



**HERZLICH WILLKOMMEN**

UNTERNEHMENSSTAMMTISCH

LEIPZIG WEST

Die Errichtung eines Media-Hubs  
im Herzen Leipzigs



GECKO.2

GAMING HOUSE



x o

GECKO.2

BEGRIFFS

ERKLÄ:

RUNGEN

△  
□

# GAMIFICATION

×

## Game Design Elemente in einem Non-Game Kontext

- Kombination von Lernverhaltensmustern mit Unterhaltung- und Motivationsaspekten

Zur Verbesserung von:

- User Engagement
- Produktivität
- Prozessen

# GAMES

×

**Interaktive Software mit Entertainment-Charakter**

## **Serious Games**

- Spiele mit Ziel der Wissensvermittlung
- Vielfältig einsetzbar

- Lernen
- Spaß
- Emotionen
- Begeisterung
- Entertainment

## **Casual Games**

- Unterhaltungsmedium

## **GAMIFICATION**

Game Design Elemente in einem Non-Game Kontext

# E-SPORT

×

## Spitze des Gaming im kompetitiven Wettbewerb

- Kompetitives Messen von Gamingfähigkeiten unter Wettkampfbedingungen
- Spaß
- Emotionen
- Begeisterung
- Entertainment
- Nicht alle Spiele sind E-Sport tauglich

### GAMIFICATION

Game Design Elemente in einem Non-Game Kontext

### GAMES

Interaktive Software mit Entertainment-Charakter



MARKT

GECKO.2

SITUATION

x  
o

TION

△ □



6,2 Mrd. €<sup>1</sup>



Marktgröße in Deutschland 2019

<sup>1</sup> game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.





**34,3 Mio.<sup>2</sup>**



**Menschen in Deutschland spielen Games**

2 game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

**6,2 Mrd. €**

Marktgröße in Deutschland 2019





37,5<sup>4</sup>



Durchschnittsalter der Gamer in Deutschland

3 game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

6,2 Mrd. €

Marktgröße in Deutschland 2019

34,3 Mio.

Menschen in Deutschland spielen Games





# GAMES - MARKT

## DEUTSCHLAND



- Weltweiter Wachstumsmarkt
- Junge, dynamische Branche
- Hohes Potential





# GAMES - MARKT

## DEUTSCHLAND

- Weltweiter Wachstumsmarkt
- Junge, dynamische Branche
- Hohes Potential



### Nachholbedarf in Deutschland

- Politisch
- Kulturell
- Wirtschaftlich



GЕCKO.2

x o

△ □

# R42

📍 Ritterstraße 42  
0109 Leipzig

## GAMING HOUSE

📅 04/2021

Förderung  
von Startups

Integration der  
Games-Branche in  
regionale Wirtschaft

Abbau kultureller  
Vorurteile



# FÖRDERUNG VON STARTUPS





# UNSER FOKUS



Technologiebasierte, innovative Gründung im Bereich  
**Games, Gamification** oder relevanten  
**Schnittstellentechnologien**





# INTEGRATION IN REGIONALE WIRTSCHAFT





# GAMES-TECH



In der Entwicklung von Games finden eine Vielzahl  
relevanter Technologien Anwendung

- Anwendbarkeit dieser  
Technologien auf  
**Serious Games** in  
regionaler Wirtschaft

**Technologien (Auszug):**

- Virtual / Augmented Reality
- Künstliche Intelligenz
- Data Analytics
- Edge Computing



# GAMIFICATION

×

## Gamification als Element zur Lösung von Herausforderungen

- Anwendbarkeit von **Gamification Lösung** in regionaler Wirtschaft

### **Bereiche (Auszug):**

- Prozessoptimierung
- HR
- Marketing
- Produktion

GAMES-TECH

# START MITTEL UP STAND

Enormes Potential zwischen beiden Zielgruppen, das bisher wenig genutzt wird.

×

- Integration der Games-Branche in die regionale Wirtschaft
- Höhere Verknüpfung der Startup-Szene mit KMU

## Wie?

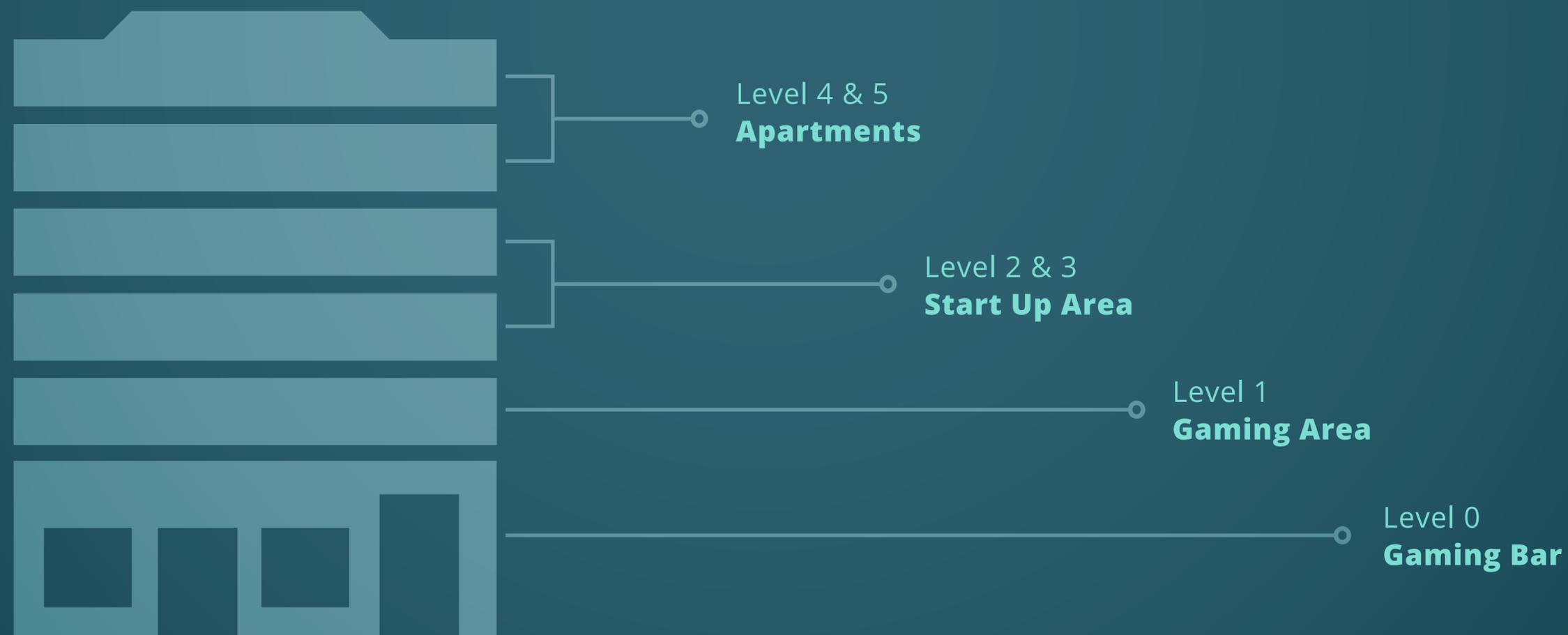
- Scholarships aus Mittelstand zur Förderung von Startups im Programm
- Aktives Matching mit Consulting auf beiden Seiten
- Pitch-Events



# ABBAU KULTURELLER VORURTEILE



# GEBÄUDE ALS PLATTFORM





# ZIEL DES GEBÄUDEKONZEPTES



- Sicht- und erlebbar machen der **gesamten Wertschöpfungskette** der **Games-Branche**
- Schaffung einer inspirierenden, offenen Atmosphäre zum Wecken von Neugier



STAND

GECKO.2

SPORT

x o

LEPPZIG

△ □

# GAMES IN DNA

## DER STADT





# STANDORT- FAKTOREN



## Stadt

Öffentliche Institutionen haben das **Potential** der Branche am Standort **erkannt** und fördern dessen **Wachstum**.



## Verbände

Mit dem **Games & XR** Mitteldeutschland entstand 2019 ein Branchenverband, der die Interessen politisch vertritt.



## Hochschulen

Hochschul-Landschaft bietet **hervorragend ausgebildete Fachkräfte** im Game-Development Bereich.

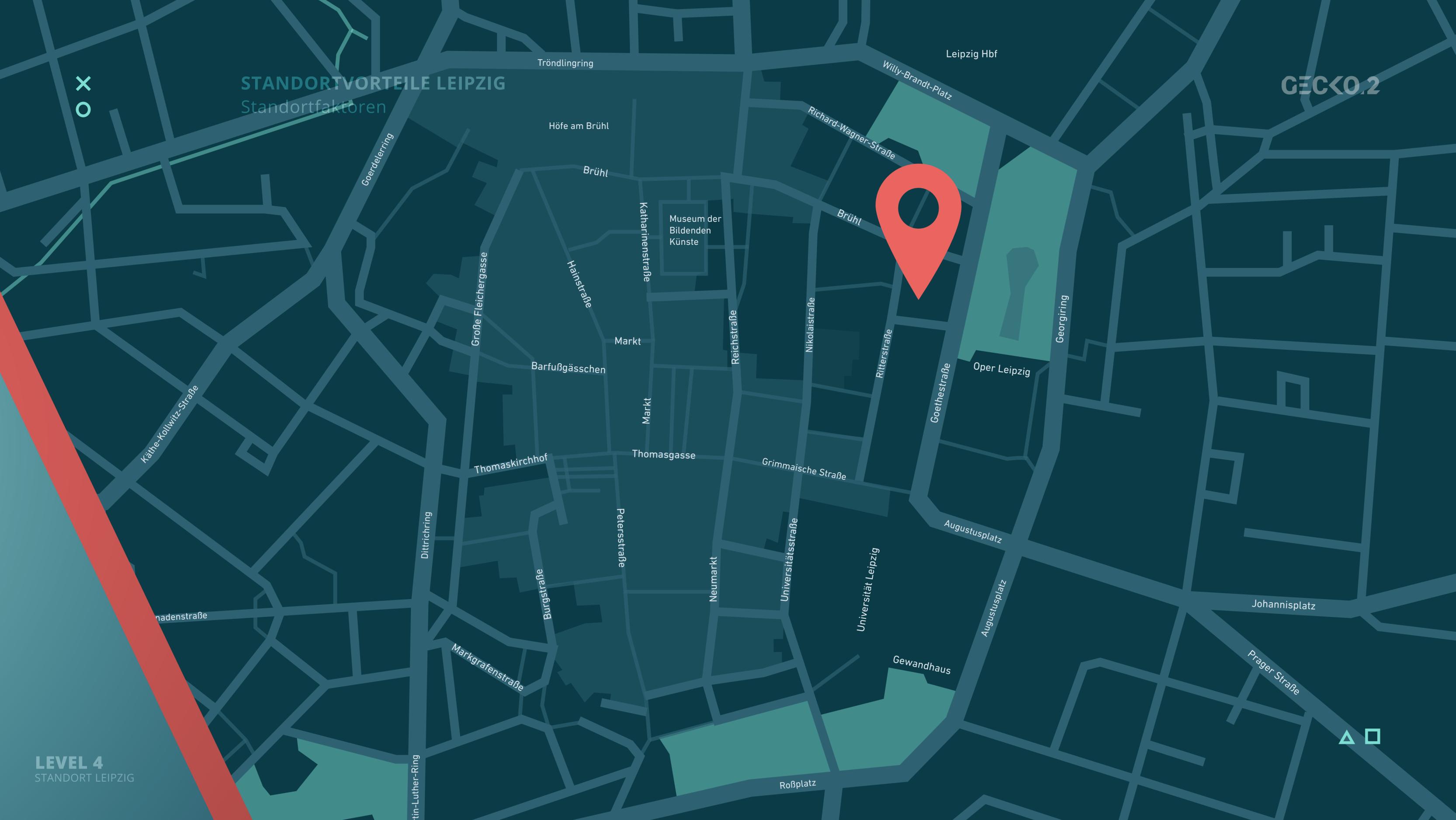




# STANDORTVORTEILE LEIPZIG

Standortfaktoren

GECKO.2



# #employerbranding B2B Cup @DHL



- Firmenübergreifendes Gaming-Event
- DHL interner Vorentscheid mit über 100 Anmeldungen
- höchstes Engagement auf einen Intranet-Beitrag am HUB
- Live-Event mit 40 Teilnehmenden & After-Movie

Event

HR

# #community Caggtus Leipzig



- Hybrides 5-Kampf-Format (analoges & digitales Spiel im Wechsel)
- Branding der verschiedenen Disziplinen durch Partner (bspw. jambit GmbH zu Recruiting-Zwecken)
- Community-driven & unique auf der Messe

Event

Branding

# #solutions Game Jams & Hackathons



R42 B2BJam

- Förderung von Innovation und Kreativität
- Förderung von Zusammenarbeit
- Entwicklung von Fähigkeiten
- Gemeinsames Netzwerken
- Markenbekanntheit

Hackathon

Rapid Prototyping

# #gamingevents VALORANT



- Konsolen-Launch des Titels Valorant
- Beta-Testing Event mit spitzer Community
- kleines Event mit Social-Media-Reach
- Placement von verschiedenen Partnern

Gaming

Branding

# #innovation R42 Games Accelerator



- Games Accelerator mit dem Fokus auf frühphasige Unternehmen aus der Games-Branche
- Platzierung von Partnern - reale Anwendungsfälle & Pilotprojekte
- Einblick in technologische Möglichkeiten der Branche

Innovation

Technologietransfer