



MAG 2019
04. bis 06. Oktober 2019, Messe Erfurt

Messe Erfurt GmbH unterstützt Entwicklung des Innovationsmotors „Games“

Erfurter Messegesellschaft wird Teil des Vereins „Games & XR Mitteldeutschland e.V.“

(Erfurt, 17. Juli 2019) Der Verband „Games & XR Mitteldeutschland e.V.“ setzt sich für den Ausbau des wirtschaftlichen und kulturellen Stellenwertes von Games und virtuellen Technologien in Mitteldeutschland ein. Die Messe Erfurt wird als erste Messegesellschaft Teil des Projektes, das Games als Innovationsmotor, Wirtschaftsfaktor und Kulturgut begreift.

Gaming und XR werden zunehmend zu Schlüsseltechnologien für erfolgreiche Digitalisierungskonzepte. Bei „XR“ handelt es sich um einen Oberbegriff, der als einfache Abkürzung verwendet wird, um mit einer einzigen Bezeichnung verschiedene Technologien wie VR (Virtual Reality), AR (Augmented Reality) und MR (Mixed Reality) abdecken zu können. XR deckt alle Erfahrungen und Erlebnisse ab, bei denen virtuelle Umgebungen und Realität kombiniert werden – ganz gleich, ob der Benutzer reale Gegenstände in die digitale Welt bringt, digitale Objekte in die Realität gebracht werden oder beides.

Gaming vereint zahlreiche Medienformen sowie Sprache, Text, Klang und Bewegtbilder miteinander und bietet so vielseitige Möglichkeiten der Interaktion und Übermittlung von Kommunikation. Die zunehmende und dynamische Entwicklung der Computer- und Videospielbranche schafft hohes wirtschaftliches Potenzial für Deutschland. 2018 wurden allein mit In-App-Käufen über 1,5 Milliarden Euro umgesetzt im Vergleich zu 1,13 Milliarden Euro in 2017 (umgerechnet eine Steigerung von 31 Prozent)¹. Die wirtschaftliche Bedeutung von Games, Virtual Reality und Augmented Reality wächst ständig und strahlt schon weit über den eigentlichen Spielmarkt hinaus. Der Gesamtumsatz im Gaming-Markt in Deutschland lag 2018 bei rund 4,37 Milliarden Euro. Zum Vergleich: Der Umsatz von Film & TV in Deutschland beträgt „nur“ rund 3 Milliarden Euro².

Der Verein „Games & XR Mitteldeutschland e.V.“ hilft mit seiner Arbeit Games auch in anderen Wirtschaftsbranchen, wie im Automobil- oder im Gesundheitsbereich als Arbeitsmittel und Produktionsfaktor zu verstehen und das

¹ Vgl. game Verband der deutschen Games Branche, Marktdaten, unter: <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-markt-fuer-spiele-apps-2018/> (abgerufen am 14.07.2019)

² Vgl. Gameswirtschaft, unter: <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/games-umsatz-2018-vergleich-film-musik/> (abgerufen am 14.07.2019)



vielseitige interaktive Potenzial effektiv auszuschöpfen. Eines der Ziel ist es, dass gesellschaftliche Verständnis insbesondere in den Regionen Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen zu stärken.

Als erste Messegesellschaft hat sich auch die Erfurter Messe diesem Ziel verschrieben. Durch Netzwerkarbeit und den Ausbau der Community-Messe „MAG“ soll das gesellschaftliche Verständnis für das Potenzial der Gaming-Branche gestärkt werden.

„Es freut mich außerordentlich, dass wir gemeinsam mit dem Games & XR Mitteldeutschland e.V. in den kommenden Jahren durch Vernetzungsangebote an der Strukturgestaltung in Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen teilhaben und ein neues Verständnis für die Gaming-Branche schaffen können. Die MAG ist dafür ein guter Anfang“, so Michael Kynast, Geschäftsführer der Messe Erfurt GmbH.

Pressesprecher des Verbandes „Games & XR Mitteldeutschland e.V.“ Marcus Klöppel bestätigt: "Games sind längst keine Einzelergebnisse mehr. Die Community ist zu einem wichtigen Faktor geworden, sowohl für den Spielspaß als auch für den wirtschaftlichen Erfolg. Auf der MAG hat dieser tragende Bestandteil der Gameszene nun eine Möglichkeit um sich zu treffen und gemeinsam ihr Hobby nachzugehen. Wir freuen uns, dass dieses große Communitytreffen in Thüringen seinen Platz gefunden hat".

Die Community-Messe MAG, die zu ihrer Premiere 2018 ca. 10.000 Besucher auf der Messe Erfurt begeistern konnte, bringt die komplette Gamingbranche sowie Fans von Manga, Anime und Cosplay an einem Ort zusammen. Sowohl interessierte Anfänger und erfahrene Spieler aus der Gaming-Community, als auch Entwickler, Bildungseinrichtungen und Publisher treffen sich am 04. bis 06. Oktober 2019 wieder auf 16.000 Quadratmetern zum regen Austausch und Netzwerken. Super Crowd Entertainment, Mitveranstalter der MAG, wird dann auch wieder mit dem Indie Arena Booth, dem derzeit größten unabhängigen Entwicklerstand für Videospiele, vor Ort sein. Ebenfalls werden weitere namenhafte Gaming-Aussteller erwartet.

Weitere Informationen erhalten Sie unter:

<https://www.games-und-xr.de/>

<https://mag-con.de/>

Über die Messe Erfurt GmbH

Als zweitgrößter Messestandort in den neuen Bundesländern hat sich die Messe Erfurt als Forum für Unternehmen, Wissenschaftler, Mediziner, Gewerkschaften und viele weitere Institutionen in der schnellen Mitte Deutschlands etabliert. Jährlich finden mehr als 220 Veranstaltungen, Kongresse und Tagungen,



Messen und Ausstellungen, Firmenevents und Konzerte mit über 650.000 Besuchern auf über 25.070 m² überdachter Ausstellungsfläche und 21.600 m² Freigelände in der Messe Erfurt statt.

Pressekontakt Messe Erfurt GmbH

Anne Apel
T: +49 361 400 15 30
apel@messe-erfurt.de
www.messe-erfurt.de

Kontakt Games & XR Mitteldeutschland e.V.

Friedrich Lüder
info@games-undxr.de
www.games-und-xr.de