tribot Technologies GmbH
  - Deutsches Rotes Kreuz
  - Staatstheater Augsburg
  - Puppentheater 4.0
  - digifactura
  - infomorph
  - Luchs.US
  - Lemieux Pilon 4D Art
  - Virtual Germany
  - Eduardo Calvet
  - Milad Tangshir
  - Artificial Museum
  - Konzerthaus Berlin
  - lala.ruhr
  - thisisgelsen
  - Gnothi Kollektiv
  - Immersive Insiders
  - Aware7 (Hackathon)
  - XingSys (Hackathon)
  - TrustCerts(Hackathon)
- **Hochschulen**
  - HTW Berlin
  - Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
  - Technische Universität Berlin
  - Universität Witten/Herdecke
- **Orte & Supporter**
  - TU Dortmund
  - Universität Bremen
  - Technische Universität Chemnitz
  - Hochschule Kaiserslautern
  - Hochschule Esslingen
  - Hochschule Ruhr West
  - HAW Hamburg
  - Westfälische Hochschule Gelsenkirchen
  - Julius-Maximilians-Universität Würzburg
  - Folkwang Universität der Künste
  - Ruhr-Universität Bochum
  - Universität Duisburg-Essen
  - Mehrgenerationenhaus
  - Reinhard Christfreund
  - Sportbude
  - [ku] - Kollektiv
  - 107 Maik Rokitta
  - Atelier Christoph Lammert & Marion Mauß
  - Atelier Gordana Djukic
  - Stadtteilbüro Bochumer Straße
  - Quartiersoase
  - KiezSchuppen
  - Trinkhalle am Flöz, Tom Gawlik
  - c/o raum für Kooperation
  - Urban Garden Bochumer Straße
  - REWE Feiertag
  - Atelier Pilgrim
  - Heidelbürger Genossenschaft
  - atip:tap
- **Juror\*innen**
  - Tim Mittelstaedt, HANNOVR
  - Markus Rall, viality AG
  - Petra Dahm, Extended Reality Bavaria
  - Mario Simon, Akademie für Digitalität und Theater
  - Johannes Behringer, cusp capital
  - Prof. Dr. Karin Küffmann, Westfälische Hochschule
  - Oliver Weimann, ruhr:HUB
  - Farina Hamann, BREMERSIV
  - Wolfgang Jung, Wissenschaftspark Gelsenkirchen
  - Norbert Pohlmann, Westfälische Hochschule

## Team

- Roman Pilgrim & Matthias Krentzek: Festivalleitung
- Simon Schlenke: Marketing/Kommunikation
- Elena Samjeske: Programmkoordination, Recherche, Partner-Kommunikation, Leitung Stream
- Sabrina Chmielewski: Hackathon, Programmkoordination, XR-Programmierung, Layout, Webdesign
- Roman Milenski: Pressearbeit, Anzeigen
- Melanie Kemner: Beratung PR
- Manuel Rottmann & Team: Produktionsleitung
- Benjamin Ruddat & Team: Veranstaltungstechnik
- Marlon Quattelbaum & Lisa Kranhold: Assistenz d. Festivalleitung
- Klaus Ramma & Team: Streaming
- Ihsan Topaloglu: Design
- Bryan Hempen: Hackathon
- Daniel Ullrich, Lukas Rissel, Christoph Großheim: Moderation
- Jonathan Wirtz, Oliver Wichmann, Lea Schwehn & Sophia Dorra: Social-Media-Redaktion
- Sebastian Becker & Ole-Christian Heyer: Foto
- Ravi Sejk: Video
- Peter Janssen: Leitung Stage
- Behlül Taskingül: Leitung kauVR
- 20 Helfer\*innen: Service- und Ordnungsdienst

Ein Projekt von:

Gefördert von:



Konzeption & Durchführung:

## Weiteres Dokumentationsmaterial

In der Anlage befindet sich:

- Programmübersicht/Festivalmap
- Präsentation Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
- Nachberichte (veröffentlicht auf der Website)
- Pressemitteilungen

Folgendes Material steht zum Download bereit:

- Veranstaltungsfotos
  - Ole Heyer: [https://bit.ly/Places\\_Fotos\\_Heyer](https://bit.ly/Places_Fotos_Heyer)
  - Sebastian Becker: [https://bit.ly/Places\\_Fotos\\_Becker](https://bit.ly/Places_Fotos_Becker)
- Image-Video: [https://bit.ly/Places\\_Video\\_Sejk](https://bit.ly/Places_Video_Sejk)
- Clipping Presseberichte: <https://bit.ly/2HTA09j>

Für die Öffentlichkeit wurde Places \_ 2021 auf der Internetpräsenz dokumentiert:

<http://places-festival.de>

Gelsenkirchen, 15. November 2021



Roman Pilgrim

Festivalleitung

Geschäftsführer mxr storytelling



Matthias Krentzek

Festivalleitung

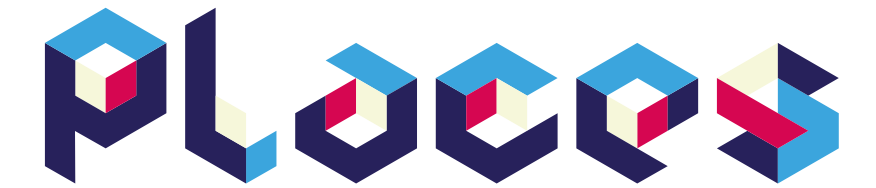
Geschäftsführer mxr storytelling

Ein Projekt von:

Gefördert von:

Konzeption & Durchführung:





Places \_ Virtual Reality Festival

16. - 18. September 2021

Deutschlands #1 Festival für virtuelle Realität

# Augmented Reality

Diese AR-Anwendungen haben keinen festen Ort, sondern sind auf dem ganzen Festivalgelände verteilt. Haltet nach den entsprechenden Symbolen (Klammern, Banane, etc.) auf dem Bürgersteig Ausschau!

## Abchnitt 1-4 Imagine Green Urban Futures

Im Projekt Imagine Green Urban Futures könnt ihr euch – aufgeteilt in drei Abschnitte – anschauen wie eine neue Version für die Bochumer Straße, unserer Pulsader des Festivals, aussehen kann. Auf dem vierten Abschnitt könnt ihr selbst kreativ werden und eure eigene Vision der Stadtentwicklung gestalten. Mehr Informationen dazu gibt es in der Quartiersoase (Bochumer Straße 110).



Du benötigst die cityscaper App dafür.

## Urbanana AReal

Zum Places \_ VR Festival wird im Quartier Bochumer Straße das 2020 eröffnete urbanana-AReal mit vier Augmented-Reality-Kunstwerken zu entdecken sein. Die Kunstwerke greifen bereits existierende Street-Art-Werke im Quartier auf und erweitern diese um eine weitere Realitätsebene. Mit der App „Artive“ könnt ihr die realen Werke virtuell zum Leben erwecken. Begebt euch zu den Urbanana-Symbolen auf der Karte und seid gespannt darauf, welche Überraschungen euch erwarten.



Du benötigst die Artive App dafür.

## Artificial Museum

Mit dem Artificial Museum haben The System Collective ein innovatives Ausstellungskonzept entwickelt. Mit der web-basierten AR-Applikation ist es möglich, Kunst frei im öffentlichen Raum zu platzieren und zu entdecken. Den Fokus legen sie dabei auf die Digitalisierung analoger Kunst aus allen Sparten, von Performance über Malerei bis hin zu Video- und Audioinstallationen. Beim Places \_ VR Festival zeigen The System Collective das Ausstellungsprojekt volksg[ar]ten.Opposition. Entstanden in intensiver Zusammenarbeit mit der Meisterklasse Experimental Media der Fachhochschule St. Pölten.



Du benötigst keine App dafür.

## this is GELSEN-Gewinnspiel



Auf unserem Festivalgelände verteilt findet ihr das von this is GELSEN gestaltete Motiv, hinter denen sich mit der App Artive noch eine von this is GELSEN und dem Places \_ VR Festival gestaltete AR-Ebene verbirgt. Findet und scannt das Poster mit Artive, zeichnet in der App ein Video auf und postet es in eurer Insta-Story. Dann noch @thisisgelsen und @places\_festival verlinken und ihr seid beim Gewinnspiel dabei.

Zu gewinnen gibt es ein this is GELSEN-Paket. Mitmachen könnt ihr bis zum 18.9.21, 00:00 Uhr.



Du benötigst die Artive App dafür.

## Öffnungszeiten aller Stationen

Freitag, 15 – 20 Uhr  
Samstag, 10 – 18 Uhr

## Abschluss-Show & Preisverleihungen im Festivalzentrum

Samstag, 18:30 – 20 Uhr

**Vorplatz ehem. Gelsen-guss-Hauptverwaltung**  
Bochumer Str. 90

Der Rettungswagen-Simulator des **DRK Herford** kann selbst ausprobiert und live vor Ort mit der realen Ausstattung eines Rettungswagens verglichen werden.

Mit der App SpotAR von **SWCode** kann man außergewöhnliche Tourismuserlebnisse in AR entdecken. Hier könnt ihr einen historischen Blick in Gelsenkirchens Vergangenheit werfen.

**Deutsches Rotes Kreuz**

**Mehrgenerationenhaus**  
Bochumer Str. 85

Als Ergänzung zu klassischen psychotherapeutischen Verfahren, hat das Digital Health Startup **PsyCurio** eine Therapie-Anwendung in VR entwickelt.

Das "VRLearningLab-Framework" ist ein Produkt, das dafür gedacht ist, ohne Programmieraufwand auf einfache Weise VR-Lernanwendungen zusammenzustellen. Die Software-Schmiede **TRIBOOT** zeigt hier das VR Anatomy Lab.

**PsyCurio**  
**TRIBOOT**  
TIME FOR BETTER SOLUTIONS

**Spielforum**  
Bochumer Str. 89

Frozen Factory von **Curvature Games** ist ein familienfreundliches Spiel für zwei Personen, in dem gemeinsam und auf Zeit ein riesiges Eis hergestellt werden muss.

**CURVATURE GAMES**

**[ku:]**  
Bochumer Str. 105

In den Räumen des [ku:] präsentiert sich das Gelsenkirchener Kunstkollektiv und Netzwerk mit queer-feministischer Grundhaltung

**VIRTUAL GERMANY**

**Schau.Raum**  
Bochumer Str. 108

Am Stand von **Virtual Germany** erlebt ihr, wie sich Social VR und virtuelle Veranstaltungsformate anfühlen, bei denen man mit Menschen in der virtuellen Realität kommunizieren kann.

**AEWB**  
Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung

**Phono 107**  
Bochumer Str. 107

Eingesperrt in einer Bibliothek – umzingelt von Monstern – und der einzige Weg nach draußen ist die eigene Digital-Kompetenz. Bis zu sechs Spieler\*innen können sich der Herausforderung der **Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung Niedersachsen** stellen und versuchen, dem Digital Educational Escape Room zu entkommen!

Dauer: ca. 75 Min. | Sprache: Englisch | Anmeldung vor Ort

**Places \_ Studio & Places \_ Stage**  
Bochumer Str. 138 & 140

Der c/o-raum für Kooperation wird beim Places \_ Festival das Studio für unser Streaming-Programm. Von hier aus werden die Fach-Panels, der Startup Pitch sowie die Preisverleihungen für den DIVR Science Award und den Places \_ VR Hackathon übertragen.

Der Kiezschuppen wird zur Places \_ Stage, auf der ausgewiesene XR-Fachleute in Vorträgen ihr Wissen weitergeben und Fragen persönlich beantworten.

Eine Übersicht aller Vorträge, Diskussionen und Shows im Studio befindet sich auf der Rückseite.

**Sportbude**  
Eingang Munscheidstraße 41

**VR für Kids & Eltern:** An drei verschiedenen Stationen können Kinder, ihrem Alter entsprechend in unterschiedliche VR-Spiele eintauchen. Ebenso erhalten Eltern hier Informationen und virtuelle Einblicke in die Welt der VR-Technologie und können herausfinden, was ihre Kinder in der virtuellen Realität erleben.

**Tiefgarage Wissenschaftspark**  
Munscheidstraße 14

DIVR Science Award-Ausstellung

Eine Übersicht aller Nominierten des DIVR Science Award, die sich in der Tiefgarage des Wissenschaftsparks präsentieren, befindet sich auf der Rückseite.

Zugang Haupteingang Wissenschaftspark

**ATELIER 108**  
Bochumer Str. 108

**Volucap** setzt mit seiner Technologie hochwertige AR-Hologramme von Tages-themen bis Popkontext um.

**Quartiersoase**  
Innenhof Bochumer Str. 110

**Imagine Green Urban Futures:** unter diesem Motto hat **lala.ruhr** ein vielfältiges Programm aus Vorträgen, Workshops und Einblicken in grüne AR/VR-Projekte zusammengestellt. **Entdecke alles zum Thema „Nachhaltige Stadtentwicklung auf der Rückseite.“**

**cityscaper** setzt komplexe 3D-Modelle in AR-Anwendungen um. Gerade im Bereich von Stadtplanung, Infrastruktur und Immobilienentwicklung leistet das StartUp einen Beitrag zur Beteiligung von Bürger\*innen.

Mithilfe der virtuellen Architekturbegehung können zukünftige Räume und Projekte, in der Anwendung von **BIMa.solutions** virtuell wahrgenommen und erlebt werden.

**VRoom.ruhr**  
Bochumer Str. 110

Im **VRoom.ruhr** kann die weite Welt der VR-Spiele getestet werden. Egal ob Horrorsimulation, ein Abenteuer mit Pfeil und Bogen oder Rennsimulation. Hier könnt ihr spielerisch in die VR eintauchen.

**Festivalzentrum**  
Bochumer Str. 138-142

Neben kleinen gastronomischen Angeboten, können hier die Livestreams der Fach-Panels und Award Shows aus dem Studio verfolgt werden. **Eine Übersicht aller Vorträge, befindet sich auf der Rückseite.**

**Urban Garden**  
Ecke Bochumer Straße | Flöz Sonnenschein

Die Anwendung Parallel-Welten, von **LUCHS.US** fusioniert die reale Umwelt mit über Kopfhörer zuge-spieltem 3D-Sound. Über Trackingtechnologien wird für die Teilnehmer\*innen eine frei zu erforschende Parallelwelt erschaffen, die sich mit dem realen Umfeld vermischt und somit die Realität auditiv erweitert.

**kauVR – Digitale Kunst im alten Supermarkt**  
Bochumer Str. 156

Hier könnt ihr Anwendungen von internationalen Kulturschaffenden interaktiv erleben, immersiv wahrnehmen und neue Facetten von Kunst entdecken. Im kauVR wartet auf 540qm ein hochkarätiges Kunst- und Kulturprogramm auf euch!

Auf der Rückseite findest du eine Übersicht aller Angebote

**Ein Projekt von:**  
**Gelsenkirchen Die vernetzte Stadt**

**Sponsoren:**  
**E.ON STIFTUNG**  
**Sparkasse Gelsenkirchen**

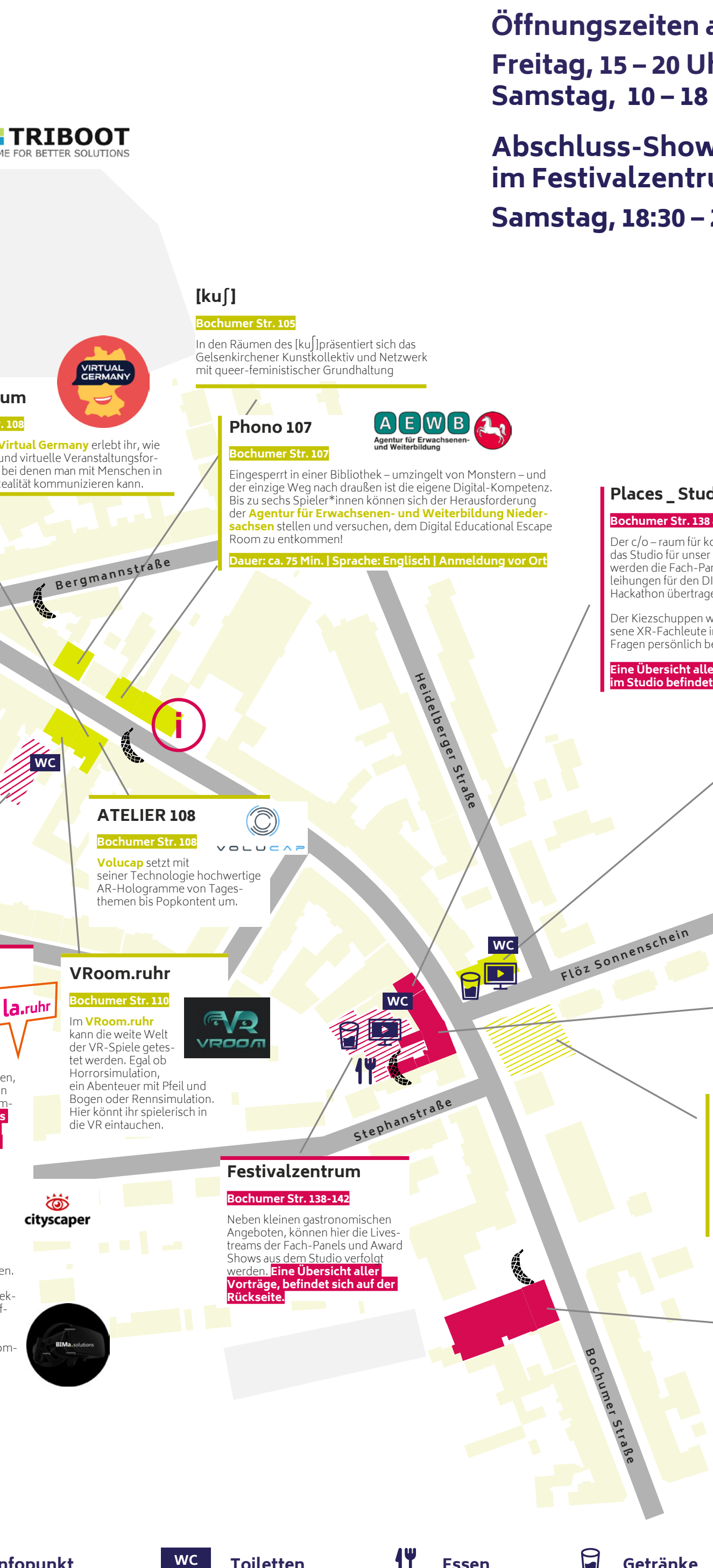
**Gefördert von:**  
Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen

**Volksbank Ruhr Mitte**  
**IHK Nord Westfalen**

**Konzeption & Durchführung:**  
**mxr storytelling**  
Bochumer Str. 140-142  
45886 Gelsenkirchen

**GELSEN-NET**  
100% IT vor Ort

**Infopunkt** **WC** **Toiletten** **Essen** **Getränke** **Screens mit dem Live-Stream**





# DIVR Science Award

Im Rahmen des Places \_ VR Festivals finden am Freitag und Samstag die Präsentation der nominierten Hochschulprojekte sowie die Preisverleihung des DIVR-Award statt. Die Stationen der Hochschulteams können im Zeitraum von **Freitag (15-20 Uhr) und Samstag (10-18 Uhr)** in der Tiefgarage des Wissenschaftsparks besucht werden.

Die Hochschulen sind in folgenden Kategorien nominiert:

best concept	best tech
<p><b>htw</b> Lucid Dream Nur durch Gedanken gesteuertes Erkunden einer VR-Traumwelt.</p> <p><b>htw</b> paradigm shift VR-Experience, die das Phänomen "KI" erfahrbar macht.</p> <p><b>Don't touch</b> VR-Ausstellung die mittels Handschuhen Exponate berührbar macht.</p> <p><b>MARLA-Masters of Malfunction</b> VR-Ausbildungsanwendung als Wartungstraining für Offshore-Anlagen.</p> <p><b>uni vater – der virtuelle, intelligente Assistent</b> Realitätsnahe künstliche Intelligenzen, die in VR multimodal interagieren können.</p> <p><b>WizARd: Gewässertiefenvermessung via XR</b> AR-Anwendung die Wassertiefenmessung für die Schifffahrt visualisiert.</p> <p><b>Experimentallabor: Nachhaltigkeit und Virtual Reality</b> VR-Prototypen, deren Funktion und Wirkung auf Einhaltung der UN-Nachhaltigkeitsziele abzielt.</p>	<p><b>Multimodaler VR-Fahrradsimulator</b> Multisensorischer und realitätsnaher VR-Fahrradsimulator.</p> <p><b>Projekt HapTisch</b> Echte Haptik in VR durch Infrarotkameras und Ultraschallmodule.</p> <p><b>Super Nubibus 1834</b> Hybride VR-Experience, die das Erlebnis einer Ballonfahrt dank neuartiger Schnittstellen realistisch wirken lässt.</p> <p><b>Mixed-Reality-in-the-Loop Simulation (MRILS)</b> Multimodale und endgeräteunabhängige Schulung technischer Fachkräfte in MR.</p> <p><b>Enter the Hindenburg</b> Interaktives entdecken eines "intangible cultural heritage", dem Luftschiff Hindenburg in VR.</p> <p><b>CollabRobots</b> VR-Simulation zum Training von Mensch-Roboter-Interaktionen in der Industrie.</p>

## kauVR Digitale Kunst im alten Supermarkt

<p><b>ARTIVIVE</b> <b>Artivive</b> macht es leicht Kunstwerke aller Größen – egal ob Postkarten, Plakate, Gemälde oder Murals – zum Leben zu erwecken und um eine digitale künstlerische Ebene zu erweitern.</p> <p>Milad Tangshir hat den VR-Film <b>VR-Free</b> produziert, in dem untersucht wird, was passiert, wenn Gefangenen VR-Headsets zur Verfügung gestellt werden. Diese ermöglichen es, virtuell an einer räumlichen Atempause jenseits ihrer Gefängnismauern teilzunehmen.</p> <p>Das spekulative, interaktive VR-Erlebnis <b>Infomorph</b> transportiert euch in eine posthumane Zukunft, in der ein Leben in der physischen Welt nicht mehr möglich oder notwendig ist. Eine Auseinandersetzung mit dem Leben und der Beziehung zwischen Mensch, Maschine und Natur.</p>	<p><b>GNOTHI</b> <b>Gnothi seauton</b> ist eine AR-Erfahrung, benannt nach einer der Inschriften beim Orakels von Delphi. Mithilfe eines Geräts namens „GuhGuh“ wird den Teilnehmenden ermöglicht, die Grenzen zwischen unserer Wahrnehmung des digitalen und realen Raums zu erforschen.</p> <p><b>IDEOgraph</b> <b>Cine Metro – Immersive Experience</b> von Ideograph ist eine 360°-Videoproduktion, die die Zuschauer*innen zu einem historischen Abend einlädt: der ersten Aufführung des Cine Metro, des größten und luxuriösesten Kinopalastes, den es bis dahin in Lateinamerika gegeben hatte.</p> <p><b>KONZERTHAUS BERLIN</b> Ein dialogischer Prozess soll die Grenzen der Disziplinen überschreiten – mit offenem Ausgang. Über 200 3D-Objekte und rund 500 Tonspuren hat das <b>Konzerthaus Berlin</b> in die virtuelle Welt eingebunden, in der sich die Besucher*innen mit Hilfe einer VR-Brille bewegen können.</p>
--	--

**3G Regel**  
Es gilt die 3G-Regel, also habt euren Nachweis am besten in digitaler Form dabei. Am Infopunkt und bei allen Ordner\*innen mit grünen Westen bekommt ihr ein Zugangsbändchen für die Festivallocations.



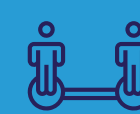
**Maskenpflicht:** Sobald ihr euch in geschlossene Räume begeben, gilt die Pflicht, eine medizinische Maske zu tragen, um euch und andere zu schützen.



**Nachverfolgung:** Am Eingang der Locations findet ihr QR-Codes zum Scannen mit der Corona-Warnapp. Bitte habt die App auf eurem Telefon installiert.



**Hygiene:** Bitte desinfiziert euch beim Betreten der einzelnen Locations eure Hände. Die Programmpartner sorgen dafür, dass die VR-Brillen und Headsets sauber bleiben.



**Abstand:** In jeder Location gibt es eine Zugangsbeschränkung und eine maximale Personenzahl, damit in den Locations die Mindestabstände bestmöglich eingehalten sind.

Tiefgarage Wissenschaftspark  
Munscheidstraße 14

Die Preisverleihung findet am Samstag um 18:30 Uhr statt. Zu sehen im Festivalzentrum und im Stream auf [places-festival.de/live](https://places-festival.de/live)

best impact	Außer Konkurrenz
<p><b>HKA</b> Rehabball VR-Spiel zur Reha-Anwendung bei Armläsionen.</p> <p><b>Westfälische Hochschule</b> Virtual Boxing Simulator VR-Game, das spielerisch zu mehr Bewegung anregt.</p> <p><b>UNIVERSITÄT WÜRZBURG</b> TooCloseVR VR-Anwendung zur präventiven Empathieförderung bei Cybermobbing.</p> <p><b>Folkwang Universität der Künste</b> Next Atmosphere MR-Anwendung, die zur Kreativitätsförderung von Kindern dient.</p> <p><b>Virtual Reality Moves – Bewegung im digitalen Lernlabor</b> VR-Lernkonzept, das Selbstwirksamkeit im Umgang mit digitalen Medien vermittelt.</p>	<p><b>Virtual Encounter (HKA Karlsruhe)</b> Studie zum Einfluss der Hardware auf die Kommunikation im virtuellen Raum.</p> <p><b>MyScore (RWTH Aachen)</b> Open Source Software zum Avatar-basierten Lehren und Lernen in Virtual Reality.</p>

Bochumer Straße 156

<p><b>lemieux.pilon</b> Ein immersives VR-Erlebnis in Form einer linearen Erzählung rund um die Geschichte des <b>Ikarus</b>, des jungen Mannes, der sich die Flügel verbrannte, weil er zu nahe an die Sonne flog.</p> <p><b>APVIS</b> <b>together – apart</b> ist eine Liebesgeschichte, in der Jugenderlebnisse noch nachklingen. Ein Mann und eine Frau verarbeiten ihre Vergangenheit auf unterschiedliche Weise, als sie eine Beziehung zueinander eingehen. In dieser interaktiven Installation navigieren die Besucher*innen durch ihre Geschichte.</p> <p><b>deutsches Forum für Puppentheater und Puppen Spiel Kunst</b> Besucher*innen entdecken die Ausstellung <b>Puppentheater 4.0</b> als Virtual-Reality-Erlebnis. Ausgestattet mit VR-Brillen können sie sich selbstständig durch fünf virtuelle Räume bewegen, mit Theaterpuppen aus aller Welt interagieren, Hintergrundinfos und dokumentarische Materialien abrufen.</p>
---

# Places \_ Talks

Die Vorträge und Diskussionen des diesjährigen Festivals werden euch an zwei Orten präsentiert. Die **Stage** bietet eine Plattform für praktische Anwendungen und eine Möglichkeit direkt mit Business-Innovator\*innen in Kontakt zu kommen. Im **Studio** werden durch verschiedene Panels starke Impulse und Updates aus Forschung und Wissenschaft präsentiert.

Die Vorträge auf der **Stage** könnt ihr nur vor Ort verfolgen (Bochumer Straße 138). Die Panels und Shows im **Studio** seht ihr auf Screens am Festivalzentrum oder im Livestream auf [places-festival.de/live](https://places-festival.de/live)

## Studio

Freitag

**Digitale Heimat – 4 kommunale CDOs (Chief Digital Officers) auf den Weg in die Digital Reality.**  
mit Manfred vom Sondern (Gelsenkirchen), Sabine Möwes (Köln), Friedrich Fuß (Bonn), Markus Lewitzki (Krefeld), Moderation: Stephan Sorkin (EDFVR), unterstützt vom Mediennetzwerk.NRW  
**15:00-16:00 Uhr**

**XR-Kunst als neuer Weg – Müssen sich Kulturinstitutionen neu erfinden?**  
mit Peggy Schoenegge (peer to space), Tina Lorenz (Staatstheater Augsburg), Sebastian Welker (luch.us), Christiane Wanke (Kunstmuseum Gelsenkirchen), Moderation: Christof Großheim  
**19:00-20:00 Uhr**

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

Samstag

**Die SmartCity wird Wirklichkeit – Wie AR unseren Alltag verändert.**  
mit Dr. Hanna Hinrichs (Stadt Soest), Thomas Müller (bee smart city), Viktor Waal (SpotAR), Jan-Keno Janssen (c't Magazin), Moderation: Lukas Rissel  
**13:30-14:30 Uhr**

**Wird Städtebau mit XR demokratischer?**  
mit Monika Guldenberg, (BDA), Sebastian Schlecht (lala.ruhr), Robin Römer (Cityscaper), Dr. Hendrik Jansen (TU Dortmund), Moderation: Matthias Krentzek  
**17:30-18:30 Uhr**

**Abschluss-Show & Preisverleihungen**  
**18:30-20:00**

## lala.ruhr Imagine Green Urban Futures

Freitag

**Offizielle Eröffnung**  
mit Stefan Muschik (E.ON Stiftung) und Stefanie Hugot (Stadt Gelsenkirchen)  
**14:00-14:30 Uhr**

**Einführung in die AR-Ausstellung**  
**14:30-15:00 Uhr**

**Input und Diskussion: Partizipation in der Stadtplanung durch VR und AR**  
mit Dr. Volker Seltgast (Fraunhofer Austria), Hilke Berger und Immanuel Schipper (HafenCity University Hamburg), Matthias Funk (scape Landschaftsarchitekten GmbH), Burkhard Drescher (Innovation City Management), Prof. Dr. Ismeni Walter (Hochschule Ansbach) & Michelle Adolfs (Team Greenymizer VR)  
**15:00-16:00 Uhr**

**Einführung in die AR-Ausstellung**  
**16:30-17:00 Uhr**

Samstag

**Einführung in die AR-Ausstellung**  
**13:00-13:30 Uhr**

**Werkstattbericht aus den Visions-Garagen**  
mit pimento formate, Greenymizer, BIMa.solutions und cityscaper  
**13:30-15:00 Uhr**

**Einführung in die AR-Ausstellung**  
**16:00-16:30 Uhr**

**Quartiersoase Hinterhof Bochumer Straße 110**

## Stage

Freitag

**Augmented Reality als Schlüssel zum Museumserlebnis des 21. Jahrhunderts**  
Sergiu Ardelean, Artivive  
**16:00-16:30 Uhr**

**AR & VR im Reality Check eines Maschinen- und Anlagenbauers**  
Christopher Kirsch, Beumer Group  
**16:30-17:00 Uhr**

**Der Erfahrungssimulator für unser Gehirn - wie VR neurologische & psychologische Veränderungen anstößt**  
Daniela Schumacher, PsyCurio  
**17:00-17:30 Uhr**

**Können hybride Festival- und Social-VR-Lösungen dazu beitragen, dass VR zum Mainstream wird und mit klassischen Medien konvergiert?**  
Sönke Kirchhof, INVR.SPACE  
**17:30-18:00 Uhr**

**AR im Museum. Best Practice im Schiffshebewerk Henrichenburg**  
Mathias Wagener, LWL-Industriemuseum  
**18:00-18:30 Uhr**

**Places \_VR Festival – Was bisher geschah und was wir vorhaben**  
Matthias Krentzek, mxr storytelling  
**18:30-19:00 Uhr**

Samstag

**Richtige Kommunikation und Briefing für VR/AR Projekte**  
Jorge Yen, Exponential Dimensions  
**10:30-11:00 Uhr**

**Volumetrische Aufnahmen zur Erstellung von realistischen digitalen Avataren**  
Sven Bliedung von der Heide, Volucap  
**11:00-11:30 Uhr**

**Social VR - wann und wie gut lassen sich persönliche Begegnungen virtualisieren?**  
Fabian Rückert  
**11:30-12:00 Uhr**

**Aus echt wird virtuell – Reale Objekte und Umgebungen digitalisieren und in XR wiedergeben.**  
Viktor Waal, SpotAR  
**12:00-12:30 Uhr**

**Web XR**  
Thorsten Klein, expositio  
**12:30-13:00 Uhr**

**Google-Rundgänge, virtuelle Rundgänge und VR-Erfahrungen ohne Eintrittshürden**  
Marcus Mitter, 360-up  
**13:00-13:30 Uhr**

**Potenziale von immersiven Medien in Bildungseinrichtungen von Schule bis zum Studium**  
Tim Mittelstaedt, Immersive  
**14:30-15:00 Uhr**

**Educating the XR community**  
Dinesh Punni, Immersive insider  
**15:00-15:30 Uhr**

**VR-Training - eine Lücke in der digitalen Bildung schließen. Anwendungsfälle aus dem (Arbeits-)Alltag**  
Stephan Knoche, Weltenmacher  
**15:30-16:00 Uhr**

**Virtual Reality Lernsysteme sind teuer und aufwendig - stimmt das wirklich?**  
Issa Pourgholam, TRIBOOT Technologies  
**16:00-16:30 Uhr**

**UX und Konzeption im Bereich VR/AR/MR für Industriekunden**  
David van den Boom, digital animals  
**16:30-17:00 Uhr**

**Anwendung immersiver Technologien im Bereich Musiktheater**  
Sebastian Welker, LUCHS.US  
**17:00-17:30 Uhr**

Bochumer Straße 138





# Communicating \_ Places

Ergebnisse der Presse- & Öffentlichkeitsarbeit des  
Places \_ VR Festivals in Social Media, Web, Print, TV & Radio

# 5,4 Millionen

Medienkontakte insgesamt über Social Media,  
Web, Print, TV und Radio & Media Booking

Über 50 Berichterstattungen in über 30 Medien

**2.500.000**

individuelle Medienkontakte über TV,  
Radio, Print und Online-  
Medien(Schätzung)

# Presseschau - Highlights



WDR Lokalzeit Ruhr, Liveschalte vom  
16.09.2021  
Ca.440.000 Zuschauer\*innen



Waz.de und WAZ Print  
Auflage: 275.000



SAT1 NRW vom 16.09.2021  
Ca. 300.000 Zuschauer\*innen

Radiobeitrag Deutschlandfunk  
Kultur vom 17.09.2021 (5min)  
Ca. 490.000 Hörer\*innen



# Presseschau - Medienstimmen

” Startups, Gamer und Fachszene vereint das VR Festival Places in Gelsenkirchen. Es zeigt, wie virtuelle Welten künftig den Alltag prägen werden. (WAZ)

” In Gelsenkirchen steigt das größte Virtual Reality Festival Deutschlands. Dort werden die neuesten Entwicklungen in Sachen Virtueller Realität gezeigt. Ob in der Wissenschaft, Kunst oder im Bereich Bildung. (WDR Lokalzeit)

” Schon zum dritten Mal feiert die Virtual-Reality-Szene in Gelsenkirchen ihr eigenes Festival. (SAT1 NRW)

” Virtual-Reality-Forschungsergebnisse in der Tiefgarage, Kunstwerke durch die VR-Brille im leerstehenden Supermarkt oder Talkrunden im Altbau-Hinterhof – das ist die andere Realität, die andere Perspektive, das ist das Places\_Virtual Reality Festival. (Unicum)

” Blick in die Zukunft beim VR-Festival Places. (WAZ)



# Social Media

Performance & Highlights auf Facebook,  
Instagram, LinkedIn und Twitter

# Social Media - allgemein

- Folgende Kanäle wurden genutzt:
  - Facebook – Hauptkommunikations-Kanal in den Sozialen Medien
  - Instagram – zur Livekommunikation & visuellen Kommunikation
  - LinkedIn mit Fokus auf B2B-Kommunikation, Besucher mit Business-Hintergrund und Multiplikatorenmedium in Richtung Speaker/Sponsoren/Programmpartner
  - Twitter – Als Netzwerk-Medium um zu/mit Sponsoren, Partner und Medien zu kommunizieren
  - YouTube – Zusatzkanal auf dem Bewegtbild hinterlegt wird



# Social Media - allgemein

- Kontinuierliche Kommunikation im Vorfeld des Festivals mit vielfältigen Themen:
  - Aktive Kommunikation der diversen Calls
  - Verbreiten von Presseberichten
  - Vorstellung von Themenfeldern inkl. der entsprechenden Partner, Sponsoren und Akteuren
  - Vorstellung von einzelnen Programmteilen und Teilprojekten
  - Testimonial-Kommunikation
- Dokumentation und Eindrücke im Festival-Zeitraum
- Nachbetrachtung, Presseschau, Fotohighlights

# Facebook



Social-Advertising-Ausgaben von ca. 4.400€

- Ziel 1: Awareness & Reach (Video-Ads)
- Ziel 2: Event-Teilnahmen (Traffic- & Event-Ads)
- Ziel 3: Calls verbreiten (Traffic- & Video-Ads)
- Ziel 4: Newsletter-Abonnennten gewinnen (Traffic-Ads)

Kontinuierliche Kommunikation im Vorfeld des Festivals mit vielfältigen Themen:

- Aktive Kommunikation der diversen Calls
- Verbreiten von Presseberichten
- Vorstellung von Partner, Sponsoren und Akteuren
- Vorstellung von einzelnen Programmteilen und Teilprojekten
- Testimonial-Kommunikation
- Dokumentation und Eindrücke im Festival-Zeitraum
- Nachbetrachtung, Presseschau, Fotohighlights

# Facebook – KPIs - Organisch

- Ca. 120 neue Abonnenten seit Januar 2020 (Insg. 1060)
- Über **70+** Beiträge mit Fotos, Videos oder Links vor, während und nach dem Festival
- Zwischen März und September wurden **247.000** Unique User erreicht. Im Durchschnitt **3.000** Unique\_User pro Tag.
  - Davon **30.000** durch organischer Reichweite.
  - **25.000** Personen interagierten insgesamt mit Places-Content
  - Interaktionsrate von **8,9%**
- Über **180.000-mal** wurden Places-Videos angeschaut

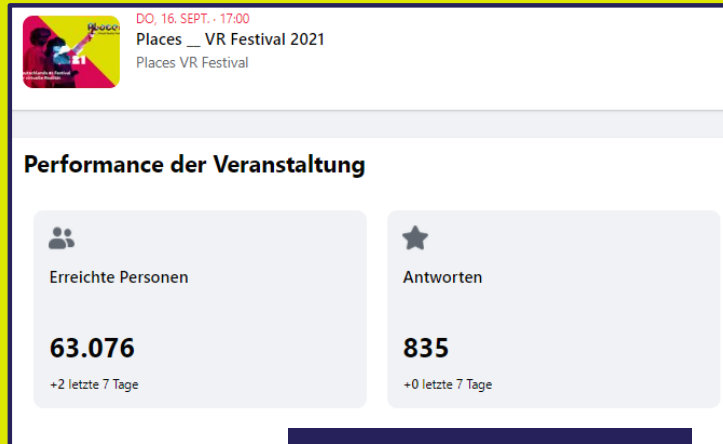
Insgesamt wurde fast 7 Stunden aus dem Places \_ Studio live gestreamt. Insgesamt haben Zuschauer 10.000 Minuten Live-Video geschaut.

# Facebook – KPIs - Paid

- Insgesamt Social Advertising Budget von 4.400€
- Video-Ads
  - Budget: 1875€ in 10 Anzeigengruppen
  - 0,01€/Video-View
  - 173000 Video-Views insgesamt
- Traffic-Ads (Call-Website)
  - Budget: 1270€ in 20+ Anzeigengruppen
  - 0,52€/Website-Klick
  - 2443Klicks insgesamt
  - [Newsletter-Ad zusätzlich 234 Klicks (70ct/Klick)]
- Event-Ads (Veranstaltungsteilnahmen)
  - Budget: 1000€ in 7 Anzeigengruppen
  - 2,14€/ Event-Rückmeldungen
  - 467 Event-Rückmeldungen insgesamt





# Facebook - Highlights



DO, 16. SEPT. · 17:00  
Places VR Festival 2021  
Places VR Festival

**Performance der Veranstaltung**

 Erreichte Personen <b>63.076</b> +2 letzte 7 Tage	 Antworten <b>835</b> +0 letzte 7 Tage
--	--

Facebook-Event



**Places VR Festival**  
Gepostet von Simon Schlenke · 7. September · 🌐

Der Timetable für das Places VR Festival 2021 ist online!  
<https://places-festival.de/programm-2021>  
 Der 10 Tage-Countdown ist angebrochen und wir arbeiten weiter auf Hochtouren, euch das geballte Programm in fast 20! Locations zu präsentieren. 🎉  
 Alle Infos: <https://places-festival.de/programm-2021...> Mehr ansehen



Reichweite organisch: 4740 User\*innen  
16 Likes, Shares & Comments  
47 User\*innen klicken irgendwo im Post



**Places VR Festival ist in Ückendorf.**  
Gepostet von Simon Schlenke · 21. September · 🌐

Das war das Places VR Festival 2021!  
 Zur Festival-Review <https://places-festival.de/das-war-das-places-vr-.../>  
 Außerdem haben wir für euch Impressionen aus drei Tagen Festival gesammelt! Wir freuen uns über alle Besucher\*innen, Startups, Hochschul-Teams, Hacker\*innen, Sponsoren, Programmpartner und Online-Zuschauer\*innen die an diesem Wochenende Teil der Places Community geworden sind. Wir hatten ein tolles Wochenende mit euch an dem Gelsenkirchen-Ückendo... Mehr ansehen




Reichweite organisch: 2960 User\*innen  
61 Likes, Shares & Comments  
700+ User\*innen klicken irgendwo im Post

# Instagram



- 926 Abonnent\*innen (+450 seit Januar 2021)
- 52 Beiträge haben ca. **38.000 Personen erreicht**
- Durchschnittlich 50-60 Likes pro Beitrag
- Testimonial-Kommunikation vor dem Festival so wie Reposts und Festivalbegleitung während der Festivalzeit.
- 160+ Stories mit jeweils insg. **ca. 25.000** erreichten User\*innen
- IG-Reels bis zu 5000 Aufrufen

# Twitter



- 361 Follower\*innen (+100 seit Januar 2021)
- **130+ Tweets** mit einer Gesamtreichweite von 47.000 Impressionen
- Über 1000 Interaktionen mit den Tweets von @places\_festival
- **Interaktionsrate von ca. 2,1%**
- Re-Tweets und Erwähnungen u.a. nextreality Hamburg, Uni Duisburg-Essen, Stadt Gelsenkirchen, Neue Künste Ruhr & viele Partner

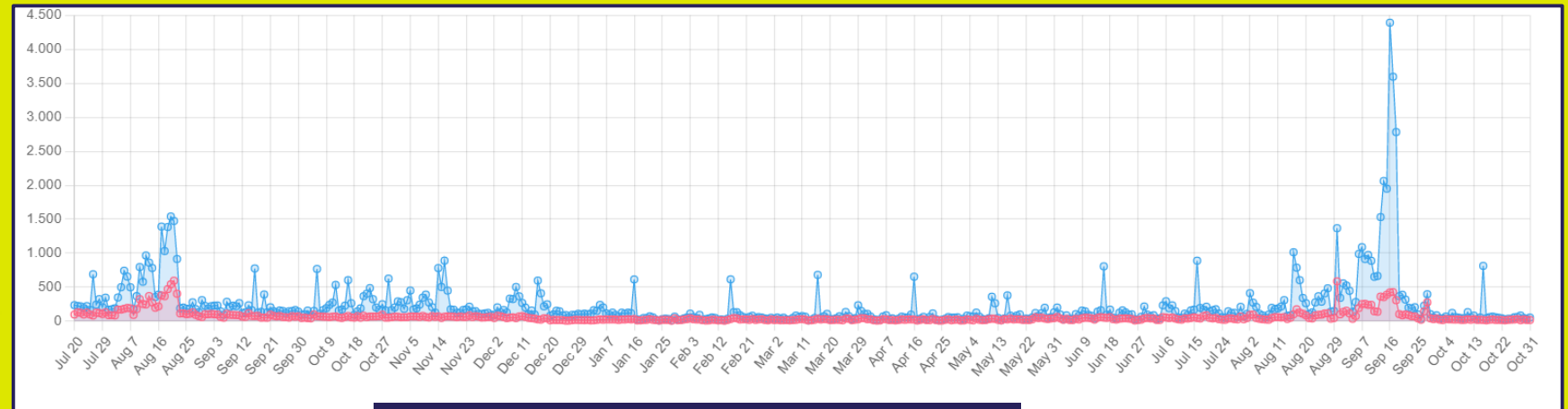
# LinkedIn



- **580 Follower (+ 280 seit Januar 2021)**
- Seitdem 85 Beiträge mit einer Gesamtreichweite von ca. 62.000
- Engagement-Rate (Nutzer/Interaktionen) von ca. 10%
  - Qualitativ hochwertige Reichweite, die wirklich am Thema interessierte Menschen erreicht.
- Social-Advertising-Budget: 1875€
  - 303 Website-Klicks & 32.000 Impressionen
  - Durchschnittliche Klick-Rate = 0,94%

# Website

- Im Projektzeitraum von Dezember bis September konnten 83.000 Visits auf [www.places-festival.de](http://www.places-festival.de) verzeichnet werden.
- Fast 20.000 individuelle Besucher
- In der Festivalwoche: 20.000 Visits und ca. 3.000 individuelle Besucher
- Über 5.000 Aufrufe via Suchmaschinenanfragen



Website-Besucher August 2020  
bis Oktober 2021

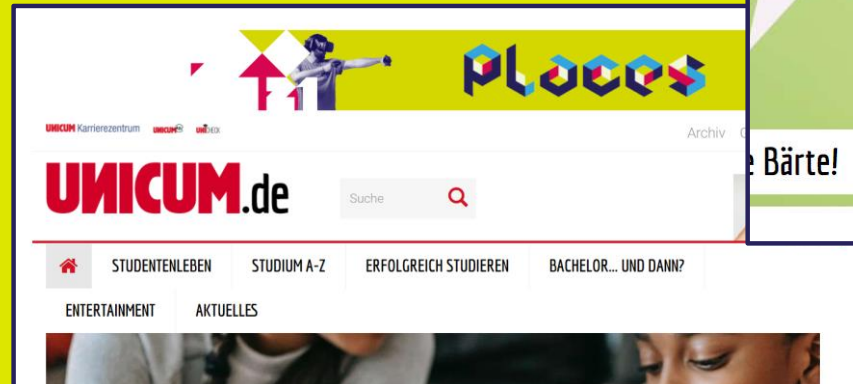
# Media-Buchung

Über die bisher genannten Kommunikationsmaßnahmen hinaus wurde über folgende Kanäle bezahlte Werbereichweite gebucht

- Online-Ads Unicum
- Google Search Engine Ads
- Anzeige „Isso“

## UNICUM

**Budget: 4144€**  
**Reichweite: 350.000**  
**Clicks: 642 / CTR 0,185**



Beispiel  
Platzierungen



# Media-Buchung

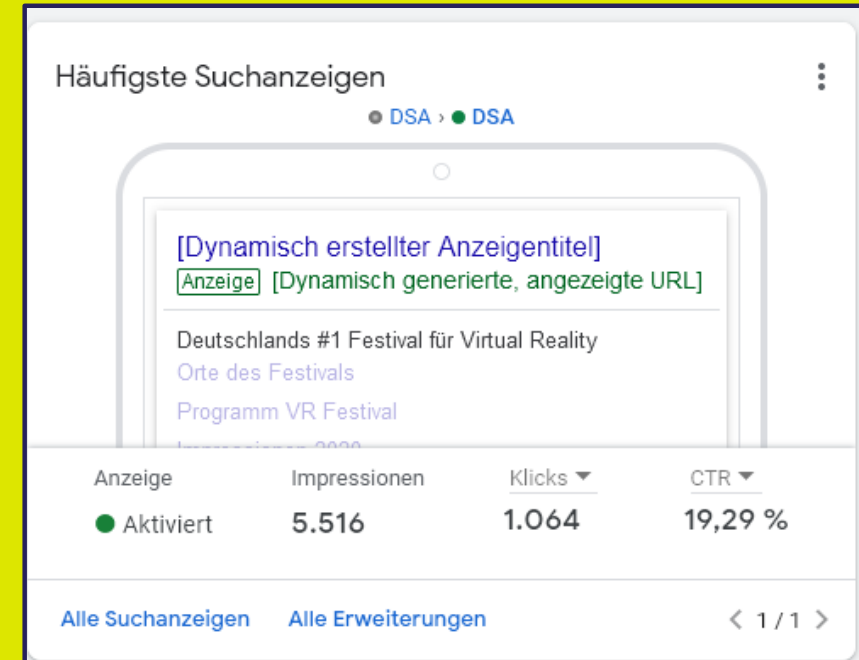
Google Search Enginge Advertising

Branding & Re-Targeting-Kampagne

Budget: 2580 €

Reichweite: 2,1 Mio.

Clicks: 3224 – Details siehe Grafik



# Das war das Places \_ VR Festival 2021!

---

 [places-festival.de/das-war-das-places-\\_vr-festival-2021/](https://places-festival.de/das-war-das-places-_vr-festival-2021/)

September 21, 2021

**Vom 16. bis 18. September präsentierte sich die Bochumer Straße in Gelsenkirchen bereits zum dritten Mal als Zentrum für die deutsche und internationale VR-Szene. Die große Bandbreite der Anwendungen hat dabei gezeigt, dass VR & AR immer mehr Einzug in unser alltägliches Leben halten. An die 6.000 Besucher\*innen online und vor Ort erlebten Extended-Reality-Anwendungen aus den unterschiedlichsten Bereichen und spannende Speaker & Online-Shows:**

Gleich am ersten Abend des Places \_ VR Festivals wurde deutlich, worum es im Bereich der Extended Reality geht: Innovation. Das stellten die Teilnehmer des Places \_ Startup Pitch eindrucksvoll unter Beweis und zeigten mit ihren Ideen, dass eine erfolgreiche Umsetzung von XR-Technologien kreativen Unternehmergeist erfordert. Das Bochumer Startup "Digifactura" konnte am Ende die Jury mit einer Anwendung für Museen, die Kunstgegenständen räumlich darstellt, überzeugen. Nach der Preisverleihung blieb auch für die übrigen Startups Zeit zum Austausch und Netzwerken bei bester Festivalstimmung im Hof des Festivalzentrums, das auch in den kommenden Tagen Dreh- und Angelpunkt des Places \_ VR Festivals blieb.

Nicht nur der Places \_ Startup Pitch hat gezeigt, welche bedeutende Rolle VR und AR in der Kunst spielen. Im "KauVR" konnte sich die immersive Kunst in einem ehemaligen Supermarkt auf mehr als 540qm frei entfalten und die Besucher\*innen mit Anwendungen von internationalen Künstler\*innen in virtuelle Kunst-Welten abtauchen lassen. Auch außerhalb des Supermarktes wurde die Bochumer Straße zum Ausstellungsraum: Mit dem "Artificial Museum" des Wiener Künstlerkollektivs "Immersive Insiders" konnten die Festival-Besucher\*innen entlang der Bochumer Straße beeindruckende AR-Kunstwerke entdecken, die auch über das Places \_ VR Festival 2021 erhalten bleiben werden.

Augmented Reality blieb auch über die Kunst hinaus ein steter Begleiter während des Festivals. So war es möglich, im Rahmen des Projekts "imagine green urban futures" von lala.ruhr, dem Startup cityscaper und der E.ON Stiftung seine eigene, grüne Zukunftsvision der Bochumer Straße zu gestalten. Doch auch ein Blick in die Vergangenheit war möglich: Mit SpotAR konnten die Besucher\*innen eine alte Gelsenkirchener Straßenbahn durch ihr Smartphone erkunden.

24 Stunden Schlafentzug für einen VR-Prototypen: Das haben die Teilnehmenden des Places \_ VR Hackathon hinter sich. In den Arkaden des Wissenschaftsparks arbeiteten vier Teams unter Hochdruck daran, einen funktionierenden VR-Prototypen zum Thema Cyber-Sicherheit zu entwickeln. Dass das Places \_ VR Festival auch international in der VR Szene eine wichtige Rolle spielt, wurde hier wieder deutlich: Naoufal Dahouli nahm knapp 1500 km aus Barcelona auf sich, um am Places \_ Hackathon teilzunehmen. Nach 24 Stunden hatten alle Teams einen funktionierenden VR-Prototypen erstellt und

bei der späteren Preisverleihung überdeckte die strahlende Freude der Teilnehmenden dabei so manche Augenringe.

Der Wissenschaftspark blieb das Zentrum der Innovationskraft: In der Tiefgarage stellten Hochschulen aus ganz Deutschland im Rahmen des DIVR Science Award ihre neuesten VR- und AR-Projekte aus, die von einer Experten-Jury bewertet wurden. Auch interessierte Besucher\*innen konnten die Anwendungen aus Bereichen wie Medizin, Kunst und Bildung ausprobieren.

Doch nicht nur die Anwendungen standen beim Places \_ VR Festival im Mittelpunkt:

Auf der gut besuchten Places \_ Stage oder

bei den Panels im Livestream aus dem Places \_ Studio gaben unsere Speaker bei Vorträgen und Talks spannende Business Insights und Hintergründe zu aktuellen Themen aus der VR-Szene. Wer hier zugehört hat, ist jetzt in Sachen XR auf dem Laufenden!

Wir stellen fest: Das Places \_ VR Festival war ein voller Erfolg und trägt als #1 VR Festival einen großen Teil dazu bei, dass XR-Technologien in der breiten Öffentlichkeit immer mehr wahrgenommen werden. Dabei steht neben allen virtuellen Welten während des gesamten Festivals auch der persönliche Austausch stets im Mittelpunkt. Das wurde am letzten Abend wieder deutlich, bei dem bei bester Festivalstimmung im Hof des Festival-Zentrums Zeit zum Kennenlernen, Austauschen und Netzwerken blieb.

# Die Avantgarde der XR-Forschung zu Gast in Gelsenkirchen

---

 [places-festival.de/die-avantgarde-der-xr-forschung-zu-gast-in-gelsenkirchen/](https://places-festival.de/die-avantgarde-der-xr-forschung-zu-gast-in-gelsenkirchen/)

October 1, 2021

18 Hochschulteams aus ganz Deutschland haben sich Mitte September auf den Weg aufs Places \_ VR Festival gemacht um mit ihrem Forschungsprojekt am DIVR Science Award 2021 teilzunehmen. In der Tiefgarage des Wissenschaftspark haben dabei Studierende, Doktorand\*innen, Dozent\*innen und Professor\*innen ihre VR- & AR-Anwendungen der Jury präsentiert um einen der Awards zu gewinnen. Die Bandbreite der Anwendungen reichte dabei von der virtuellen Ballonfahrt über Simulation von echter Haptik in VR bis hin zu Aufbereitung nicht mehr existierender historischer Orte in VR. Die diesjährigen Gewinner kommen aus Berlin, Esslingen und dem Ruhrgebiet.

Insgesamt 21 Hochschulen wurden in den drei Kategorien “best concept”, “best tech” und “best impact” nominiert. In der Kategorie “best concept” geht es um den innovativsten Ansatz, den kreativsten Einsatz von Extended Reality oder das spannendste Experiment im Wettbewerb. Das Projekt, in dem das größte Potential steckt, gesellschaftlichen Wandel anzustoßen oder zu beschleunigen, erhält diesen Preis “best impact”. Für die Kategorie “best tech” sucht die Jury nach dem Besonderen in der Umsetzung: sehr gute technische Qualität, hoher technologischer Innovationsgrad, einzigartige Ästhetik, Ressourcen-schonende Ausführung und Vieles mehr.

Im Rahmen des Places \_ VR Festivals versammelten sich die Hochschulen nach Vorbild von Google, Apple oder HP und getreu dem Motto “Tech-Innovation aus der Garage” in der Tiefgarage des Wissenschaftspark. Hier präsentierten sich die Hochschulen den Festival-Besucher\*innen und der Award-Jury. Diese bestand in diesem Jahr aus Tim Mittelstaedt (Co-Host HANNOVR), Markus Rall (Vorsitzender DIVR e.V.), Petra Dahm (Vorstand XR-Bavaria) und Mario Simon (Künstlerischer Leiter audiovisuelle Medien, Schauspiel Dortmund). In der folgenden Jurysitzung fiel die Entscheidung nicht leicht. “Wir haben fast vier Stunden damit verbracht alle Anwendungen zu testen und wir haben fast genauso lange diskutiert, wer letzten Endes die Preise bekommen soll.”, so Tim Mittelstaedt, der während der Preisverleihung Einblicke in die Jurysitzung gegeben hat.

In der großen Abschluss-Show des Festivals am Samstagabend wurden dann die Preise in den drei Kategorien vergeben. Die Verleihung des DIVR Science Award im Rahmen des Places \_ VR Festivals wurde durch die Volksbank Ruhr-Mitte unterstützt. Marketing-Leiter Wilhelm Uhlenbruch hat die Ausstellung selbst besucht und stellte fest: “Ich war begeistert von der Vielfalt und beneide die Jury nicht, um die Entscheidung die sie treffen mussten. Wir gratulieren allen Gewinner-Teams!

## Gewinnerteams 2021:

---

### Gewinnerteam in der Kategorie best tech:

---

## **Hochschule Esslingen – MRiLS**

---

MRiLS steht für “Mixed Reality in the Loop Simulation” und ist eine Verbindung von klassischer Industrie-Simulation, browserbasierter AR/VR-Anwendung und der Möglichkeit digitale Zwillinge in die VR zu bringen. Die Simulation der Hochschule Esslingen, vertreten von Marc Schniere und Team, ist in dem Sinne eine klassische Industrie 4.0. Anwendung, die sich sowohl einen Forschungsansatz als auch einen sehr praxisorientierten Nutzen für Unternehmen hat. Von der Jury wurde die Geräteunabhängigkeit dank der browserbasierten Software hervorgehoben.

### **Gewinnerteam in der Kategorie best concept:**

---

## **HTW Berlin – paradigm shift**

---

In der Anwendung, die von Maria Bürger von der HTW Berlin vorgestellt wurde, tritt man in Dialog mit einem virtuellen Sprachassistenten. In dem immersiven Erlebnis wird dem Nutzer im Laufe der Zeit klarer wie künstliche Intelligenzen auf menschlichen Input reagieren und wie wir selbst von künstlicher Intelligenz manipuliert werden können. Aus Sicht der Jury war bemerkenswert wie gerade nach der Experience Nutzer nachhaltig beeindruckt waren und die Anwendung tatsächlich zu einem besseren Verständnis der KI-Technologie führt.

### **Gewinnerteam in der Kategorie best impact:**

---

## **TU Dortmund | Ruhr-Uni Bochum | Uni Duisburg-Essen – Virtual Reality Moves**

---

Die Anwendung “Virtual Reality Moves” nutzt VR um Menschen mit und ohne Beeinträchtigung zusammenkommen zu lassen und so Barrieren zu überwinden. Hierbei waren sowohl Lehramtsstudierende aus den Bereichen Sonderpädagogik, Sportwissenschaften und Informatik haben unter der Leitung von Dr. Caterina Schäfer gemeinsam Forschungsprojekte durchgeführt die in der konkreten Anwendung mündeten. Hier lobte die Jury den interdisziplinären Ansatz, der das Thema Lernen und Kooperation im Bereich der Sonderpädagogik auf ein neues konzeptionelles Level hebt.

# Das Netz sicherer machen - in nur 24 Stunden!

---

 [places-festival.de/das-netz-sicherer-machen-in-nur-24-stunden/](https://places-festival.de/das-netz-sicherer-machen-in-nur-24-stunden/)

September 23, 2021

Egal ob Hacker-Angriffe, Spionage oder Sicherheitslücken – Problemstellungen rund um das Thema IT- und Datensicherheit beschäftigen Konzerne und Startups, Kommunen und Ministerien. In den 24 Stunden des diesjährigen Places \_ VR Hackathons ging es genau darum. Wie kann eine sicherere IT-Welt geschaffen werden – und das mit Hilfe von VR oder AR?

Die konkreten Challenges für 20 Hacker\*innen aus nah und fern haben wir dabei direkt vor der Haustür gefunden. Das Unternehmen Xingsys hat seinen Sitz auf der Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf und hat seinen Schwerpunkt im Bereich IT-Security im Feld der Authentifizierung. TrustCerts und Aware7 sitzen im Wissenschaftspark, dem Austragungsort des Places \_ VR Hackathon 2021. Ihre Schwerpunkte liegen in den Bereichen Blockchain-Zertifikate bzw. IT-Sicherheitstrainings, -Pentests und -Awareness. So hat jedes der Gelsenkirchener Startups eine Challenge aus dem eigenen Unternehmensalltag gestellt und damit die Hacker herausgefordert in 24 Stunden einen Prototypen zu bauen, der zu Lösung alltäglicher Probleme beiträgt.

Die Hacker\*innen des diesjährigen Wettbewerbs kamen nicht nur aus sehr unterschiedlichen Professionen und Themenfeldern sondern in manchen Fällen auch von weit her. So nahm ein Teilnehmer 1500 Kilometer auf sich um aus Barcelona nach Gelsenkirchen zu kommen um sowohl andere VR-Begeisterte kennenzulernen, als auch selbst sein Wissen über VR zu vertiefen.

## Wie lief der Hackathon ab?

---

Die Challenges waren vorgestellt, die Teams wurden gebildet und dann ging es los. Freitag 16:00 Uhr – Start of Coding! Die Teams richteten sich an ihren Arbeitsplätzen ein, diskutierten und brainstormten ihre Ideen, konkretisierten diese und beginnen mit der Umsetzung. Währenddessen gab es ein Quicktutorial in der Grafik-Engine “Unity” und ein Pizza & Coaching-Dinner zu dem die Programmpartner und Hochschulen des DIVR Science Award eingeladen waren. Hier wurden die bisherigen Konzepte und technischen Ansätze zusammen diskutiert und optimiert.

Am Samstagnachmittag (16 Uhr) folgte der Abpfiff und alle Teams mussten die Arbeit einstellen. Die Jury, um Farina Hamann, Prof. Dr. Norbert Pohlmann und Wolfgang Jung, schaute sich die Prototypen und Lösungen an und testeten die Anwendungen auf Herz und Nieren. Und was die Jury sehen konnte waren wieder einmal erstaunliche Ergebnisse, wenn man den Produktionszeitraum von nur 24 Stunden berücksichtigt. Danach hatten die Teams die Chance ihre Prototypen im [Live-Stream](#) zu präsentieren. Danach folgten die Siegerehrungen der Gewinner-Teams.

## Teams & Prototypen:

---



## **GestureID**

Wie kann ich meine Identität in der virtuellen Realität verifizieren und somit bestimmte abgeschlossenen Bereiche in der virtuellen Welt effizient vor unbefugtem Zutritt schützen? Das Team GestureID hat dafür die klassische Gestenentsperrung, wie man sie vom Handy kennt in den dreidimensionalen Raum übertragen und aus dem 3×3-Grid ein 3x3x3 Verifizierungs-Grid gebaut.

## **Blockchaine**

Das Team hat in seinem Prototyp den Versuch unternommen das komplexe Thema "Blockchain" auf spielerische Weise zu vermitteln. Statt einer nüchternen Beschreibung wird man zu einem Teil des dezentralen Blockchain-Netzwerks.

## **RVSecure**

RVSecure – oder anders gesagt Are We Secure? Die Lösung ist VR – We Are! Der Prototyp des Teams versetzt einen an einen typischen Büroarbeitsplatz voller Sicherheits- und Datenschutzlücken. Vom Passwort auf dem Post-IT über Scam-E-mails in Posteingang bis hin zur Handynummer auf dem Whiteboard simuliert die Anwendung die Sicherheitsrisiken eines Bürojobs. Aufgabe ist es es alle Gefahren zu finden und zu beseitigen bevor man den Raum verlässt. Die Jury hat die große Praxisnähe und leichte Adaptierbarkeit für den Büroalltag gelobt.

## **J<sup>3</sup>**

Phishing oder nicht – das ist hier die Frage. Unter dauerndem Stress treffen in der VR-Simulation E-Mails ein die der User erfassen muss um dann direkt darauf zu entscheiden: Gefährliche Phishing-Mail oder authentische Nachricht von Kunden oder Mitarbeitern. Trifft man Fehlentscheidungen steigt der Stressfaktor durch Geräusche und sich verändernde Umwelt.

## **Gewinner-Teams**

---

**Nach der Beratung der Jury und im Anschluss an die Pitches sowie einem Online-Voting für den Publikumspreis standen folgende Gewinner fest.**

**Kategorie: Bester Prototyp**

**Gewinner:** RVSecure

**Gewinn:** 2.500 Euro zur Verfügung gestellt von der Sparkasse Gelsenkirchen

Die Jury hat beim Prototypen der Gruppe die große Praxisnähe und leichte Adaptierbarkeit für den Büroalltag gelobt.

**Kategorie: Beste Idee**

**Gewinner:** GestureID

**Gewinn:** 1.000 Euro zur Verfügung gestellt von der IHK Nord Westfalen

Die Jury hat hier vor allen Dingen vor allen Dingen die smarte Nutzung den dreidimensionalen Raums für mehr Sicherheit bei gleichzeitig mehr Komfort überzeugt.

**Kategorie: Publikumspreis**

**Gewinner:** Blockchaine

**Gewinn:** 500€ Euro zur Verfügung gestellt von der Ceconomy AG

# And the Winner is: Digifactura!

---

 [places-festival.de/and-the-winner-is-digifactura/](https://places-festival.de/and-the-winner-is-digifactura/)

September 27, 2021

Fünf Startups sind am Donnerstag den 16.09.2021 angetreten um den Places \_ Startup Pitch zu gewinnen. Dabei konnte sich Digifactura aus Bochum gegen die vier anderen Startups durchsetzen. Das Unternehmen, das einen VR-Archivservice bereitstellt und so VR-Ausstellungen gerade für Museen und Kultureinrichtungen ermöglicht überzeugte die Jury mit ihrem Geschäftsmodell.

Diese hat sich aber ihre Entscheidung nicht leicht gemacht: "Jedes der Projekte und Technologien hat großes Potential und wir haben viel neues und sehr Interessantes gesehen" resümierte Jurymitglied Prof. Dr. Karin Küffmann (Westfälische Hochschule). Johannes Behringen von Cusp Capital, ebenfalls Teil der Jury, erklärte die Entscheidung für Digifactura: "Wir haben vor allen Dingen auf das Geschäftsmodell geachtet, das durchaus skalierbar ist, wenn man sich in Zukunft nicht nur auf den Bereich Museen und die dortigen Dienstleistungen fokussiert." Zusammen mit dem digital zugeschalteten Jurymitglied Oliver Weimann (ruhr:Hub) fiel so die Entscheidung. Neben der Trophäe für das Places \_ Startup 2021 durfte das Team ein Preisgeld von 3000€ mitnehmen, das von Gelsen-Net zur Verfügung gestellt und Geschäftsführer Oliver Wick überreicht wurde.

Mit ihrem Pitch setzte Digifactura sich gegen eine starke Konkurrenz durch. Cityscaper aus Aachen zum Beispiel setzt simple 3D-Modelle ganz einfach in AR-Anwendungen um. Gerade im Bereich von Stadtplanung, Infrastruktur und Immobilienentwicklung leistet die Anwendung einen Beitrag zur Beteiligung von Nutzern und Bürgern.

Holocafé mit Sitz in Düsseldorf ist ein VR-Arcade-Franchise, bei dem gemeinsame Gruppenerlebnisse in VR im Vordergrund stehen. Die passenden VR-Games werden inhouse entwickelt und stellen den sozialen Aspekt des Spielens in den Vordergrund. In eine ganz andere Richtung geht das Produkt SpotAR von SWCode aus Soest. Dieses vereint einfaches Content-Management von AR-Inhalten für Tourismus-Destinationen mit der passenden App für Reisende. Das Starterfeld wurde komplettiert von Volucap. Das Potsdamer Startup erstellt volumetrische 3D-Aufnahmen von Menschen, die dann als AR-Darstellungen als Avatare genutzt werden können. So hat das Unternehmen bereits die digitale Tagesschau oder ein Live-Konzert von BossHoss zur holografische Wirklichkeit werden lassen.

Wir waren – genau wie die Jury – begeistert von allen Startups, die ihre Produkte und Geschäftsmodelle beim Places \_ VR Festival gepitcht haben und sind gespannt was aus den sehr unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten von VR & AR in Zukunft wird.

# Stadt neu denken: lala.ruhr auf dem Places VR-Festival

 [places-festival.de/stadt-neu-denken-lala-ruhr-auf-dem-places-vr-festival/](https://places-festival.de/stadt-neu-denken-lala-ruhr-auf-dem-places-vr-festival/)

September 28, 2021

Imagine Green Urban Futures: Unter dieses Motto hat lala.ruhr sein Programm beim Places VR-Festival gestellt. Die Vorstellung einer grüneren Stadt in immersiven Bildern zu transportieren war dabei das Ziel. Herkömmliche Pläne und Illustrationen sind für viele Menschen schwer zu erfassen. Extended Reality hingegen lässt Visionen lebendig und anschaulich werden, wie im Programm rund um die Bochumer Straße in Gelsenkirchen deutlich wurde.

Drei Teams haben eigens für das Festival ihre Augmented Reality-Anwendungen entworfen, in denen Sie jeweils einen Abschnitt der Bochumer Straße, dem zentralen Ort unseres Festivalgeländes, grün und visionär gestalteten: Per Smartphone und Tablet konnten sich die Festivalbesucher\*innen davon überzeugen, wie stark diese Impulse wirken, wenn sie nicht nur über das Papier transportiert, sondern vierdimensional und damit lebendig werden. Die jeweiligen Büros, bzw. Protagonist\*innen, hatten sich zuvor über einen Wettbewerb qualifiziert und verfolgten verschiedene Ansätze:

Anja Cambria Oellermann, Szenografin aus Hamburg, stellte das Entdecken der Stadtnatur und die Neugier der Besucher in den Mittelpunkt ihrer Vision für den Bergmannplatz, unter anderem durch Naturinseln, einem Wildblumenfeld und einem kleinen Teich. Das Kölner Büro Greenbox Landschaftsarchitekten lud ein, den „Green Canyon“ zu entdecken und verwandelte die vom Autoverkehr dominierte Straße in eine lebendige und auf mehreren Ebenen nutzbare Rauminstallation, die unter anderem mit Details wie integrierten Photovoltaik-Elementen und einer Ladeinfrastruktur für E-Autos aufwartete.

Die Berliner Agentur pimento formate, legte dagegen den Fokus auf Edutainment für Nachhaltigkeit und verband Elemente wie virtuelle Palmen, Blumen und sprudelnde Brunnen mit Infos zur Eignung unter Aspekten der Klimaneutralität. In einem vierten Abschnitt entlang der Bochumer Straße konnten die Besucher\*innen dann selbst aktiv werden und nicht nur für Begrünung sorgen, sondern auch Elefanten, Zebras und Sofas herbeiwünschen.

Im Hof der Quartieroase haben die Besucher\*innen an beiden Tagen Impulse und Panels rund um Digitalität in der Planung verfolgt. In den anliegenden Garagen, die mithilfe von Sofas, Teppichen und Co. in Lounges verwandelt wurden, stellten sich unser Technikpartner für die Umsetzung der AR-Anwendungen, das Aachener Start-Up Cityscaper, sowie pimento formate mit dem Projekt „futureleafmission“ und das Team von Greenymizer mit seiner Vision einer App für mehr digitale Beteiligung an der Grünen Stadt der Zukunft vor – ein ganz besonderes Wiedersehen, denn das Team hatte sich bei dem Hackathon auf dem Places VR Festival 2020 gefehmt und mit einem Prototypen zwei Auszeichnungen gewinnen. Dazu bot in der Garagen-Lounge ein Video-Loop die Möglichkeit, weitere innovative XR-Projekte kennenzulernen.

Ergänzt wurde das Programm durch eine Plakatausstellung, über die folgende internationale Projekte und Büros mit Verweisen auf die jeweiligen Projektseiten vorgestellt wurden:

- AVP (Düsseldorf): Präsentation von komplexen Immobilienprojekten in virtueller Animation.
- Anja Cambria Oellermann & Shaouhan Hu: Ensō – Analyse der Grenze zwischen Wasser und Land in japanischen Tempeln und im Kieler Stadtraum
- Green4Cities (Wien): Developing Urban Green Visions
- Greenymizer: Vision der App “City Greenymizer” für Bürger:innenbeteiligung
- Dr. Nadina Galle (Amsterdam): “Internet of Nature” für den Aufbau intelligenter grüner Städte
- Jan Kamensky (Hamburg): Utopia for Bicyclists – Utopische Animationen
- LAND (Mailand/Lugana/Düsseldorf): CariGO GREEN3 – Digital Landscape. Programm zur territorialen Entwicklung der Landschaft Gorizia an der Grenze zwischen Italien und Slowenien
- pimento formate (Berlin): Futureleaf – AR-Mission zu Mikroplastik in der Stadt

„Imagine Green Urban Futures“ wurde ermöglicht durch eine Förderung der E.ON Stiftung und cityscaper, dem Technikpartner zur Entwicklung der AR-Anwendungen.

**16. - 18. September 2021**

## Pressemeldung

### **Gelsenkirchen wird wieder zu Deutschlands Virtual-Reality-Hochburg**

Das Places \_ Virtual Reality Festival bringt die Branche vom 16. - 18. September zusammen

**Die dritte Auflage von Deutschlands größtem Festival für Virtual Reality (VR) ist in der Vorbereitung. Nach 2018 und 2020 lockt das Places \_ Virtual Reality Festival auch dieses Jahr, vom 16. bis 18. September 2021, die nationale und internationale VR-Szene sowie Technologie-Begeisterte mitten in die Metropole Ruhr nach Gelsenkirchen.**

Seit 2018 sind das Ruhrgebiet und Gelsenkirchen fest auf der Landkarte für Virtual Reality in Deutschland verankert. Seitdem bringen das Places \_ Virtual Reality Festival und seine Spin-Off-Veranstaltungen jährlich die Branche zusammen und machen die Stadt allmählich zu einem Standort für diese zukunftsweisende Technologie. Auch 2021 wird das hierzulande größte Event für Virtual Reality wieder stattfinden. Vom 16. bis 18. September bietet das Places \_ Virtual Reality Festival sowohl einem Fachpublikum als auch der breiten Öffentlichkeit erneut frei zugänglich die Chance, aktuelle Entwicklungen zu bestaunen und selbst auszuprobieren. Startups, Hochschulen und etablierte VR-Unternehmen erhalten eine Plattform zum Präsentieren und Netzwerken, die es so kein zweites Mal gibt - und das alles ohne Teilnahmegebühren.

Leitmotiv des Places \_ Virtual Reality Festivals 2021 ist, wie auch schon im Vorjahr, "Meaningful VR". Der Fokus liegt auf Virtual-Reality-Anwendungen, die die Gesellschaft in Zukunft wirklich entscheidend weiterbringen. Nach dem Hype um diverse VR-Anwendungen vor einigen Jahren, als es bei vielen Entwicklungen allein um den rein technischen Effekt oder Unterhaltungswert ging, stellt sich zunehmend die Frage der Nachhaltigkeit von Virtual Reality. In welchen Bereichen von Technik, Wissenschaft oder Alltag kann VR wirklich eine sinnvolle Erweiterung der menschlichen Fähigkeiten und anderen Technologien darstellen?

Ebenso verfolgt Places 2021 seine eigene Nachhaltigkeitsstrategie verstärkt. Das Festival erhält wieder seinen avantgardistischen Stil, findet nicht in einer exklusiven Location oder Messehalle statt, sondern dezentral an außergewöhnlichen Orten entlang des Entwicklungsquartiers Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf. Das Viertel entwickelt sich durch diverse Maßnahmen seit Jahren zu einem lebendigen Stadtteil. IT-Startups oder Kreative lassen sich vermehrt hier nieder. In den Freiräumen, ob leerstehende Wohnungen, Ladenlokale oder Hinterhofhallen mit Glasfaser-Anbindung, ist hier im Vergleich zu anderen Standorten noch vieles möglich - Rahmenbedingungen, in denen sich auch Unternehmen aus dem VR-Sektor dauerhaft ansiedeln können.

Den Gründergeist dazu hat Places seit seinem Bestehen befeuert. Daher liegt ein weiterer Fokus in diesem Jahr bei den VR-Macherinnen und -Machern. Ein neues Angebot für die vielfältige deutschsprachige VR-Szene kommt hinzu: Das Places \_ Hub - ein spezielles Areal auf dem Festivalgelände, wo Entwickler eine Community, ein Netzwerk oder Meetup präsentieren und dort direkt mit anderen in Kontakt kommen können. Damit leistet das Festival einen Beitrag zur Vernetzung aller VR-Standorte in Deutschland untereinander und mit Gelsenkirchen. Kern des

Festivals ist wieder der Programmpunkt „Experience \_ Places“. Während des gesamten zweiten und dritten Tages präsentieren die Programmpartner ihre Anwendungen, die kostenlos und frei zugänglich getestet werden können. Für fachlich orientiertes Publikum gibt es zudem zahlreiche Vorträge und Workshops.

Hinweis: Je nach den im September gültigen Corona-Auflagen wird das Places \_ Virtual Reality Festival komplett live vor Ort besuchbar sein oder in Teilen mit digitalen Formaten stattfinden. Ein modifiziertes Konzept unter Beachtung aller Hygiene-Maßnahmen hatte sich bereits 2020 bewährt. Sollten Sie für Ihre Berichterstattung Rückfragen oder Interview-, Foto- oder Drehtermin-Wünsche haben, so können Sie jederzeit unseren Pressereferenten Roman Milenski unter **0173 / 24 70 389** oder **presse@places-festival.de** kontaktieren.

## 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 wird vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen stattfinden.

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 Rahmen 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





**16. - 18. September 2021**

**Pressemeldung: Call for participation**

## **Places \_ VR Festival 2021: Bewerbungsphase zur Teilnahme gestartet**

Drittes Places \_ Virtual Reality Festival vom 16. - 18. September 2021 in Gelsenkirchen

**Deutschlands größtes Festival für Virtual Reality geht in die dritte Runde. Das Places \_ Virtual Reality Festival findet auch 2021 statt und wird vom 16. bis 18. September erneut die nationale Virtual Reality Branche in Gelsenkirchen vernetzen. Für interessierte Programmgestalter\*innen besteht ab sofort die Möglichkeit sich auf die Teilnahme am Festival in verschiedenen Bereichen zu bewerben.**

Mittlerweile ist es aus der deutschen Virtual Reality Szene nicht mehr wegzudenken: Das Places \_ Festival in Gelsenkirchen. Seit 2018 findet Deutschlands erstes, größtes und frei zugängliches Festival für alles rund um Virtual Reality (VR) mitten in der Metropole Ruhrgebiet statt. Einmal jährlich ist Gelsenkirchen so zum festen Treffpunkt und Muss für Macherinnen und Macher im VR-Bereich geworden.

Im September diesen Jahres findet Places zum dritten Mal nach 2018 und 2020, sowie seinen Spin-Off-Events 2019, statt. Das kreative Quartier rund um die Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf wird wieder zur außergewöhnlichen Bühne für die Avantgarde der VR-Szene. Ob Forschungsteam, Startup oder etabliertes Unternehmen - Places ist die einmalige Chance sich kostenfrei in der Branche zu vernetzen und die eigenen Entwicklungen einem Fach- und Öffentlichkeitspublikum zu präsentieren.

**Die Calls für die Beteiligung am Festival sind ab sofort unter [places-festival.de/call-for-participation-2021](https://places-festival.de/call-for-participation-2021) gestartet!**

Virtual-Reality-Unternehmen und -Institutionen, die als Programmpartner des Places \_ Festivals ihre Anwendungen am 17. und 18. September an einzelnen Stationen präsentieren wollen, können sich unter Experience \_ Places bewerben. Ebenso gesucht sind Expertinnen und Experten als Speaker sowie Startups, die ihre Geschäftsideen beim Start up Pitch einer Jury und Investoren vorstellen. Für Hochschulen, die im Bereich VR forschen, besteht die Möglichkeit ihre Prototypen einer Fachjury vorzustellen, um einen der drei Preise beim begehrten Award des Deutschen Instituts für virtuelle Realitäten (DIVR) zu erobern. Neu bei Places \_ 2021 ist das Places \_ Hub, ein spezielles Areal auf dem Festivalgelände, wo eine Community, ein Netzwerk oder Meetup präsentiert werden kann, um dort direkt mit anderen VR-Macherinnen und -Machern aus ganz Deutschland in Kontakt zu kommen.

Wer sich oder ein Unternehmen für einen dieser Programmpunkte anmelden möchte, folgt dem Link [places-festival.de/call-for-participation-2021](https://places-festival.de/call-for-participation-2021) und füllt den Call for Participation aus. Hier finden sich auch weitere Infos und, bei Bedarf, ein Kontakt für weitere Beratung. Pressevertreter können sich für Rückfragen oder Interview wünsche jederzeit an [presse@places-festival.de](mailto:presse@places-festival.de) richten.

## 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 wird vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen stattfinden.

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 Rahmen 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/)

### Kontakt

Roman Milinski  
[presse@places-festival.de](mailto:presse@places-festival.de)



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

**16 - 18 September 2021**

**Press release: Call for participation**

## **Places \_ VR Festival 2021: Application phase for participation started**

Third Places \_ Virtual Reality Festival from 9/16 to 9/18 2021 in Gelsenkirchen, Germany

**Germany's largest festival for Virtual Reality is entering its third round. The Places \_ Virtual Reality Festival will also take place in 2021 and will once again bring together the national virtual reality industry in Gelsenkirchen. Interested VR designers or experts now have the opportunity to apply for participation in the different programme parts of the festival.**

It is now impossible to imagine the German virtual reality scene without it: the Places \_ Festival in Gelsenkirchen. Since 2018, Germany's first, largest and freely accessible festival for Virtual Reality (VR) has been taking place in the heart of the Ruhr metropolis. Once a year, Gelsenkirchen has become the place to be for makers in the VR sector.

This September, Places will take place for the third time after 2018 and 2020. The creative district around the Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf will once again become an extraordinary stage for the avantgarde of the VR scene. Whether research team, start-up or established company - Places is a unique chance to network in the VR-industry and to present developments to an expert and public audience. Everything free of charge.

**Calls for participation in the festival are now open at**

**[places-festival.de/en/call-for-participation-2021](https://places-festival.de/en/call-for-participation-2021)**

Virtual reality companies and institutions that want to be programme partners of the Places \_ Festival and present their applications at individual stations on September 17th and 18th can apply under Experience \_ Places. Places is also searching for experts who want to take part as speakers and start-ups that want to present their business ideas to a jury and investors at a start-up pitch. Universities with research in the field of VR have the opportunity to present their prototypes to a jury of experts and to win one of the three prizes at the coveted award of the German Institute for Virtual Reality (DIVR).

If you would like to register yourself or a company for one of these programme items, follow the link **[places-festival.de/en/call-for-participation-2021](https://places-festival.de/en/call-for-participation-2021)** and fill out the Call for Participation. Here you will also find further information and, if necessary, a contact for further advice. Press representatives can contact **[presse@places-festival.de](mailto:presse@places-festival.de)** at any time with questions or interview requests.

## About Places \_ Virtual Reality Festival

The Places \_ VR Festival in Gelsenkirchen is Germany's largest event for Virtual Reality (VR) since 2018. Once a year, in the middle of the Ruhr metropolis, Europe's largest conurbation, everything revolves about innovations in the technologies VR, AR and MR. Not in a normal exhibition hall, but along an entire street. With its extraordinary urban locations along the Bochumer Straße, the development district Gelsenkirchen-Ückendorf turns into a festival stage. Between old buildings and modern facilities, between kerbside and backyards, in shops, art studios or vacant lots in need of renovation, XR developers meet the industry and its customers. Virtual meets real reality and shows what could be possible. The programme with its diverse elements - from experience stations to a university award, from a hackathon to an extensive programme of speakers - reaches a diverse audience.

The first Places \_ Virtual Reality Festival was attended by around 2000 people from all over Germany in April 2018. The second edition in August 2020 was already attended by twice as many. The Places \_ Virtual Reality Festival 2021 will take place from September 16th to 18th in Gelsenkirchen.

Places is a project of the Economic Development Department of the City of Gelsenkirchen within the framework of the „Networked City of Gelsenkirchen“, funded by the Ministry of Economic Affairs, Innovation, Digitalisation and Energy of the State of North Rhine-Westphalia as part of the digital model regions NRW. The conception and implementation is in the hands of the Gelsenkirchen-based mxr storytelling UG.

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

### Contact

Roman Milinski

[presse@places-festival.de](mailto:presse@places-festival.de)

A project of:



Sponsored by:

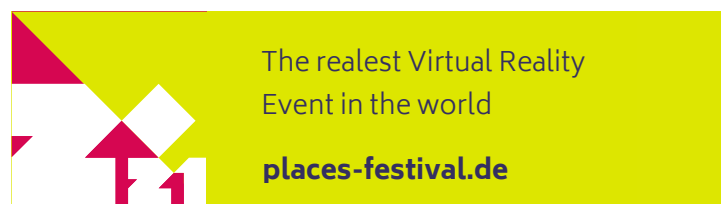
Ministerium für Wirtschaft, Innovation,  
Digitalisierung und Energie  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Concept & Organization:



mxr storytelling  
Bochum Str. 140-142  
45886 Gelsenkirchen



**16 - 18 September 2021**

## Press release

### **Gelsenkirchen becomes Germany's virtual reality "stronghold" again**

Places \_ Virtual Reality Festival: bringing VR makers together

**The third edition of Germany's largest festival for virtual reality (VR) is in the preparation. After 2018 and 2020, the Places \_ Virtual Reality Festival will once again attract the 2021, from 16 to 18 September, the national and international VR scene as well as technology enthusiasts will be technology enthusiasts to the heart of the Metropole Ruhr in Gelsenkirchen.**

Since 2018, the Ruhr region and Gelsenkirchen have been firmly anchored on the map for virtual reality in Germany. Since then, the Places \_ Virtual Reality Festival and its spin-off events have brought the industry together annually and gradually turned the city into the place for virtual reality. In 2021, the largest event for virtual reality in Germany will take place for the third time. From September 16th to 18th, the Places \_ Virtual Reality Festival will once again offer a professional audience and a general public the chance to marvel at the latest VR developments and try them. Start-ups, universities and established VR companies will be given a platform for presenting and networking that is unparalleled - and everything is free of charge.

As in the previous year, the main motive of the Places \_ Virtual Reality Festival 2021 is „Meaningful VR“. The focus is on virtual reality applications that will make a real difference to society in the future. After the hype surrounding various VR applications a few years ago, when many developments were solely concerned with the purely technical effect or an entertainment value, the question of sustainability of virtual reality is increasingly being asked. Which areas of VR can really be a useful extension of human abilities and other technologies?

Likewise, Places 2021 is increasingly pursuing its own sustainability strategy. The festival has a kind of avantgarde style, does not take place in an exclusive location or exhibition hall, is rather decentralised at unusual locations along the development quarter around the Bochumer Street in the city district of Gelsenkirchen-Ückendorf. The district has been developing into a lively place for art and culture in the past few years. IT start-ups and creative people are increasingly settling here. In the open spaces of Ückendorf, like vacant flats, shops or backyard halls, there are still a lot of possibilities in comparison to conditions in other cities. Companies from the VR sector can also settle here permanently and with favorable conditions. Places has been fuelling this founding spirit since its inception.

But the core of the Festival is once again the programme item „Experience \_ Places“. During the entire second and third day, the programme partners will be presenting their applications, which can be tested by the visitors free of charge. There will also be numerous lectures and workshops for the specialist audience. Depending on the Corona requirements in force in September, the Places \_ Virtual Reality Festival will be completely live on site or will partly take place in digital formats. A modified concept in compliance with all hygiene measures had already proved successful in 2020.

If you have any questions for your reporting or would like to arrange an interview, photo or filming session please feel free to contact our press officer Roman Milinski at any time on **0173 / 24 70 389** or **presse@places-festival.de**.

## About Places \_ Virtual Reality Festival

The Places \_ VR Festival in Gelsenkirchen is Germany's largest event for Virtual Reality (VR) since 2018. Once a year, in the middle of the Ruhr metropolis, Europe's largest conurbation, everything revolves about innovations in the technologies VR, AR and MR. Not in a normal exhibition hall, but along an entire street. With its extraordinary urban locations along the Bochumer Straße, the development district Gelsenkirchen-Ückendorf turns into a festival stage. Between old buildings and modern facilities, between kerbside and backyards, in shops, art studios or vacant lots in need of renovation, XR developers meet the industry and its customers. Virtual meets real reality and shows what could be possible. The programme with its diverse elements - from experience stations to a university award, from a hackathon to an extensive programme of speakers - reaches a diverse audience.

The first Places \_ Virtual Reality Festival was attended by around 2000 people from all over Germany in April 2018. The second edition in August 2020 was already attended by twice as many. The Places \_ Virtual Reality Festival 2021 will take place from September 16th to 18th in Gelsenkirchen.

Places is a project of the Economic Development Department of the City of Gelsenkirchen within the framework of the „Networked City of Gelsenkirchen“, funded by the Ministry of Economic Affairs, Innovation, Digitalisation and Energy of the State of North Rhine-Westphalia as part of the digital model regions NRW. The conception and implementation is in the hands of the Gelsenkirchen-based mxr storytelling UG.

**places-festival.de**

**facebook.com/PlacesFestival**

**twitter.com/places\_festival**

**linkedin.com/showcase/places-virtual-reality-festival/**

### Contact

Roman Milinski

presse@places-festival.de

A project of:



Sponsored by:

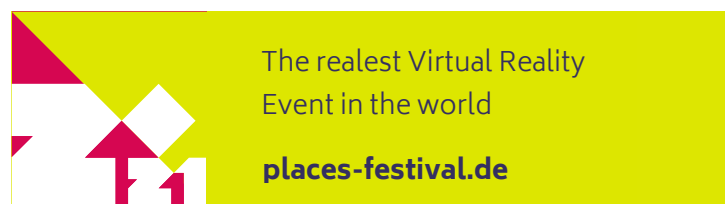
Ministerium für Wirtschaft, Innovation,  
Digitalisierung und Energie  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Concept & Organization:



mxr storytelling  
Bochum Str. 140-142  
45886 Gelsenkirchen



**16. - 18. September 2021**

## Pressemeldung

### **Places \_ VR Festival: IT-Security trifft Virtual Reality beim Hackathon**

24-Stunden-Hackathon zum Thema IT-Sicherheit. Anmeldungen noch möglich.

**Hacker-Angriffe, Spionage oder Sicherheitslücken – Problemstellungen rund um das Thema IT- und Datensicherheit beschäftigen Wirtschaft und Staat heutzutage enorm. Das dritte Places \_ Virtual Reality Festival vom 16. bis zum 18. September 2021 in Gelsenkirchen widmet dem Thema IT-Security einen einzigartigen 24-Stunden-Hackathon.**

Nach 2018 und 2020 lockt das Places \_ Virtual Reality Festival auch dieses Jahr, vom 16. bis 18. September 2021, die nationale und internationale VR-Szene sowie Technologie-Begeisterte mitten in die Metropole Ruhr nach Gelsenkirchen. Immer mehr Programmpunkte stehen mittlerweile fest. So auch wieder der 24-Stunden-Hackathon - seit Beginn an fester und beliebter Bestandteil des Festival-Plans.

Die 24 Stunden des **Places \_ Hackathon 2021**, die am **17. September im Wissenschaftspark Gelsenkirchen** starten, stehen diesmal unter dem **Motto IT-Sicherheit**. Wie können IT-Infrastrukturen besser visualisiert werden? Wie können Menschen noch besser für den sicheren Umgang mit Computern und Servern geschult werden? Welche Risiken birgt die VR-Technologie möglicherweise selbst. An einem Tag und in einer Nacht sollen die teilnehmenden interdisziplinären Teams aus Designern, Codern und Experts aus vielen weiteren Bereichen von einer Aufgabenstellung zu einem VR/AR-Prototypen kommen.

***Interessierte, die noch am Places \_ Hackathon teilnehmen möchten, können sich unter [www.places-festival.de/hackathon-2021](http://www.places-festival.de/hackathon-2021) dazu anmelden.***

Wir vom Places \_ VR Festival glauben, dass sich Technologien der Extended Reality (VR, AR, MR) besonders eignen, um Lösungen für Herausforderungen unserer Gesellschaft zu diskutieren, Visionen erlebbar zu machen und die Zukunft zu planen. Leitmotiv des Places \_ Virtual Reality Festivals 2021 ist daher, wie auch schon im Vorjahr, "Meaningful VR". Der Fokus liegt auf Virtual-Reality-Anwendungen, die die Gesellschaft in Zukunft wirklich entscheidend weiterbringen.

Dass auch die IT-Security dazu zählt und beim Places \_ Festival auf Virtual Reality trifft, ist aufgrund des Festivalorts naheliegend. Rund um das Entwicklungsquartier Bochumer Straße in Gelsenkirchen haben sich in den vergangenen Jahren bereits einige Startups und Unternehmen aus der IT-Sicherheitsbranche etabliert. Sie bilden allmählich ein wirtschaftliches Zukunftscluster in der Stadt und dem gesamten Ruhrgebiet, immer mehr Hochschulen der Region bilden exzellente Fachkräfte aus, die die günstigen Standortfaktoren hier zu schätzen wissen.

So sind gleich drei IT-Security-Unternehmen aus Gelsenkirchen Partner des Places \_ Hackathon, die den Teilnehmern Aufgaben stellen werden: XignSys, das an smarten Authentifizierungslösungen ohne Passwort und einem smarten Bürgeramt-Service arbeitet, TrustCerts, das einen Schwerpunkt auf fälschungssichere Zertifikate auf Blockchain-Basis gelegt hat, sowie Aware7, das Mitarbeiter von Unternehmen z.B. mit Livehacking-Shows für IT-Sicherheits-Themen sensibilisiert.

Hinweis: Je nach den im September gültigen Corona-Auflagen wird das Places \_ Virtual Reality Festival komplett live vor Ort besuchbar sein oder in Teilen mit digitalen Formaten stattfinden. Ein modifiziertes Konzept unter Beachtung aller Hygiene-Maßnahmen hatte sich bereits 2020 bewährt. Sollten Sie für Ihre Berichterstattung Rückfragen oder Interview-, Foto- oder Drehtermin-Wünsche haben, so können Sie jederzeit unseren Pressereferenten Roman Milenski unter 0173 / 24 70 389 oder [presse@places-festival.de](mailto:presse@places-festival.de) kontaktieren.

## 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 wird vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen stattfinden.

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





**16. - 18. September 2021**

## Pressemeldung

### **Places \_ Virtual Reality Festival 2021: Programmplan steht**

Deutschlands größtes Festival für Virtual Reality zum dritten Mal in Gelsenkirchen

**Richtungsweisende Neuigkeiten auf dem Feld der Virtual Reality (VR) gibt es vom 16. bis zum 18. September wieder in Gelsenkirchen zu erleben. Nach 2018 und 2020 macht Places - Deutschland erstes und größtes Festival für Virtual Reality - die faszinierende Technologie erneut kostenfrei zugänglich. Das Programm steht fest.**

Gelsenkirchen ist der Treffpunkt für die deutsche Virtual Reality Branche. Das beweist auch dieses Jahr das Places \_ Virtual Reality Festival. Vom 16. bis zum 18. September 2021 bietet Places einem Fach- und Öffentlichkeitspublikum wieder ein einzigartiges Event. Keine teure Messe oder reiner Branchentreff in exaltierter Business-Location, sondern ein Straßenfest, bei dem ein ganzes Stadtviertel mit allen seinen Stärken und Schwächen zum Festivalort wird - ob in Ladenlokalen, Hinterhöfen oder Leerständen. Wie 2020 steht bei Places 2021 alles unter dem Motto: 'Meaningful VR'. Nach dem ersten Hype um Virtual Reality in den vergangenen Jahren beleuchtet das Festival vor allem, welche Anwendungen in welchen Bereichen zukünftig wirklich von Relevanz für gesellschaftliche Entwicklungen sind.

#### **Multiplayer-Gaming und VR-Anwendungen, die Probleme der Corona-Pandemie lösen**

An Erlebnisstationen, in Fachvorträgen sowie bei einer Award-Verleihung, einem 24h-Hackathon und einem Startup-Pitch wird Virtual Reality für die Besucherinnen und Besucher zugänglich. Herzstücke beim Places \_ Virtual Reality Festival bilden jene Programmpunkte, bei denen VR selbst ausgetestet werden kann, unter anderem bei "Experience \_ Places". Während des gesamten zweiten und dritten Tages stellen Unternehmen ihre Anwendungen an rund 25 unterschiedlichen Erlebnisstationen dem Publikum kostenfrei zur Verfügung - von Virtual Reality Games bis hin zu wissenschaftlich-technischen Entwicklungen. Speziell durch die Herausforderungen der Corona-Pandemie haben Unternehmen neue Ideen zum Einsatz von Virtual Reality entwickelt. So präsentiert "Virtual Germany" eine VR-Anwendung für virtuelle Meetings, bei denen man sich durch die VR-Brille mit allen Teilnehmenden in einem Raum befindet.

#### **Virtual Reality die "fühlbar" wird**

Auch beim Award des Deutschen Instituts für virtuelle Realitäten (DIVR) können Festival-Gäste neueste VR-Forschungsergebnisse selbst ausprobieren. Der renommierte Preis für Virtual Reality Entwicklungen von Hochschulen in ganz Deutschland, der in verschiedenen Kategorien verliehen wird, bringt 21 nominierte Teams in der Tiefgarage des Wissenschaftsparks Gelsenkirchen zusammen. Vielversprechend sind dabei die ersten Forschungsschritte der HTW Berlin, die VR-Welten mit einer Steuerung per Gedanken entwickeln. Die TU Chemnitz und Kunsthochschule Halle versuchen den Tastsinn mit der VR-Technik zu verknüpfen. Sie präsentieren Anwendungen, bei denen Dinge, die man durch die VR-Brille sieht, mittels Ultraschall oder Infrarot haptisch spürbar sein sollen.

## Eigene Halle für internationale VR-Kunst

Ein weiteres Highlight beim Places \_ Virtual Reality Festival 2021 ist eine ganze neue Location nur für internationale Virtual Reality Kultur und Kunst. In einem ehemaligen Supermarkt zeigen unter anderem Künstler aus Brasilien und dem Iran ihre Werke wie die Nachbildung eines alten Kinos in 360 Grad oder eine virtuelle Gefängnis-Erfahrung. Die Anwendung „Puppets 4.0“ aus Bochum präsentiert ein virtuelles Puppenmuseum, mit Exponaten aus unterschiedlichen Kulturen und beweist so, wie auch Museums- oder Galeriebesuche in der virtuellen Realität möglich sind.

Das komplette, stets aktualisierte LineUp von Places \_ 2021 gibt es unter: [places-festival.de](https://places-festival.de). Je nach den dann gültigen Corona-Auflagen wird das Places \_ Virtual Reality Festival komplett live vor Ort besuchbar sein oder in Teilen mit digitalen Formaten stattfinden. Sollten Sie für Ihre Berichterstattung Rückfragen, Interview-, Foto- oder Drehtermin-Wünsche 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 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 wird vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen stattfinden.

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



**16. - 18. September 2021**

## Pressemeldung

### **Eine Straße in Augmented Reality neu denken**

Initiative lala.ruhr bringt grüne Stadtplanung zum Places \_ VR Festival nach Gelsenkirchen

**Wie wollen wir unsere Städte in Zukunft planen entwickeln? Und mit welchen Technologien? Im Projekt "Imagine Green Urban Futures" wollen die Initiative lala.ruhr und das Places \_ Virtual Reality Festival vom 16. bis 18. September 2021 in Gelsenkirchen mit innovativen Stadtgestalter\*innen und Augmented-Reality-Technologie (AR) neue Möglichkeiten entdecken, wie Straßen und Plätze, wie Gebäude und Freiflächen besser und nachhaltiger gestaltet werden können - und das am direkten Anschauungsobjekt, dem Festivalort entlang der Bochumer Straße in Gelsenkirchen-Ückendorf.**

Gemeinsam mit der Initiative **lala.ruhr** hat das Places \_ Virtual Reality Festival in diesem Jahr per offenem Bewerbungsverfahren technikaffine (Landschafts-)Architekt\*innen, Stadtplaner\*innen und Innovator\*innen gesucht. Leitmotiv dabei war jenes des Projekts lala.ruhr - einem Labor für die Metropole Ruhr, das sich einer integrierten Sicht auf die Transformation der urbanen Landschaft widmet, so dass diese den Menschen in Zukunft eine höhere Lebensqualität bietet.

Unter allen Bewerbungen wurden die Berliner Agentur **pimento formate**, die Hamburger Szenografin **Anja Cambria Oellermann** und das Kölner **Landschaftsarchitekturbüro Greenbox** ausgewählt. Die Auserwählten werden ihre Visionen für je einen Abschnitt des Festivalorts - das über 130 Jahre alte Gelsenkirchener Stadtviertel entlang der Bochumer Straße - auf Basis bestehender 3D-Daten entwickeln. Diese Modelle wandelt Places-Technikpartner **cityscaper** in AR-Anwendungen um, die die Besucher\*innen während der Publikumstage am 17. und 18. September per Smartphone oder Tablet erkunden.

Besonders spannend werden die Ergebnisse durch die unterschiedlichen Schwerpunkte der interdisziplinären Teilnehmer\*innen. Während pimento formate einen Fokus auf Edutainment für Nachhaltigkeit legt und Menschen spielerisch dazu inspirieren möchte, ihre Vorstellungen von beispielsweise begrünten Hausfassaden mit Hilfe selbstgedrehter Augmented-Reality-Stories festzuhalten, hat Greenbox die Idee, Stadtplanung mit AR in die Vertikale zu denken und den Stadtraum so auf mehreren Ebenen zu nutzen. Anja Cambria Oellermann möchte über AR wiederum das Entdecken der Umgebung fördern, zum Beispiel über die Darstellung von Veränderungen der Stadtnatur bei Regen.

Vor allem Technologien der Extended Reality (VR, AR, MR) sind geeignet, um Lösungen für Herausforderungen unserer Gesellschaft zu diskutieren, Visionen erlebbar zu machen und die Zukunft zu planen. Leitmotiv des Places \_ Virtual Reality Festivals 2021 ist daher, wie auch schon im Vorjahr, "Meaningful VR". Der Fokus liegt auf Virtual-Reality-Anwendungen, die die Gesellschaft in Zukunft wirklich weiterbringen.

Hinweis: Je nach den im September gültigen Corona-Auflagen wird das Places \_ Virtual Reality Festival komplett live vor Ort besuchbar sein oder in Teilen mit digitalen Formaten stattfinden. Ein modifiziertes Konzept unter Beachtung aller Hygiene-Maßnahmen hatte sich bereits 2020 bewährt. Sollten Sie für Ihre Berichterstattung Rückfragen oder Interview-, Foto- oder Drehtermin-Wünsche haben, so können Sie jederzeit unseren Pressereferenten Roman Milenski unter 0173 / 24 70 389 oder [presse@places-festival.de](mailto:presse@places-festival.de) kontaktieren.

**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 wird vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen stattfinden.

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 Rahmen 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



**16. - 18. September 2021**

## Pressemeldung

# Places \_ Virtual Reality Festival bietet virtueller Kunst eine Bühne

Deutschlands größtes Festival für VR vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen

**Mitte diesen Monats ist es wieder soweit: Zum dritten Mal findet das Places \_ Virtual Reality Festival in Gelsenkirchen statt. Mitten in der Metropole Ruhr gibt es dann Deutschlands größten Szenetreff rund um die zukunftsweisende Technologie-Sparte. Neu in diesem Jahr ist unter anderem eine eigene Location, in der einzigartige Virtual-Reality-Werke von internationalen Künstlerinnen und Künstlern zu sehen sind.**

Virtual Reality (VR) ist weit mehr als Gaming und Entertainment. Auch den bildenden und darstellenden Künsten eröffnen sich durch diese Technologie neue Möglichkeiten, andere Perspektiven und alternative Welten. Das Places \_ Virtual Reality Festival stellt das 2021 eindrucksvoll unter Beweis. Bei Deutschlands größtem Treff für die nationale und internationale Virtual Reality Branche gibt es in diesem Jahr ein eigenes Areal für künstlerische VR-Anwendungen oder solche, die sich mit Kulturthemen beschäftigen.

Ein leerstehendes Ladenlokal eines ehemaligen Supermarkts wird bei Places zu einer Art Ausstellungshalle oder Kunstmuseum, wo unter anderem Künstler aus Brasilien und dem Iran ihre Werke zeigen. Die iranischen Künstler Arash Akbari und Farzaneh Nouri beispielsweise präsentieren mit "Infomorph" ein künstlerisches VR-Erlebnis zum Verhältnis von Mensch, Maschine und Natur in einer posthumanen Zukunft, in der ein Leben in der physischen Welt nicht mehr möglich oder notwendig ist. Das Konzerthaus Berlin zeigt die interaktive Umgebung " m v ltn – Umwelten" - ein fantastischer Kosmos aus virtuellen Pflanzenwesen, Klängen etc., in dem zeitgenössische Musik in einer experimentellen, individuell erfahrbaren Anwendung an den Schnittstellen von Neuer Musik, visueller Kunst und Virtual Reality erlebbar wird.

Das und vieles mehr können Besucherinnen und Besucher vom Places \_ Virtual Reality Festival an den beiden Publikumstagen - **Freitag, 17. September von 15 bis 20 Uhr sowie Samstag, 18. September 2021 von 10 bis 18 Uhr** - kostenfrei erleben. An rund 25 Erlebnisstationen entlang des Festival-Schauplatzes - der Bochumer Straße im Kreativ.Quartier Gelsenkirchen-Ückendorf (**Festivalzentrum Bochumer Straße 140, 45886 Gelsenkirchen**) - können unterschiedlichste Virtual Reality Anwendungen aus Kunst, Games, Entertainment oder Wissenschaft und Technik selbst ausprobiert werden.

Das komplette, stets aktualisierte LineUp von Places \_ 2021 gibt es unter: <https://places-festival.de/experience-places>. Je nach den dann gültigen Corona-Auflagen wird das Places \_ Virtual Reality Festival komplett live vor Ort besuchbar sein oder in Teilen mit digitalen Formaten stattfinden. Sollten Sie für Ihre Berichterstattung Rückfragen, Interview-, Foto- oder Drehtermin-Wünsche 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 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 wird vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen stattfinden.

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 Rahmen 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

**16. – 18. September 2021**

## Pressemeldung

### **Places \_ Virtual Reality Festival bietet virtueller Kunst eine Bühne**

Deutschlands größtes Festival für VR vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen

**Mitte diesen Monats ist es wieder soweit: Zum dritten Mal findet das Places \_ Virtual Reality Festival in Gelsenkirchen statt. Mitten in der Metropole Ruhr gibt es dann Deutschlands größten Szenetreff rund um die zukunftsweisende Technologie-Sparte. Neu in diesem Jahr ist unter anderem eine eigene Location, in der einzigartige Virtual-Reality-Werke von internationalen Künstlerinnen und Künstlern zu sehen sind.**

Virtual Reality (VR) ist weit mehr als Gaming und Entertainment. Auch den bildenden und darstellenden Künsten eröffnen sich durch diese Technologie neue Möglichkeiten, andere Perspektiven und alternative Welten. Das Places \_ Virtual Reality Festival stellt das 2021 eindrucksvoll unter Beweis. Bei Deutschlands größtem Treff für die nationale und internationale Virtual Reality Branche gibt es in diesem Jahr ein eigenes Areal für künstlerische VR-Anwendungen oder solche, die sich mit Kulturthemen beschäftigen.

Ein leerstehendes Ladenlokal eines ehemaligen Supermarkts wird bei Places zu einer Art Ausstellungshalle oder Kunstmuseum, wo unter anderem Künstler aus Brasilien und dem Iran ihre Werke zeigen. Die iranischen Künstler Arash Akbari und Farzaneh Nouri beispielsweise präsentieren mit "Infomorph" ein künstlerisches VR-Erlebnis zum Verhältnis von Mensch, Maschine und Natur in einer posthumanen Zukunft, in der ein Leben in der physischen Welt nicht mehr möglich oder notwendig ist. Das Konzerthaus Berlin zeigt die interaktive Umgebung "um,veltη – Umwelten" - ein fantastischer Kosmos aus virtuellen Pflanzenwesen, Klängen etc., in dem zeitgenössische Musik in einer experimentellen, individuell erfahrbaren Anwendung an den Schnittstellen von Neuer Musik, visueller Kunst und Virtual Reality erlebbar wird.

Das und vieles mehr können Besucherinnen und Besucher vom Places \_ Virtual Reality Festival an den beiden Publikumstagen - Freitag, **17. September von 15 bis 20 Uhr sowie Samstag, 18. September 2021 von 10 bis 18 Uhr - kostenfrei** erleben. An rund 25 Erlebnisstationen entlang des Festival-Schauplatzes - der Bochumer Straße im Kreativ.Quartier Gelsenkirchen-Ückendorf (**Festivalzentrum Bochumer Straße 140, 45886 Gelsenkirchen**) - können unterschiedlichste Virtual Reality Anwendungen aus Kunst, Games, Entertainment oder Wissenschaft und Technik selbst ausprobiert werden.

Das komplette, stets aktualisierte LineUp von Places \_ 2021 gibt es unter: [places-festival.de/experience-places](https://places-festival.de/experience-places). Je nach den dann gültigen Corona-Auflagen wird das Places \_ Virtual Reality Festival komplett live vor Ort besuchbar sein oder in Teilen mit digitalen Formaten stattfinden. Sollten Sie für Ihre Berichterstattung Rückfragen, Interview-, Foto- oder Drehtermin-Wünsche 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 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 wird vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen stattfinden.

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 Rahmen der digitalen Modellregionen NRW. Die Konzeption und Durchführung liegt in den Händen der Gelsenkirchener mxr storytelling UG.

[places-festival.de](http://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



**16. – 18. September 2021**

## Pressemeldung

### **Places \_ 2021: Akkreditierungen für Festival & Presse-Preview offen**

Deutschlands größtes Festival für Virtual Reality zum dritten Mal in Gelsenkirchen

**Richtungsweisende Neuigkeiten auf dem Feld der Virtual Reality (VR) gibt es vom 16. bis zum 18. September 2021 wieder in Gelsenkirchen zu erleben. Internationale VR-Kunst in einem alten Supermarkt, Hightech-Forschung in der Tiefgarage - nur zwei Highlights bei Places \_ 2021. Akkreditieren Sie sich jetzt für die Festivaltage, zusätzlich bieten wir eine exklusive Presse-Preview vorab an.**

Gelsenkirchen ist der Treffpunkt für die deutsche Virtual Reality Branche. Das beweist auch dieses Jahr das Places \_ Virtual Reality Festival. Vom 16. bis zum 18. September 2021 bietet Places einem Fach- und Öffentlichkeitspublikum zum dritten Mal nach 2018 und 2020 ein einzigartiges Event, bei dem die neuesten Virtual Reality Entwicklungen kostenfrei ausprobiert werden können. Ein Highlight in diesem Jahr ist eine Location nur für Virtual Reality Anwendungen der darstellenden und bildenden Kunst. In einem ehemaligen Supermarkt zeigen unter anderem Künstler aus Brasilien und dem Iran ihre Werke.

Wissenschaftlich-technischer geht es hingegen in der Tiefgarage des Wissenschaftsparks Gelsenkirchen zu. Beim Award des Deutschen Instituts für virtuelle Realitäten (DIVR) präsentieren Hochschulteams aus ganz Deutschland ihre neuesten Forschungsergebnisse. Mit dabei sind zum Beispiel erste Entwicklungen, die VR-Welten per Gedankensteuerung entstehen lassen oder bei denen Dinge, die man durch die VR-Brille sieht, mittels Ultraschall oder Infrarot haptisch spürbar sein sollen.

Hiermit möchten wir Sie als Pressevertreter\*innen herzlich zum Places \_ Virtual Reality Festival 2021 einladen. Akkreditieren Sie sich jederzeit gerne für einen oder mehrere Tage unter **presse@places-festival.de** oder **0173 / 24 70 389** (Roman Milenski, Pressereferent). Das Festival startet am 16.9. mit dem Startup Pitch um 18:45 Uhr, das eigentliche Programm mit Erlebnisstationen, Vorträgen, Hackathon und dem Award für die innovativsten VR-Forschungen an deutschen Hochschulen findet am 17.9. von 15-20 Uhr und am 18.9. von 10-18 Uhr statt. Anlaufstelle für die Presse ist dann jeweils das Festivalzentrum Bochumer Str. 140, 45886 Gelsenkirchen.

Zusätzlich bieten wir Ihnen vorab die Möglichkeit am **Dienstag, 14.9. von 11 bis 18 Uhr** (Bochumer Straße 156, 45886 Gelsenkirchen) zu unserer **Presse-Preview** zu kommen. Hier haben Sie bereits die exklusive Möglichkeit, einige Virtual Reality Anwendungen, die auf dem Festival dabei sind, für Ihre Berichterstattung kennenzulernen. Sollten Sie daran interessiert sein, dann melden Sie sich gerne an und teilen uns Ihre Wunschzeit mit. Ansonsten können wir vor oder während des Festivals auch individuelle Termine für Ihre Interviews, Fotos oder Drehs vereinbaren.

Das komplette Programm von Places \_ 2021 gibt es unter: [places-festival.de](https://places-festival.de). Das Festival wird unter Berücksichtigung der Corona 3G-Auflagen komplett live vor Ort besuchbar sein. Zusätzlich werden einige Programmteile wie der Startup-Pitch und Expertenvorträge live gestreamt unter: [places-festival.de/live](https://places-festival.de/live). 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 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 wird vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen stattfinden.

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 Rahmen 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



**16. – 18. September 2021**

## Pressemeldung

### **Places \_ Virtual Reality Festival 2021 gestartet**

Zum Auftakt gewinnt Digifactura Startup-Preis für Idee zu VR-Museumsausstellungen

**Deutschlands größtes Festival für Virtual Reality (VR) ist in vollem Gange. Seit gestern Abend - und noch bis einschließlich morgen, Samstag, 18. September 2021 - bringt das Places \_ Festival die nationale und internationale Virtual Reality Szene zum dritten Mal in Gelsenkirchen zusammen. Zum Start am gestrigen Abend wurde Deutschlands aktuell innovativstes VR-Startup gekürt.**

Virtual-Reality-Kunst im leerstehenden Supermarkt, VR-Forschungsergebnisse in der Tiefgarage des Wissenschaftsparks, VR-Games in der alten Spielothek: Das Places \_ Virtual Reality Festival ist anders. Deutschlands größtes Festival in dieser Technologie-Sparte bringt Innovationen nicht in eine Messehalle, sondern an außergewöhnliche Orte in einem ganzen Stadtviertel. Kostenfrei können Besucherinnen und Besucher am heutigen Freitag von 15-20 Uhr sowie am morgigen Samstag von 10-18 Uhr 40 Virtual-Reality-Anwendungen in 20 Locations entlang der Bochumer Straße 86-156 in Gelsenkirchen-Ückendorf (Infopoint: Bochumer Straße 109, 45886 Gelsenkirchen) austesten. Hinzu kommen Fachvorträge, Diskussionsrunden, ein Hochschul-Preis und 24-Stunden-Programmierwettbewerb.

### **Jury kürt Startup für VR-Kunstaustellungen zum Pitch-Sieger**

Das Places \_ Virtual Reality Festival 2021 startete am gestrigen Donnerstagabend, 16. September 2021 mit dem Places \_ Startup Pitch. Vor geladenen Gästen aus Politik und Wirtschaft sowie live im Stream stellten fünf junge Virtual-Reality-Unternehmen aus ganz Deutschland ihre Entwicklungen und Geschäftsideen einer Jury und potentiellen Investoren vor. Ganz vorne landete am Ende Digifactura. Das Startup aus Bochum hat eine Virtual-Reality-Anwendung entwickelt, mit der es als Dienstleister für Museen und Kultureinrichtungen einen 3D-Archivservice bietet, der neben der räumlichen Abbildung von Kunstgegenständen die Möglichkeiten einer digitalen VR-Ausstellung umfasst. Gesponsort wurde der Preis von der Firma Gelsen-Net.

### **Gelsenkirchen entwickelt sich "heimlich" zum Standort für die Digitalbranche**

Unter den anwesenden Gästen war auch Gelsenkirchens Oberbürgermeisterin Karin Welge. "Gelsenkirchen spielt als Digitale Modellkommune eine wichtige Rolle bei der digitalen Transformation in Nordrhein-Westfalen, sowohl für die digitale Verwaltung eGovernment wie auch für die digitale Stadtentwicklung Smart City. Mit Places haben wir zudem ein spannendes Festival zur Virtual Reality in unserer Stadt, über das ich mich sehr freue – und dem ich auch in diesem Jahr einen guten Verlauf und viele Besucherinnen und Besucher wünsche", läutete sie das Event ein. Gelsenkirchens Wirtschaftsförderungsdezernent Dr. Christopher Schmitt ergänzte: "Gerade im Quartier Bochumer Straße haben sich in Zahl und Potenz beeindruckende IT-Unternehmen angesiedelt. Ich erinnere nur an evocenta, ein Startup im Bereich KI, das sich in einem rasanten Wachstumsprozess befindet. Dieses Klima ist ideal für ein Festival wie Places."

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 Fotos, Videos, Texte und O-Töne zum Download und freien Verfügung. Das Festival wird unter Berücksichtigung der Corona-3G-Auflagen komplett live vor Ort besuchbar sein. Zusätzlich werden einige Programmteile wie die Diskussionsrunden und Preisverleihungen live gestreamt unter: <https://places-festival.de/live>. Sollten Sie Rückfragen haben oder eine Akkreditierung wünschen 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 wird vom 16. bis 18. September in Gelsenkirchen stattfinden.

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 Rahmen der digitalen Modellregionen NRW. Die Konzeption und Durchführung liegt in den Händen der Gelsenkirchener mxr storytelling UG.

[places-festival.de](http://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



**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

