

– Pressemitteilung –

## **Computergames als Innovationschance**

**„Creatables-Konferenz“ in Karlsruhe: neue nachhaltige Produkte und Anwendungen mit Gamesmechaniken entwickeln**

- **Nachhaltige Wertschöpfung im digitalen Zeitalter durch Crossinnovation**
- **Games-Mechaniken für Innovation zur Erfüllung von Nachhaltigkeitszielen**
- **Internationale Keynotes und Best Practice Beispiele für Innovation und mehr Nachhaltigkeit**

**Stuttgart, 14.09.2020** – Die Erfolgsstrategien von Games als Innovationspotential für neue, nachhaltige Produkte und Dienstleistungen nutzen: Das ist das Ziel der Initiative „Creatables“ der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg. Am Donnerstag, 15. Oktober 2020 lädt „Creatables“ gemeinsam mit der „bizplay“, der bundesweit wichtigsten Veranstaltung für Gamification und Game Design zu einem Cross-Innovation-Event ins Tollhaus Karlsruhe ein. Hochrangige Experten aus der Games- und Mediabranche sowie innovative Anwender referieren über die Chancen der Begegnung von Games und anderen Branchen. Wie lassen sich die Motivationsstrategien von Computerspielen für andere Anwendungsbereiche nutzen? Was können Produktentwickler von der Storytelling-Expertise der Games-Branche lernen? Ein besonderer Schwerpunkt des Cross-Innovations-Events liegt auf dem Bereich „Good Health & Well-Being“.

### **Beatmungsgeräte mit spielerischem Ansatz erklären**

Die Welt ist gegenwärtig mit einer globalen Gesundheitskrise konfrontiert, die nicht nur die Weltwirtschaft destabilisiert, sondern auch das Leben von Milliarden von Menschen rund um den Globus betrifft. Gamedesign, VR und motivierende Gamesmechaniken können beitragen, dass medizinische Prozesse verbessert, die Resilienz erhöht und Patienten wirksam unterstützt werden. Bei „Creatables“ in Karlsruhe berichtet etwa Nils Dudenhöfer vom Heilbronner Gesundheitsunternehmen Xenios AG darüber, wie sein Unternehmen gemeinsam mit Ärzten, Pflegern und Game Entwicklern mit der Creatables Methode eine nachhaltige Learning Solution für die extrakorporale Beatmung von Patienten erarbeitet. Sam Glassenberg von Level X revolutioniert mit seinem Unternehmen die medizinische Praxis mit seinen Videospielen. Ärzte lernen spielend und trainieren in einer künstlichen

Umwelt komplizierte Operationen. Kürzlich hat das deutsche Unternehmen Brainlab Level X übernommen, um in der Medizintechnik neue Wege zu gehen.

### **Neue Narrative in Games und Media für nachhaltiges Produzieren**

Ein zweiter Schwerpunkt der Konferenz liegt auf dem Bereich „Narrative der Nachhaltigkeit“. Junge Gamesentwickler aus Baden-Württemberg sprechen darüber, wie sie in Spielen Nachhaltigkeit zum Thema machen. Trista Patterson, Ecological Economist aus Alaska präsentiert das UN Environment Programme / playing for the Planet Alliance. Charles Johnson, Global Director Innovation bei PUMA, der mit Design To Fade eine vollständig biologisch abbaubare Lifestyle- und Sportkollektion entwickelt hat, spricht über die Transformation von designing for human performance to designing for humanity.

### **Vor Ort und digital im Netz**

Die Veranstaltung in Karlsruhe wird auch ins Netz übertragen. Die Anmeldung ist möglich über <https://creatables.mfg.de/>. Hier findet sich auch das detaillierte Programm.

### **Die Idee hinter Creatables**

Der Begriff ist „Creatables“ ist eine Zusammenziehung aus den Worten „sustainable“ („nachhaltig“) und „creative“. Die Konferenz begreift sich als Angebot für digitale Pioniere aus der Kreativ- und Gameswirtschaft, Start-ups und Hochschulen, Medienmacher und KMU.

Game- und UX-Designer\*innen entwerfen Systeme, die auf spielerische Weise anhaltende Motivation bei Nutzer\*innen erzeugen. Dieses wertvolle Know-How rund um das Erwecken von intrinsischer Motivation, Retention, User-Engagement und Interface-Design eröffnet neue Möglichkeiten bei der Gestaltung von Produkten, Prozessen und Services. Als System-Designer\*innen sind sie ein wichtiger Schlüssel für erfolgreiche und stetige Innovation aber auch für einen erfolgreichen Wandel unseres täglichen Handelns im Kontext der Nachhaltigkeitsziele.

### **Kreative Köpfe von Hochschulen, Start-Ups und KMU**

An Hochschulen werden junge Menschen mit Wissen und Werkzeugen ausgestattet, die es ihnen ermöglicht, Innovation in unsere Zukunft zu bringen - ob auf praktisch technischer, kreativer oder wissenschaftlicher Ebene. Start-Ups bringen neue Ideen und damit gelebte Innovation in den Markt, arbeiten in permanenter Iteration, um für ihre Produkte oder Services einen optimalen Product-Market Fit zu finden. KMUs bringen reichhaltige Erfahrung, Wissen und Produktionskapazität aus verschiedensten Bereichen wie zum Beispiel Medizintechnik, Ingenieurwesen, Elektrotechnik, Fahrzeugbau, Verpackungstechnik und Maschinenbau an den Tisch.

## **Cross-Innovation**

Bei diesem gemeinsamen „Zusammendenken“ all dieser Bereiche mit großem Potenzial an Innovation im Kontext der Nachhaltigkeit kann viel entstehen. Die Konferenz bringt KMUs, Start-Ups, Spiele-Entwickler, Hochschulen und Kreativwirtschaft als Innovationsteam an einen Tisch, um mit kreativen Methoden und ganz praktisch Cross-Innovation im Kontext der Nachhaltigkeit zu befördern.

## **Regionale Konferenzen in Baden-Württemberg**

Am 17. Juni 2020 fand der Auftakt der creatables-Initiative für das Erreichen von Nachhaltigkeitszielen durch kreative Cross-Innovation in einem digitalen Format als Videokonferenz statt. Die digitale Veranstaltung verstand sich als Startschuss und als Einladung an alle Unternehmen im Land und darüber hinaus, sich für eine nachhaltige Veränderung durch Cross Innovation zu öffnen. Mit „bizplay meets creatables“ wird am 15. Oktober 2020 der Raum hin zu Creative Media, Health und Wellbeing geöffnet. Als Folgeformate sind regionale Veranstaltungen geplant. Dazu werden für KMU und Kreative Workshops zum Lösen ganz konkreter Herausforderungen zur Schaffung nachhaltiger Innovation im Unternehmen angeboten.

## **Creatables – die Macher**

Creatables ist eine Bewegung, die von Prof. Dr. Steffen P. Walz (diconium, Infinite Digital & Swinburne University of Technology, Melbourne), Dr. Angela Frank (MFG Baden-Württemberg), Sven Schmidt, Philip Rigley & Frieda Preuß (Spiegel-Institut) und Prof. Sebastian Stamm als Initiatoren-Kollektiv angestoßen wurde. Die Konferenzen bilden den Auftakt für das Creatables-Netzwerk nachhaltiger Innovationen, in dem Workshops für nachhaltige Innovation insbesondere für KMU angeboten werden.

## **Weiterführende Links**

Projektwebsite | [kreativ.mfg.de](http://kreativ.mfg.de)

### **Über... (Projekttitle)**

Kurzporträt des Projekts (ca. 5 Zeilen)

### **Über die MFG Baden-Württemberg**

Die MFG Medien- und Filmgesellschaft ist eine Einrichtung des Landes Baden-Württemberg und des Südwestrundfunks. Aufgabe der MFG ist die Förderung der Filmkultur und -wirtschaft und der Kultur- und Kreativwirtschaft. Mit bedarfsorientierten Programmen und Projekten unterstützt die MFG Baden-Württemberg in ihrem Geschäftsbereich „MFG Kreativ“ Kultur- und Kreativschaffende im Südwesten. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Vernetzungs- und Vermittlungsaktivitäten sowie im Kompetenzfeld Digitale Kultur.

### **Fachliche Ansprechpartnerin**

MFG Baden-Württemberg

Name Projektleiter

Position Projektleiter

Tel. 0711-90715-3...

E-Mail: [name@mfg.de](mailto:name@mfg.de)

**Ansprechpartnerin für die Presse**

MFG Baden-Württemberg

Name PR-Verantwortliche

Referentin Kommunikation / PR

Tel.: 0711-90715-3...

E-Mail: name@mfg.de

Diese Presseinformation finden Sie auch auf [mfg.de/presse](https://www.mfg.de/presse).