

nordmedia  
Film- und Mediengesellschaft  
Niedersachsen/Bremen mbH

Expo Plaza 1  
30539 Hannover

[www.nordmedia.de](http://www.nordmedia.de)  
[info@nordmedia.de](mailto:info@nordmedia.de)

Tel. +49 511/123 456-0  
Fax +49 511/123 456-29

Presse: Wibke Schimpf  
Tel. +49 511/123 456-22  
Mobil +19 171 860 4006  
[w.schimpf@nordmedia.de](mailto:w.schimpf@nordmedia.de)

PRESSEINFORMATION

29. März 2017

## **Serious Games Conference 2017: Augmented und Mixed Reality stehen im Fokus und zeigen: Die Zukunft ist jetzt! Gamestechnologien werden Teil von Industrie 4.0**

Rund 350 TeilnehmerInnen zählte die diesjährige Serious Games Conference, die inzwischen zum zehnten Mal im Rahmen der CeBIT stattfand. Mit dieser großen Besucherzahl wird der hohe Stellenwert von games-basierten Technologien, Serious Games und Gamification in Wirtschaft, Bildung und Wissenschaft unterstrichen. Die Konferenz stellte erneut anhand von zahlreichen Best Practice Cases heraus, dass die interaktiven Technologien Teil und Treiber der Entwicklungen von Industrie 4.0 sind. Das diesjährige Thema „Augmented und Mixed Reality“ wurde von exzellenten, internationalen Referenten und Referentinnen aus Bereichen wie Automotive, Medizinwissenschaft und Bildung praxisnah beleuchtet und die Chancen und Risiken, die die sogenannten Applied Interactive Technologies (APITs) mit sich bringen diskutiert.

Daniela Behrens, Staatssekretärin im Niedersächsischen Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr, begleitet die Veranstaltung bereits seit 2013. „Es ist eine Konferenz, die sich in den letzten Jahren nicht nur weiterentwickelt hat, sondern auch am Puls der Zeit ist“, stellte Behrens heraus und betonte: „Jetzt, wo mit Industrie 4.0 die Digitalisierung mitten in der Wirtschaft angekommen ist, ergeben sich immer mehr Anwendungsmöglichkeiten und Projektchancen für interaktive Technologien in Unternehmen. Die Kenntnisse und Fähigkeiten der Games-Developer werden mehr denn je gebraucht.“

„10 Jahre Serious Games Conference zeigen, dass nordmedia und der Partner BIU schon früh die Potenziale der Gamestechnologien für die Anwendung in Wirtschaft, Bildung und Wissenschaft erkannt haben“, begrüßte nordmedia-Geschäftsführer Thomas Schäffer die Gäste. Er bedankte sich für die langjährige und gute Zusammenarbeit mit dem BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und die kontinuierliche Beauftragung durch das Niedersächsische Ministerium für Arbeit, Wirtschaft und Verkehr. „Ohne die-

se stetige finanzielle Unterstützung durch das Ministerium und ohne den fachlichen Input des BIU wäre die Konferenz nicht möglich geworden.“

Felix Falk, Geschäftsführer des BIU – Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.: „Mit der rasant zunehmenden Digitalisierung und der Vernetzung von Games mit anderen Wirtschaftsbereichen wird auch die Serious Games Conference als Leit-Konferenz für diesen Bereich immer wichtiger. Die Konferenz zeigt jedes Jahr aufs Neue die spannendsten Anwendungsbeispiele, vielversprechendsten Trends und neusten Marktchancen von Games-Technologien.“

Der erste Teil der Konferenz stand im Fokus von dem Potential für die Games-industrie und ihre technologischen Partnerschaften. Hierzu stellte u.a. Margau Veenstra von Microsoft die Mixed-Reality-Brille HoloLens vor, die inzwischen von namhaften Unternehmen wie Airbus, Volkswagen, NASA oder Thyssen Krupp erfolgreich eingesetzt wird. Im zweiten Teil zum Thema Augmented Reality und Informationstransfer stellte Prof. Björn Bartholdy (Cologne Game Lab) drei Projekte vor, mit denen Lernprozesse erleichtert werden sollen, darunter die Mixed Reality-App „His To Go“. Auch Colum Elliott-Kelly (blippAR) stellte am Beispiel der Augmented Reality-App „BlippAR“ den positiven Einfluss heraus, den Augmented und Virtual Reality auf das Lernverhalten haben können.

Bei der anschließenden Podiumsdiskussion mit Moderatorin Kathleen Schröter (Fraunhofer Heinrich Hertz Institute) sprachen die Gäste über die Auswirkungen von Augmented und Mixed Reality auf Gesellschaft, Politik, Wissenschaft und Industrie. Dabei ging es u.a. um die Fragestellung, ob Augmented und Mixed Reality tatsächlich immer einen technologischen Fortschritt für das Unternehmen bedeuten und wie es Mitarbeiter schaffen, sich von alten Gewohnheiten zu lösen.

Im dritten Teil zum Thema „Mixed Reality im Gesundheitswesen“ diskutierten Dr. Keith Grimes (VR Doctors) und Prof. Dr.-Ing. Jonas Schild (Hochschule Hannover) im „Doktorduell“ über die bessere medizinische Einsatzmöglichkeit von Mixed Reality. Höhepunkt des Tages war die ebenfalls unter dem Motto laufende Diskussion von Prof. Dr. med. Igor Maximilian Sauer (Charité Berlin) und Thomas Bedenk (Exozet Berlin). Sauer stellte den Einsatz von Mixed Reality bei hochkomplexen chirurgischen Eingriffen vor und gab damit den Denkanstoß, ob der Chirurgie ein fundamentaler Wandel bevorsteht. Werden Roboter womöglich in naher Zukunft die Ärzte ersetzen? Viele Fragen, die selbst die hochkarätigsten Wissenschaftler der Branche nicht eindeutig beantworten können. Und so bleibt nach einem Tag voller spannender Vorträge nur die Erkenntnis, dass das Medium Game oft noch nicht ernst genug genommen wird. Den abschließenden Ratschlag gab Moderatorin Kathleen Schröter: „Take it serious!“

Bereits am Vorabend konnten die Referenten und Referentinnen mit interessierten Gästen der Branchen im Rahmen der Serious Games Network die Zeit zum Netzwerken und intensiven Austausch nutzen. Jens Angerer vom Audi



Production Lab bei der AUDI AG eröffnete mit seiner dinner-speech zur Mensch-Maschinen-Interaktion das Networking.

Die Serious Games Conference wird von der nordmedia - Film- und Medien-gesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH im Auftrag des Niedersächsischen Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr und in Partnerschaft mit dem BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware sowie der Deutschen Messe AG durchgeführt.

#### **Informationen zur nordmedia**

fördern – vernetzen – entwickeln! Diese Begriffe bilden in Kurzform den Kern der Aktivitäten der nordmedia. Seit 2001 gestaltet nordmedia als zentrale Medien-Fördereinrichtung für Niedersachsen und Bremen den Ausbau und die Entwicklung der Medienbranche in den beiden norddeutschen Bundesländern.

#### **Informationen zum BIU**

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospieldindustrie. Seine 26 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Der BIU ist beispielsweise Träger der gamescom. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele.

#### **Informationen zur CeBIT – The Global Event for Digital Business**

Die CeBIT in Hannover ist die weltweit wichtigste Veranstaltung für die Digitalisierung in Wirtschaft, Verwaltung und Gesellschaft. Jedes Jahr treffen auf der CeBIT gut 3 000 Unternehmen auf rund 200 000 Teilnehmer. Im Fokus stehen dabei neueste Technologien wie Artificial Intelligence, autonome Systeme, Virtual & Augmented Reality, humanoide Roboter und Drohnen. Die Digitalisierung lässt sich auf der CeBIT in Anwendungsszenarien erleben. Mit dem ToptHEMA der CeBIT 2017 „d!conomy – no limits“ rückt die CeBIT die chancenorientierten Möglichkeiten der digitalen Transformation in den Mittelpunkt. Durch ihre Kombination aus Ausstellung, Konferenz und Networking ist die CeBIT Pflichttermin für die gesamte digitale Wirtschaft. Die CeBIT bietet auch der Start-up-Szene eine Heimat: Bei SCALE 11 präsentieren sich mehr als 400 Start-ups. Die CeBIT 2017 wird vom 20. bis 24. März ausgerichtet. Partnerland ist Japan. Weitere Informationen unter [www.cebit.de](http://www.cebit.de).

#### **Ansprechpartner/in**

##### **nordmedia**

Wibke Schimpf

Tel.: +49 511 123456-22

E-Mail: [w.schimpf@nordmedia.de](mailto:w.schimpf@nordmedia.de)

##### **BIU**

Martin Puppe

Tel.: +49 30 240 87 79 0

E-Mail: [puppe@biu-online.de](mailto:puppe@biu-online.de)

#### **Ansprechpartnerin für die Redaktion bei der Deutschen Messe:**

Gabriele Dörries

Tel.: +49 511 89-31014

E-Mail: [gabriele.doerries@messe.de](mailto:gabriele.doerries@messe.de)

