



## Programm Next Level Conference 2015

**Am 3. und 4. Dezember 2015 bietet Next Level im Dortmunder U wieder einen spannenden Mix aus Ausstellungen, Vorträgen, Workshops, Panels und Performances zu Kunst, Kultur, Bildung und Wirtschaft der Computerspiele. Ein Muss für alle Fans und Fachleute der digitalen Spielkultur. Mitdenken und mitreden: Keytalk mit Daniel »Budi« Budiman.**

Das Programm für die Next Level Conference 2015 steht! Am 3. und 4. Dezember 2015 ist das Dortmunder U wieder Spielort für die renommierte zweitägige Festivalkonferenz zur Kunst, Kultur, Bildung und Wirtschaft von Computerspielen. Ein umfangreiches Programm aus Vorträgen, Panels, Workshops, Ausstellungen sowie Musik- und Theaterperformances bietet Freunden, Fans und Fachleuten der digitalen Spielkultur gute Gelegenheiten, sich über zukünftige Entwicklungen zu informieren und über aktuelle spielerische Potenziale intensiv auszutauschen.

Ein übergreifendes Thema der Konferenz ist die Virtual Reality. Neben Vorträgen, Diskussionen und Workshops zum Einsatz von VR-Brillen bietet Next Level auch viele Gelegenheiten, diese Technologie in unterschiedlichen Kontexten selbst auszuprobieren. Darüber hinaus laden Spielstationen dazu ein, neue oder unbekannte Games zu entdecken. Im Treppenhaus des Dortmunder U können Retro-Schätzchen gespielt werden und klassische Spielstationen lassen auf mehreren Etagen des Hauses die Gaming-Herzen höher hüpfen.

### **Games + Performance: Augmented Reality**

Das NRW KULTURsekretariat widmet sich diesmal digitalen Ansätzen in den performativen Künsten. Die polnische Künstlerin **Jagoda Szmytka** inszeniert eine musikszenische Performance auf der Basis ihres transmedialen Projekts »LOST«, einer brandaktuellen Kooperation des Festivals Warschauer Herbst mit dem ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe. Das Schauspiel Dortmund zeigt mit »Total View Beta« von **Kay Voges** und **Alexander Kerlin** eine crossmediale Installation zum panoptischen Sehen – ein Entwurf für ein Theater der totalen Überwachung, der die Möglichkeiten des Games auslotet und damit neue theatrale Wahrnehmungsmuster jenseits der Zentralperspektive erschließt. Experten wie **Christoph Backes**, **Eric Joris**, **Stefan Kaegi**, **Thomas Lilge** und **Kay Voges** denken in Vorträgen und Diskussionen über Augmented Reality und digitale Kunst in Performances nach.

### **Games + Bildung:**

Das **ComputerProjekt Köln** bietet im Auftrag des Jugendministeriums NRW ein großes Spektrum digitaler Bildungs- und Diskursangebote für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Zahlreiche Workshops regen zum Mitmachen und Ausprobieren an: Kinder und Jugendliche können eigene Let's Plays erstellen, Virtual-Reality-Brillen basteln, Games-Zines erstellen oder tolle Dinge mit Minecraft lernen. In Vorträgen und Diskussionen wird nicht nur über die Zukunft der Medienpädagogik, sondern auch über gesellschaftliche Fragen in und um Games nachgedacht. Dabei wird die Rolle von Bibliotheken in der Kulturarbeit mit Games genauso beleuchtet wie die Problematik von »Toxic Behaviour« in medialen Kontexten. Die **Akademie Remscheid** öffnet die Luken der »Space-Akademie«,

# Presse-Information

14. Oktober 2015



einer Raumschiff-Brücke als begehbare Ausstellungsobjekt und Simulator-Trainingsraum. Darüber hinaus spüren Workshops den Einsatzmöglichkeiten der Computerspiele für Impro-Theater und Live-Rollenspiele nach und vermitteln Kenntnisse zu den Themen Digitale Helden und Storytelling.

## **Games + Wirtschaft:**

Durch die Beteiligung des **Wirtschaftsministeriums NRW** können 2015 auch wieder Vorträge, Workshops und Panels zu kreativwirtschaftlichen Themen angeboten werden. Macher aus der Spielwirtschaft präsentieren in diesem Strang neue Trends und Entwicklungen im Gamedesign und zeigen, wie Virtual Reality und Wearables die Spielwelt verändern. Branchenprofis beleuchten Aspekte von neuen Games-Plattformen wie YouTube Gaming, Twitch und Co. und zeigen Erfolgswege vom Berufseinstieg bis zum eigenen Game Studio auf. Daneben geben Entwicklungsexperten Einblicke in mHealth, Health Games und Apps und vermitteln Know-how zur Erschließung neuer Märkte. In Panels und Vorträgen versorgen erfolgreiche Player den Nachwuchs und Profis gleichermaßen mit wertvollen Tipps zu den Themen Finanzierung, Förderung und Marktausrichtung in der Gamesbranche.

## **Ausstellung »Heimspiel«:**

Was passiert, wenn aus der Wohnung ein Game wird, das Wäschemachen nicht nur eine lästige Pflicht darstellt, das Bett ein riesiger Controller ist? Mit »Heimspiel« lädt die **UZWEI\_Kulturelle Bildung im Dortmunder U** zu einem begehbaren Level eines erdachten PC-Spiels als Ausstellung. Dabei werden die Besucher zu Mitspielern beim Durchgang durch ein Wohnungs-Spiel-Arrangement, das den Regeln und Techniken von PC-Games folgt und die Lust am (Alltags-)Spiel heraus kitzelt. Die von Dirk Mempel und Jens Neubert konzipierte und umgesetzte Ausstellung wird am Donnerstag, 3. Dezember 2015 um 19:00 Uhr eröffnet und ist dann täglich bis zum 6. März 2016 geöffnet. Der Eintritt ist frei.

## **Abendprogramm am Donnerstag, 3. Dezember 2015:**

Um 17:30 Uhr eröffnet der Kölner Poetry Slammer **Tom Schildhauer** das Abendprogramm mit kurzweiligen literarischen Gedanken zum Gaming. Ab 18:00 Uhr verorten dann die Medienwissenschaftlerin und Game Design-Professorin **Linda Breitlauch** und der Moderator und Medienunternehmer **Daniel »Budi« Budiman** über Games im Kulturland – hier darf mitgeredet werden. Um 19:00 Uhr, direkt im Anschluss an diesen spielerisch-kreativen Disput, wird dann die Ausstellung »Heimspiel« eröffnet. Um 21:00 Uhr schließlich laden **Friedrich Kirschner** und seine Studierenden im Foyer des Dortmunder U zur »Battle Royale«, einer interaktiven Simulation zu gesellschaftlicher Teilhabe: In einer öffentlichen Arena kämpfen unterschiedliche Gesellschaften, illustriert durch ferngesteuerte Roboter, auf einer fiktiven Landkarte um die Vorherrschaft. Das Publikum kann Wetten auf das Fortbestehen ihrer Lieblingsgesellschaft abschließen.

## **Selbermachen: »Deine 10 Minuten«:**

Wieder angeboten wird, aufgrund der guten Resonanz 2014, das Format »Deine 10 Minuten«: Erneut erhalten hier Schüler, Studenten und angehende Game-Designer die Möglichkeit, einem interessierten und qualifizierten Publikum ihre Projekte und Ideen aus der Welt der Medien, Games oder Popkultur zu präsentieren.

# Presse-Information

14. Oktober 2015



## **Akteure und Teilnehmer der Next Level Conference 2015:**

Natascha Adamowsky, Sandra Anklam, Christoph Backes, Björn Bartholdy, Linda Breitlauch, Daniel »Budi« Budiman, Friedrich-Wilhelm Corzilius, Jörn van Craenenbroeck, Franz Philipp Dubberke, Christian Esch, Andreas Garbe, Lars Gräßer, Maike Groen, Sabine Hahn, Tino Hahn, Tobias Heim, Daniel Heinz, Tobias Hübner, Alexander Hundenborn, Kevin Huynh, Eric Joris, Stefan Kaegi, Alexander Kerlin, Stephanie Lang, Thomas Lilge, Martin Lorber, Gunnar Lott, Krystian Majewsky, Max von Malotki, Johannes Meyer, Carmen Muhs, Jörg Müller-Lietzkow, Jörg Niesenhaus, Lucas Pleß, Dirk Poerschke, Horst Pohlmann, Thomas Riedel, Marcel Rogge, Jagoda Szmytka, Tom Schildhauer, Linda Scholz, Anne Schulz, Ulrich Schulze-Althoff, Stephan Schwingeler, Mario Simon, Jürgen Slegers, Sybille Stuck, Andreas Suika, Katharina Tillmanns, Kay Voges, Kristina Wilms, Carsten Widera-Trombach, Mona Ulrich, Daniel Zils.

## **Veranstalter und Förderer:**

Die Next Level Conference 2015 wird veranstaltet vom NRW KULTURsekretariat, in Zusammenarbeit mit dem Jugendministerium NRW, dem Wirtschaftsministerium NRW sowie der Stadt Dortmund mit dem Dortmunder U. Veranstaltungspartner sind das ComputerProjekt Köln, die Akademie Remscheid, die UZWEI\_Kulturelle Bildung im Dortmunder U und das Schauspiel Dortmund.

Anmeldungen sind in Kürze über die Webseite möglich. Zusätzlich können Tickets an der Tageskasse des Dortmunder U an beiden Konferenztagen erworben werden (kein Vorverkauf).

Druckfähiges Fotomaterial wird auf Anfrage gerne zur Verfügung gestellt.

Weitere Infos unter [www.next-level.org](http://www.next-level.org)