

IMPULSPAPIER

CODE OHNE INTERFACE:

***Warum Sachsens Innovationsstrategie
ohne Kreativwirtschaft unrentabel
bleibt.***

**Landesverband der Kultur-
und Kreativwirtschaft
Sachsen e.V.**

Kraftwerk Mitte 7
01067 Dresden

Vertreten durch
die Vorstände:

Kreativ Kreis Meißen e.V.
Kreatives Chemnitz e.V.
Wir gestalten Dresden e.V.

Amtsgericht Dresden: VR 8385
Finanzamt Dresden
Umsatzsteuer-Nr.: 203/140/19211

kontakt@lvkkwsachsen.de
www.lvkkwsachsen.de

Wer wir sind: Die gemeinsame Stimme eines Schlüsselsektors

Sachsen befindet sich in einem tiefgreifenden wirtschaftlichen Strukturwandel – vom Braunkohleausstieg bis zur Transformation der Automobil- und Mikroelektronikindustrie. Die Games- und XR-Branche, die Film- und Medienwirtschaft im engeren sowie die Kultur- und Kreativwirtschaft im weiteren Sinne sind dabei weit mehr als eigenständige Wirtschaftszweige: Sie sind Innovationsmotor und Impulsgeber:in für Unternehmen anderer Branchen und damit ein Schlüssel für die wirtschaftliche Transformation des Freistaats. Mit dem vorliegenden gemeinsamen Impulspapier wenden sich der Games & XR Verband Mitteldeutschland e. V., der Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e. V. und der Filmverband Sachsen e. V. an die sächsische Politik, um dieses Innovationspotenzial sichtbar zu machen und konkrete politische Weichenstellungen einzufordern.

Die wirtschaftliche Basis dafür ist beachtlich: Laut dem Kultur- und Kreativwirtschaftsbericht für Sachsen 2024 erwirtschafteten im Jahr 2023 rund 25.800 Unternehmen einen Rekordumsatz von 4,78 Milliarden Euro und beschäftigten rund 81.000 Menschen.

Besonders die Games- und XR-Branche zeigt, wie diese Innovationskraft konkret wirkt. Als Teil der Software- und Games-Industrie trägt sie im Freistaat zu einem Umsatz von 1,377 Milliarden Euro mit 21.812 Beschäftigten bei. Rund 200 Akteur:innen entlang der Wertschöpfungskette von Gaming- und XR-Technologien in Mitteldeutschland entwickeln längst nicht mehr nur Spiele: Virtual- und Augmented-Reality-Anwendungen, digitale Zwillinge und Gamification-Ansätze finden zunehmend Einsatz in der Automobilindustrie, der Mikroelektronik, den Life Sciences sowie in Aus- und Weiterbildung und Gesundheitswesen. Der Games & XR Verband hat sich deshalb ausdrücklich zum Ziel gesetzt, die Transformation Sachsens und Mitteldeutschlands aktiv mitzugestalten.

Die Zahl macht zugleich sichtbar, welches Gewicht die Software selbst in diesem Teilmarkt hat: Der überwiegende Teil der 1,377 Milliarden Euro Umsatz und der über 21.800 Beschäftigten entfällt auf Softwareunternehmen, die skalierbare digitale Produkte entwickeln und weltweit exportieren – von Unternehmenssoftware über E-Learning-Plattformen bis zu digitalen Fachanwendungen. Die Software-/ Games-Industrie erwirtschaftet damit knapp ein Drittel des gesamten KKW-Umsatzes im Freistaat, schafft Wertschöpfung unabhängig von der Konjunktur einzelner Industriezweige und bildet zugleich die technologische Basis, auf der Games, XR und digitale Medien aufsetzen.

Dieser Transfer in andere Branchen ist kein Einzelfall, sondern gelebte Praxis der gesamten Kultur- und Kreativwirtschaft: Sie wirkt als Katalysator für Innovationsprozesse in anderen Branchen, für die Region, die öffentliche Verwaltung

**Landesverband der Kultur-
und Kreativwirtschaft
Sachsen e.V.**

Kraftwerk Mitte 7
01067 Dresden

Vertreten durch
die Vorstände:

Kreativ Kreis Meißen e.V.
Kreatives Chemnitz e.V.
Wir gestalten Dresden e.V.

Amtsgericht Dresden: VR 8385
Finanzamt Dresden
Umsatzsteuer-Nr.: 203/140/19211

kontakt@lvkwsachsen.de
www.lvkwsachsen.de

und die Gesellschaft – etwa in Kooperationen mit dem Handwerk oder der Tourismuswirtschaft.

Auch die vom Filmverband Sachsen e. V. vertretene Filmwirtschaft trägt zu dieser Innovationsdynamik bei: Mit rund 640 Unternehmen, gut 2.000 Beschäftigten und einem Umsatz von schätzungsweise 165 Millionen Euro ist sie gerade in den Bereichen Animation, virtuelle Produktion und künstliche Intelligenz von hoher Bedeutung und birgt bisher noch nicht ausgeschöpftes Innovationspotenzial, das jedoch ohne stabile Rahmenbedingungen nicht abrufbar ist.

Games, Film und Kreativwirtschaft sind damit keine Randerscheinungen der sächsischen Wirtschaft, sondern ihr Innovationslabor. Angesichts dieser Bedeutung als Impulsgeber für Unternehmen anderer Branchen und als Treiber der wirtschaftlichen Transformation Sachsens fordern die drei unterzeichnenden Verbände die sächsische Politik auf, die im Folgenden dargelegten Maßnahmen zur Förderung des Innovationspotenzials der Games-, Film- und Kreativwirtschaft im Freistaat Sachsen konsequent umzusetzen.

Quellen

Sächsisches Staatsministerium für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr / Goldmedia: Kultur- und Kreativwirtschaftsbericht für Sachsen 2024 (Datenbasis 2023), veröffentlicht 12.12.2024.

Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e. V. (www.lvkkwsachsen.de), Pressemitteilung zum Bericht, 12.12.2024.

Filmverband Sachsen e. V.: „Auslöser 1/2026“, Beitrag „Krise? Welche Krise? Zur Situation der sächsischen Filmbranche“ (Filmwirtschafts-Zahlen aus dem KKW-Bericht 2024).

Games & XR Mitteldeutschland e. V. (games-und-xr.de): Verbandsziele, Wertschöpfungskette und Branchenzahlen Mitteldeutschland.

1. HINTERGRUND & AUSGANGSLAGE

Sachsen steht als Industrie- und Wissensstandort vor der großen Herausforderung, technologische Neuerungen effektiv in die gesellschaftliche und wirtschaftliche Anwendung zu übersetzen. Bislang liegt der Fokus der sächsischen Innovationsstrategie stark auf technologischen Kernbereichen (Deep Tech, Mikroelektronik, Automobilbau, LifeSciences). Es fehlt jedoch eine ausreichende Berücksichtigung nicht-technischer und sozialer Innovationsprozesse.

Dass die Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) in der sächsischen Innovationsstrategie lediglich an einer einzigen Stelle Erwähnung findet, greift fundamental zu kurz und verkennt das reale Potenzial der Branche.

In einer Zeit, in der der Freistaat vor tiefgreifenden gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Transformationsprozessen steht, ist diese Reduktion auf eine bloße

Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e.V.

Kraftwerk Mitte 7
01067 Dresden

Vertreten durch
die Vorstände:

Kreativ Kreis Meißen e.V.
Kreatives Chemnitz e.V.
Wir gestalten Dresden e.V.

Amtsgericht Dresden: VR 8385
Finanzamt Dresden
Umsatzsteuer-Nr.: 203/140/19211

kontakt@lvkkwsachsen.de
www.lvkkwsachsen.de

Randnotiz ein strategischer Blindflug. Innovation darf im Jahr 2026 nicht mehr rein technologisch und in Silos gedacht werden.

Die Ergebnisse des Prozesses um den **Masterplan Südwestsachsen** und die Impulse der **Sächsischen Innovationskonferenz (futureSax)** haben unmissverständlich gezeigt: Sachsen ist hervorragend darin, Spitzenforschung und High-Tech-Hardware zu entwickeln. Doch die entscheidende Übersetzung dieser Technologien in marktfähige, nutzerzentrierte und gesellschaftlich akzeptierte Anwendungen – die eigentliche Innovation – stockt massiv. Genau hier liegt die Kernkompetenz der KKW. Sie ist kein nachgelagertes „schmückendes Beiwerk“, sondern die systemische Infrastruktur und der Katalysator für den sächsischen Mittelstand und die Industrie. Im Kern ist die Branche jedoch selbst ein zentraler Wirtschaftsfaktor für einen zukunftsorientierten Branchenmix im Freistaat und dies weit über die dominierenden Wachstumssektoren der KKW – die Software-, Games- und Medienwirtschaft – hinaus.

Das Co-Creation- und Übersetzungsparadoxon auflösen

Die vorliegende Innovationsstrategie aus 2020 betont richtigerweise Prinzipien wie *nutzerzentrierte Entwicklung, Erlebbarkeit von Innovation, Wissenstransfer* und *gesellschaftliche Akzeptanz*. Sie bleibt jedoch die Antwort darauf schuldig, mit welchen Methoden und Schlüsselbranchen diese Ziele erreicht werden sollen. Software wird in der sächsischen Wirtschaftspolitik oft noch primär als klassische IT verstanden.

Dass jedoch gerade die Teilmärkte **Filmwirtschaft sowie Software / Games & XR** die methodische und technologische Speerspitze für visuelles Storytelling, Virtual Production, interaktive Mensch-Maschine-Schnittstellen und immersive Wissenschaftskommunikation bildet, wird schlichtweg ignoriert. Wer Forschung und Wandel „erlebbar“ machen und nutzerzentriert gestalten will, muss zwingend die Branchen einbinden, die sich täglich mit der visuellen und interaktiven Aufbereitung komplexer Inhalte beschäftigen.

2. INTERNATIONALE BEST PRACTICES ALS BENCHMARK FÜR SACHSEN

Während Sachsen Innovation primär über technologische Hardware definiert, setzen führende Innovationsregionen auf die gezielte Verknüpfung von High-Tech mit den Werkzeugen der Kultur- und Kreativwirtschaft – allen voran aus den Bereichen **Film, Games & XR (Virtual/Augmented Reality)**. Sachsen droht hier im nationalen und internationalen Wettbewerb den Anschluss zu verlieren, wenn es diese globale Entwicklung ignoriert:

Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e.V.

Kraftwerk Mitte 7
01067 Dresden

Vertreten durch
die Vorstände:

Kreativ Kreis Meißen e.V.
Kreatives Chemnitz e.V.
Wir gestalten Dresden e.V.

Amtsgericht Dresden: VR 8385
Finanzamt Dresden
Umsatzsteuer-Nr.: 203/140/19211

kontakt@lvkwsachsen.de
www.lvkwsachsen.de

- **Großbritannien (Symbiose aus VFX, Film, Gaming & Industrietechnologie):** Über das staatliche Organ [UK Research and Innovation \(UKRI\)](#) investiert das Land massiv in regionale Innovationscluster (*Creative Industries Clusters Programme*). Hier werden Know-how aus der Film- und VFX-Produktion, Realtime-3D-Engines aus der Games-Branche sowie VR/AR-Technologien direkt mit klassischer Forschung, Maschinenbau und Medizintechnik verschmolzen – etwa für industrielle digitale Zwillinge, hochpräzise OP-Simulationen oder interaktive Trainingsumgebungen.
- **Frankreich (Virtual Production als Technologietreiber):** Im Rahmen des milliarden schweren Zukunftsprogramms [France 2030](#) verankert Frankreich die Film-, Medien- und Kreativwirtschaft als strategischen Hochtechnologiesektor. Durch gezielte Großinvestitionen in *Virtual Production* (LED-Caves, Echtzeit-Rendering, motion tracking) verschmelzen Filmstudio-Infrastrukturen, Games-Technologien und industrielle 3D-Visualisierungen zu einem global wettbewerbsfähigen High-Tech-Ökosystem.
- **Niederlande (Visuelles Storytelling & Gamification als Methodik):** Die Kreativwirtschaft ist einer von neun nationalen „Topsektoren“. Über die Plattform [CLICKNL](#) treiben Filmschaffende, Designer, Game-Developer und Medienagenturen eine missionsorientierte Innovationspolitik voran. Visuelles Storytelling, Gamification und immersive Prototypen werden dort offiziell als *Key Enabling Methodologies (KEMs)* – gleichwertig mit Künstlicher Intelligenz oder Nanotechnologie – eingestuft, um komplexe industrielle und gesellschaftliche Transformationen verständlich, akzeptiert und nutzerzentriert zu gestalten.
- **Estland & Südkorea (Content & Tech als Wirtschaftsmotor):** Die staatliche [Estonian Business and Innovation Agency \(EIS\)](#) und südkoreanische Innovationsagenturen trennen in ihren Strategien nicht zwischen klassischen Tech-Start-ups und dem Medien-Ökosystem. Audiovisual Content, Film, Gaming und Interaktionsdesign sind fest in die nationalen F&E-Programme integriert, um traditionelle Sektoren (wie Holz-, Textil- oder Konsumgüterindustrie) durch digitale Nutzerschnittstellen, immersive Vertriebsplattformen und globales Storytelling zu transformieren.

Um die Innovationskraft des Freistaates in ihrer ganzen Breite nutzbar zu machen und an diese globalen Vorbilder anzuknüpfen, schlägt der Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e. V. die folgenden **sechs entscheidenden Ergänzungen** der Innovationsstrategie vor:

3. SECHS KERNPUNKTE ZUR ERGÄNZUNG DER INNOVATIONSSTRATEGIE

1. Verankerung der KKW als strategische Schnittstelle für Cross-Innovation (Vorbild Niederlande)

Die Kultur- und Kreativwirtschaft fungiert als Vermittlerin zwischen Spitzenforschung, sächsischer Industrie und Gesellschaft. Es ist essenziell, das Kreativ-Ökosystem analog zu internationalen Vorbildern als maßgeblichen Akteur und methodischen Treiber (Key Enabling Methodologies) für inter- und transdisziplinäre Innovationsprozesse zu etablieren. Durch die gezielte Kombination von visuellem Storytelling (Film/Medien), interaktiver Simulation (Games & XR) und nutzerzentriertem Design macht die Branche komplexe sächsische Forschungsergebnisse (z. B. in der Halbleiter-, Umwelt- oder Medizintechnik) greifbar, vermittelbar und marktfähig.

2. Stärkung der „Branchen- und Technologieoffenheit“ durch „Creative Tech“ (Vorbild Estland & Südkorea)

Das in der Strategie verankerte Leitprinzip der Branchen- und Technologieoffenheit muss explizit die Potenziale der digitalen und audiovisuellen Kreativwirtschaft (Software, Games & XR, Film & VFX) einbeziehen. Die digitale Transformation wird in Sachsen oft rein infrastrukturell oder datengetrieben gedacht. Es braucht spezifische Förder- und Anbahnungsmechanismen für sektorübergreifende Kooperationen. Durch Virtual Production (LED-Caves, Realtime-Rendering), Gaming-Engines (Unreal, Unity) und Gamification entstehen Werkzeuge, die weit über den Mediensektor hinausreichen. Sie ermöglichen sächsischen KMU im verarbeitenden Gewerbe und Maschinenbau, digitale Zwillinge zu nutzen, virtuelle Wartungs- und OP-Umgebungen aufzubauen und traditionelle Industrieprodukte in hochgradig nutzerfreundliche, digitale Plattformen zu übersetzen.

Zur Creative Tech gehört im Jahr 2026 zwingend auch Künstliche Intelligenz: Generative KI verändert sowohl die kreativen Produktionsprozesse (Content-Erstellung, Animation, Lokalisierung) als auch die Produkte selbst – von adaptiven Lernsystemen bis zu KI-gestützten Assistanzanwendungen. Generative KI ist ein disruptives Kernprodukt der Kreativwirtschaft. Die Innovationsstrategie von 2020 stammt aus der Zeit vor den großen Sprachmodellen. Ihre Fortschreibung muss den Zugang sächsischer KMU zu KI-Anwendungskompetenz, zu Rechenkapazität und zu Unterstützung bei der Umsetzung des EU AI Act ausdrücklich adressieren – hier verfügt die digitale Kreativwirtschaft über die Entwicklungs- und Anwendungserfahrung, die anderen Branchen fehlt.

3. Förderung offener Lern- und Experimentierräume / „Creative Hubs“ (Vorbild Großbritannien)

Innovation braucht physische und virtuelle Begegnungsräume. Wie das britische Modell

Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e.V.

Kraftwerk Mitte 7
01067 Dresden

Vertreten durch
die Vorstände:

Kreativ Kreis Meißen e.V.
Kreatives Chemnitz e.V.
Wir gestalten Dresden e.V.

Amtsgericht Dresden: VR 8385
Finanzamt Dresden
Umsatzsteuer-Nr.: 203/140/19211

kontakt@lvkkwsachsen.de
www.lvkkwsachsen.de

zeigt, müssen Industrie, Wissenschaft, Film-, Design- und Games-Akteure in interdisziplinären Clustern zusammengebracht werden. Initiativen wie das Zentrum für Transfer und Gründung (4transfer) oder Makerhubs in Südwestsachsen belegen diesen Bedarf. Die sächsische Innovationsstrategie muss die flächendeckende Einrichtung, Vernetzung und nachhaltige Finanzierung von Creative Hubs, Virtual-Production-Labs und XR-Reallaboren als strategisches Ziel definieren, um den barrierefreien Zugang zu teuren Zukunftstechnologien für KMU zu ermöglichen.

4. Integration von Kreativ- und MINT-Kompetenzen (K-MINT / STEAM)

Innovationen entstehen nicht durch technisches Wissen allein, sondern erfordern kreative Problemlösungskompetenzen und Verständnis für Nutzerinteraktion. Das Zukunftsfeld „Bildung“ der Innovationsstrategie muss den reinen MINT-Fokus (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft, Technik) um künstlerisch-kreative Kernkompetenzen zu STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) erweitern. Die MINT-Stärke Sachsens durch Gestaltung, Interaktion, narratives Medien-Know-how, 3D-Modellierung, 3D/Realtime sowie kreative Problemlösung und spielerischen Lernumgebungen (Gamification) zu STEAM-/Creative-Tech-Kompetenz zu erweitern, schafft neue Formen der Wissensvermittlung, fördert Agilität im sächsischen Gründungsgeschehen und stärkt die Fachkräftesicherung im Freistaat nachhaltig.

5. Die KKW als Treiberin der gesellschaftlichen und nachhaltigen Transformation

Technologische Innovationen (z. B. im Strukturwandel der Lausitz und Südwestsachsens oder bei der Energiewende) entfalten nur dann Wirkung, wenn sie von den Menschen verstanden, getragen und adaptiert werden. Der Film- /Design- und Mediensektor liefert die erzählerische Stimme, um komplexen Wandel sichtbar und emotional begreifbar zu machen, während Games & XR partizipative, erlebbare Simulationsräume schaffen. Die sächsische Innovationsstrategie muss anerkennen, dass soziale und narrative Innovationen aus der Medien- und Kreativbranche entscheidend dafür sind, Veränderungsprozesse im Freistaat partizipativ, verständlich und damit nachhaltig erfolgreich zu gestalten.

6. Software als eigenständige Export- und Produktbranche stärken

Die Software-/Games-Industrie ist der größte Teilmarkt der sächsischen KKW – und zugleich eine eigenständige Exportbranche: Sächsische Softwareunternehmen entwickeln skalierbare digitale Produkte, die weltweit im Einsatz sind, und schaffen damit Wertschöpfung im Freistaat unabhängig davon, wie sich einzelne Industriezweige entwickeln. Die bestehende Förderlandschaft (GRW, Technologieförderung) ist jedoch auf materielle Investitionen und Hardware-Forschung zugeschnitten; personalkostengetriebene, immaterielle Softwareproduktentwicklung fällt systematisch durch das Raster. Die Innovationsstrategie muss daher erstens die Förderfähigkeit immaterieller Wirtschaftsgüter und personalbasierter Entwicklungsleistungen verankern, zweitens niedrigschwellige Instrumente wie Innovationsgutscheine ausdrücklich für digitale und kreative Leistungen öffnen und drittens die öffentliche

Beschaffung des Freistaats KMU-gerecht ausgestalten – durch Losbildung, funktionale Ausschreibungen und innovationsorientierte Vergabe, damit das Land als Referenz- und Ankermotor seiner eigenen Digitalwirtschaft wirken kann. Eine leistungsfähige sächsische Softwarebranche ist nicht zuletzt ein unmittelbarer Beitrag zur digitalen Souveränität Europas.

Konkrete sächsische Anwendungsbeispiele, die den unmittelbaren Innovationsmehrwert von Film, Games & XR für Industrie und Wissenschaft belegen, finden Sie im Anhang (ab S. 10) dieses Papiers.

4. FAZIT & ANGEBOT

Spitzenforschung braucht ein starkes Interface – eine Schnittstelle zur Praxis – und die richtige Story, um am Markt zu gewinnen!

Erst wenn technologische Exzellenz und kreatives Übersetzungshandwerk Hand in Hand gehen, entfaltet Sachsens Innovationsökosystem seine volle Strahlkraft. Und es ist ein Standortversprechen: Wer digitale Produkte „made in Saxony“ stärkt, stärkt zugleich die digitale Souveränität Europas.

Der Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e.V., der Games & XR Mitteldeutschland e.V. und der Filmverband Sachsen e.V. stehen der Staatsregierung und dem SMWA als erfahrene Partner zur Verfügung, um diese Punkte weiter auszuarbeiten und Instrumente zu entwickeln, die Sachsens Innovationsökosystem nachhaltig und branchenübergreifend stärken. Wir laden die Staatsregierung ein, diesen strategischen Schritt jetzt gemeinsam mit uns zu gehen.

Dresden, 04.09.2026

Vorstand des Landesverbandes der Kultur und Kreativwirtschaft Sachsen e.V.

Kreativ Kreis Meißen e.V. - Sebastian Bieler; Kreatives Chemnitz e.V. - Lars Fassmann;
Wir gestalten Dresden e.V. - Martin Fiedler

Games & XR Mitteldeutschland e.V.

Friedrich Lüder; Nadja Frank; Tom Micklich; Richard Minkus; Julia Klöppel; Stefan Wilhelm

Filmverband Sachsen e.V.

Joachim Günther; Alina Cyranek

**Landesverband der Kultur-
und Kreativwirtschaft
Sachsen e.V.**

Kraftwerk Mitte 7
01067 Dresden

Vertreten durch
die Vorstände:

Kreativ Kreis Meißen e.V.
Kreatives Chemnitz e.V.
Wir gestalten Dresden e.V.

Amtsgericht Dresden: VR 8385
Finanzamt Dresden
Umsatzsteuer-Nr.: 203/140/19211

kontakt@lvkkwsachsen.de
www.lvkkwsachsen.de

Über den Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e.V.

Der Landesverband ist die Interessenvertretung für 25.800 Unternehmen und rund 81.000 Beschäftigte in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Sachsen. Getragen wird der Landesverband der Kultur- und Kreativwirtschaft Sachsen e.V. von den regionalen Kultur- und Kreativwirtschaftsverbänden in Sachsen – Kreatives Chemnitz, Kreatives Erzgebirge, Kreative Lausitz, Kreative Leipzig, Kreativ Kreis Meißen und WIR GESTALTEN DRESDEN.

Über den Games & XR Mitteldeutschland e.V.

Der Games & XR Mitteldeutschland e.V. ist der länderübergreifende Branchenverband für Games, XR und interaktive Technologien in Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen. Er vertritt und vernetzt Unternehmen und Start-ups, Hochschulen und Forschungseinrichtungen, Institutionen sowie weitere Akteure des regionalen Ökosystems. Der Verband setzt sich für bessere Standort- und Rahmenbedingungen, höhere Sichtbarkeit, Innovation, Wissenstransfer und Internationalisierung ein. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Vernetzung von Games- und XR-Kompetenzen mit anderen Wirtschafts-, Forschungs- und Anwendungsfeldern und damit auf der Stärkung ihres Beitrags zum regionalen Innovationssystem.

Über den Filmverband Sachsen e.V.

Der Filmverband Sachsen e. V. ist die Interessenvertretung und das Netzwerk der sächsischen Filmbranche. In ihm sind Filmschaffende und Unternehmen aus den Bereichen Produktion, Regie, Drehbuch, Kamera, Schauspiel, Technik, Verleih und Vorführung ebenso vertreten wie Kinos, Festivals, filmkulturelle Initiativen und Bildungseinrichtungen. Der Verband fördert die Vernetzung und Sichtbarkeit der Branche und setzt sich für bessere Rahmenbedingungen für Filmherstellung, -vertrieb und -vorführung ein. Zugleich engagiert er sich für eine vielfältige Filmkultur, den Austausch innerhalb der Branche sowie die Pflege und Bewahrung des sächsischen Filmerbes.

**Landesverband der Kultur-
und Kreativwirtschaft
Sachsen e.V.**

Kraftwerk Mitte 7
01067 Dresden

Vertreten durch
die Vorstände:

Kreativ Kreis Meißen e.V.
Kreatives Chemnitz e.V.
Wir gestalten Dresden e.V.

Amtsgericht Dresden: VR 8385
Finanzamt Dresden
Umsatzsteuer-Nr.: 203/140/19211

kontakt@lvkkwsachsen.de
www.lvkkwsachsen.de

Anhang: SÄCHSISCHE PRAXISBEISPIELE

CROSS-INNOVATION DURCH GAMES & XR

Projekt: *PAPS-XR – Public Accident Prevention School with eXtended Reality*

Akteure: *Wildstyle Network GmbH, Dresden; LUMALENSCAPE GmbH und Meetle GmbH, Leipzig, gemeinsam mit Fraunhofer IVI*

Schnittstelle: Games & XR und *Mobilität / Verkehrssicherheit / Prävention*

Der Innovationsmehrwert für Sachsen:

PAPS-XR überführt reale behördliche Unfalldaten in interaktive VR-Szenarien, in denen Kinder kritische Verkehrssituationen aus unterschiedlichen Perspektiven erleben können. Der entwickelte Prototyp wurde mit 9- bis 13-jährigen untersucht: 91 Prozent konnten die Anwendung verstehen und bedienen; alle Teilnehmenden konnten anschließend den Unfallverlauf wiedergeben und zeigten ein erhöhtes Situationsbewusstsein in Bezug auf die Unfallentstehung. Damit gehört PAPS-XR zu den sächsischen Cross-Innovation-Cases, bei denen neben der technischen Umsetzung auch ein konkreter proximaler Lern- und Verständniseffekt öffentlich dokumentiert ist.

Dieses Beispiel belegt: Games- und XR-Technologien können aus öffentlichen Daten neue, evaluierbare Instrumente für Mobilität und Prävention hervorbringen. Um solche Spillover-Effekte zu skalieren, sollte Sachsen technologische Entwicklung stärker mit Pilotierung, Wirkungsvalidierung und der Überführung erfolgreicher Prototypen in dauerhaft nutzbare Anwendungen verbinden.

Quellen / weiterführende Informationen:

- **Bundesministerium für Verkehr (Primär-/Förderquelle):** „Innovationen und Virtual Reality in der Unfallpräventionsschulung auf Basis öffentlicher behördlicher Unfalldaten – PAPS-XR“. Enthält Projektpartner, Laufzeit, Projektvolumen sowie die zentralen Evaluationsergebnisse. [BMV – PAPS-XR](#)
- **Fraunhofer IVI (Forschungspartner):** „Interaktive Unfallprävention“. Dokumentiert PAPS-XR, Forschungsansatz und Ergebnisse aus Sicht des wissenschaftlichen Partners. [Fraunhofer IVI – Interaktive Unfallprävention](#)
- **PAPS-XR-Schlussbericht:** Dokumentiert unter anderem Aufgabenverteilung, technische Entwicklung, Validierung und geplante Verwertung der einzelnen Verbundpartner. [PAPS-XR – Schlussbericht](#)

CROSS-INNOVATION DURCH FILMWIRTSCHAFT & VIRTUAL PRODUCTION

Projekt: 35 Jahre XENON mit Fertigungsstätten in Dresden, China und Mexiko

Akteure: XENON Automatisierungstechnik GmbH & KNITTERFISCH GbR

Schnittstelle: Film, VFX & Virtual Production und Maschinenbau

Der Innovationsmehrwert für Sachsen:

XENON Automatisierungstechnik entwickelt hochkomplexe Automatisierungswerkzeuge, die strenger Geheimhaltung unterliegen. Um keine NDA-geschützten Inhalte zu zeigen, setzte das Storytelling auf Super-Makro-Shots und Porträts. Da die Roboterzellen nach dem Testen direkt ausgeliefert werden, wurde eine Produktionszelle auf Basis von CAD-Daten in der Spieleentwicklungsumgebung Unreal Engine 5.3 originalgetreu nachmodelliert. Dies ermöglichte einen nahtlosen Übergang vom Realfilm in eine rein digitale, skalierbare Produktionslinie. Zudem wurden die internationalen Standorte durch eine innovative Plansequenz visualisiert, bei der ein digitaler Flugzeugfenster-Shot (VFX) direkt mit einer Realfilmaufnahme des Chief International Officers kombiniert wurde.

Das Projekt stieß bei XENON-Mitarbeitern, in der Automatisierungsbranche selbst sowie an den internationalen Standorten in China und Mexiko auf sehr positive Resonanz – ein Beleg für „Innovation made in Saxony“, realisiert durch ein lokales Film- und Mediennetzwerk mit Gaming-Expertise.

Dieses Beispiel belegt: Die Film- und Medienwirtschaft ist weit mehr als Kultur und Unterhaltung – sie liefert die essenzielle visuelle Übersetzungstechnologie für Sachsens High-Tech-Sektoren. Ihre Verankerung in der Landesinnovationsstrategie ist die Voraussetzung für erfolgreichen Wissenstransfer und Markterfolg.

Imagefilm: <https://www.youtube.com/watch?v=eQbsfyWig7U>

CROSS-INNOVATION DURCH SOFTWARE & E-LEARNING

Projekt: Learning-Content-Management-System „Knowledgeworker“

Akteure: chemmedia AG, Chemnitz

Schnittstelle: Software/E-Learning und industrielle Aus- und Weiterbildung

Der Innovationsmehrwert für Sachsen:

Die chemmedia AG entwickelt in Chemnitz Software für digitales Lernen. Mit der Plattform Knowledgeworker erstellen rund 520 Kunden in 41 Ländern – darunter Industrie-, Pharma- und Handelsunternehmen – mehrsprachige Trainings- und

Qualifizierungsinhalte für ihre Beschäftigten. Aktuelle Entwicklungen verbinden das Produkt mit generativer KI, etwa für adaptive Lernpfade und automatisierte Content-Erstellung. Das Beispiel zeigt: Sächsische Software exportiert Wissensvermittlung in die Welt – und liefert der Industrie zugleich das Werkzeug, um Transformation und Fachkräftequalifizierung im eigenen Haus zu bewältigen.

Dieses Beispiel belegt: Die Softwarebranche ist nicht nur Übersetzerin für andere Sektoren, sondern selbst produzierende Exportindustrie – ihre Rahmenbedingungen gehören ins Zentrum der Landesinnovationsstrategie.

Case Study: [Digitales Onboarding im Einzelhandel](#)
