



Jetzt anmelden für die Next Level Conference 2015!

3./4. Dezember 2015 im Dortmunder U

Mit vielen Performances, Panels, Workshops, Vorträgen und Ausstellungen
zu Kunst, Kultur, Bildung und Wirtschaft der digitalen Spiele

Ab sofort kann man sich für die Next Level Conference 2015 anmelden. **Bis zum 25. November 2015** sind Akkreditierungen unter der E-Mailadresse anmeldung@next-level.org möglich. Tagestickets sind ermäßigt schon ab 8 Euro erhältlich. Ermäßigungen gelten für Studierende und Auszubildende sowie für Jugendliche, die ein freiwilliges soziales Jahr absolvieren oder im Bundesfreiwilligendienst tätig sind. Schülerinnen und Schüler sowie Silver-Gamer (Senioren 65+) haben gegen Ausweis freien Eintritt. Ebenfalls bis zum 25. November 2015 können online auch Verzehrbons inkl. Getränken zu jeweils 12 Euro pro Tag erworben werden. Restkartenkontingente sind an beiden Veranstaltungstagen an der Tageskasse erhältlich.

Next Level Conference am 3./4. Dezember 2015 im Dortmunder U

Bereits zum dritten Mal wird das Dortmunder U wieder Spielort für die renommierte zweitägige Festivalkonferenz zur Kunst, Kultur, Bildung und Wirtschaft von Computerspielen. Ein spielerischer Mix aus Musik- und Theaterperformances, Panels, Ausstellungen, Workshops und Vorträgen bietet Freunden, Fans und Fachleuten der digitalen Spielekultur gute Gelegenheiten, sich über zukünftige Entwicklungen zu informieren und über aktuelle spielerische Potenziale intensiv auszutauschen. Ein übergreifender Fokus liegt diesmal auf dem Thema Virtual Reality. Neben Vorträgen, Diskussionen und Workshops zum Einsatz von VR-Brillen bietet Next Level auch gute 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, Spielstationen und klassische Spielautomaten lassen auf mehreren Etagen des Hauses die Gaming-Herzen höher hüpfen.

Abendprogramm am Donnerstag, 3. Dezember 2015:

Nach der musikalischen Einstimmung durch die Kölner Videospiele-Jazzband **Endgegner** eröffnet um 17:30 Uhr der Kölner Poetry Slammer **Tom Schildhauer** das Abendprogramm mit kurzweiligen literarischen Gedanken zum Gaming. Direkt im Anschluss begrüßt Kulturstaatssekretär **Bernd Neuendorf** gemeinsam mit **Dr. Christian Esch** (NRW KULTURsekretariat), **Claudia Nussbauer** (Wirtschaftsministerium NRW) und **Jörg Stüdemann** (Stadt Dortmund).

Längst sind Games mehr als nur ein Industrieprodukt. Aber wie steht es um ihren Status als Kulturgut? Ab 18:00 Uhr analysieren **Linda Breitlauch**, Professorin für Game-Design, und **Daniel Budiman**, Moderator und Macher von RocketBeansTV, pointiert und unterhaltsam den Kulturstandort Games.

Um 19:00 Uhr wird dann die Ausstellung »**Heimspiel**« eröffnet. Um 21:00 Uhr schließlich laden Friedrich Kirschner und seine Studierenden von der Schauspielschule Ernst Busch 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.

Presse-Information

12. November 2015



Ausstellung »Heimspiel«: Was passiert, wenn aus der Wohnung ein Game wird, wenn das Wäschemachen nicht nur eine lästige Pflicht darstellt und das Bett ein riesiger Controller ist?

Mit der **Ausstellung »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.

Games + Performance: Im Film sind Games längst angekommen – aber wie wirken sie sich auf das Theater und die Interaktion mit dem Publikum aus? Virtuelle Räume, analoge Schauspieler, aktives Publikum – wie geht das zusammen?

Auf Einladung des NRW KULTURsekretariats denken Experten wie **Christoph Backes, Eric Joris, Stefan Kaegi, Thomas Lilge, Angela Richter, Jagoda Szmytka** und **Kay Voges** in Vorträgen und Diskussionen über die neuen technischen Möglichkeiten des virtuellen räumlichen Sehens nach und diskutieren über digitale Ansätze in den performativen Künsten. Mit **»Total View Beta«** kreierte das Schauspiel Dortmund im Foyer des Ostwall-Museums einen 360° Überwachungs-Raum: mit vier rotierenden Kameras und drei Schauspielern, die drei Stunden lang die Realität mit Fiktion überschreiben – und umgekehrt. Die polnische Künstlerin **Jagoda Szmytka** war erst kürzlich mit ihrer transmedialen Produktion **»Lost«** beim Festival Warschauer Herbst zu Gast. Mit **»Lost Pop Up Store«** spürt sie nun den Grenzverläufen zwischen Illusion und Realität, zwischen Leben und Kunst weiter nach: 20-minütige musikalische Liveperformances für Gitarre, Trompete und Turntables wechseln sich ab mit theoretischen Diskurspassagen und vorproduzierten Soundsamples – alles in direktem Bezug zu bekannten Künstlern, Popstilen und Kunstwerken, die auch im Museum Ostwall im Dortmunder U zu sehen sind.

Games + Bildung: Welche Bedeutung haben Games für die Bildung und Gesellschaft? Was kann die Medienpädagogik aus anderen Disziplinen lernen? Wie sieht das Verhältnis von Ethik und Games aus?

Das **ComputerProjekt Köln** bietet im Auftrag des **Jugendministeriums NRW** wieder 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, Gameszines kreieren 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 Computerspielen genauso beleuchtet wie die Problematik von **»Toxic Behaviour«** in medialen Kontexten. Als besonderes Angebot finden am Donnerstag- und Freitagmorgen Gruppenworkshops für Schulklassen, einzelne Schülergruppen oder AGs statt. LehrerInnen und SchülerInnen sind herzlich eingeladen, das beliebte Unterhaltungsmedium Computerspiel zu hinterfragen und reflektierte Sichtweisen darauf zu entwickeln.

Die **Akademie Remscheid** vermittelt in mehreren Workshops Kenntnisse zu den Themen Digitale Helden und Storytelling. Ferner lädt sie zur intergalaktischen Gruppenreise ein und öffnet die Luken der **»Space-Akademie«**, einer Raumschiff-Brücke als begehbare Ausstellungsobjekt und Simulator-Trainingsraum. Ergänzend spüren Workshops den Einsatzmöglichkeiten der Computerspiele für Impro-Theater und Live-Rollenspiele nach.

Presse-Information

12. November 2015



Games + Wirtschaft: Die Gamesbranche boomt, insbesondere in NRW – aber wie kommt man an die begehrten Jobs, welche Qualifikation braucht man? Wie starte ich mein eigenes Game-Studio und welche Märkte und Technologien sollte ich schon jetzt im Blick behalten?

Durch die Beteiligung des **Wirtschaftsministeriums NRW** können 2015 auch wieder Vorträge, Workshops und Panels zu kreativwirtschaftlichen Themen angeboten werden. Der erste Tag steht ganz unter dem Motto »Qualifikation«. Speziell Absolventen und Quereinsteiger können sich hier kompakt über Jobprofile und Ausbildungswege einer extrem dynamischen Boombranche informieren. Im direkten Gespräch mit Branchenprofis erhalten sie wertvolle Kontakte zu Unternehmen und ausbildenden Institutionen. Am zweiten Tag dreht sich alles um die Themen »Markt & Kapital«. Angesprochen sind hier vor allem Startups und Unternehmer, die die nächste Stufe zünden möchten. Fachleute weisen Wege durch den Förder- und Finanzierungsdschungel, Experten zeigen Einsatzmöglichkeiten für Games in der Gesundheitswirtschaft sowie Potenziale neuer Gaming-Plattformen auf und erfahrene Entwickler geben Einblicke in die Gestaltung virtueller Realitäten.

Selbermachen: »Deine 10 Minuten!«

Erneut angeboten wird das Format »Deine 10 Minuten«: Am Donnerstag, 3. Dezember 2015 ab 14:00 Uhr erhalten hier Schüler, Studenten und angehende Game-Designer wieder die Möglichkeit, einem interessierten und qualifizierten Publikum ihre Projekte und Ideen aus der Welt der Medien, Games oder Popkultur zu präsentieren.

Akteure und Teilnehmer der Next Level Conference 2015:

Judith Ackermann, Natascha Adamowsky, Steffen Ahrens, Sandra Anklam, Christoph Backes, Michaela Bangemann, Björn Bartholdy, Benjamin Beil, Linda Breitlauch, Daniel »Budi« Budiman, Lena Burdinski, Friedrich-Wilhelm Corzilius, Jörn van Craenenbroeck, Franz Philipp Dubberke, Endgegner, Christian Esch, Carsten Fichtelmann, Andreas Garbe, Lars Gräßer, Maike Groen, Denise Gühne, Sabine Hahn, Till Hardy, Omid Hashemi, Tobias Heim, Daniel Heinz, Kevin Heseler, Alex Hofmann, Yannick Hofmann, Christian Huberts, Paul Hübner, Tobias Hübner, Alexander Hundenborn, Kevin Huynh, Kim Huynh, Eric Joris, Stefan Kaegi, Kristian Kerkhoff, Alexander Kerlin, Friedrich Kirschner, Tobias Kopka, Stephanie Lang, Andreas Lange, Thomas Lilge, Martin Lorber, Gunnar Lott, Krystian Majewsky, Max von Malotki, Dirk Mempel, Johannes Meyer, Carmen Muhs, Jens Neubert, Jörg Niesenhaus, Cordula Nötzelmann, Mareike Ottrand, Lucas Pleß, Dirk Poerschke, Horst Pohlmann, Angela Richter, Thomas Riedel, Marcel Rogge, Benjamin Rostalski, Fabian Siegismund, Jagoda Szmytka, Tom Schildhauer, Linda Scholz, Anne Schulz, Ulrich Schulze-Althoff, Stephan Schwingeler, Mario Simon, Jürgen Slegers, Sybille Stuck, Andreas Suika, Katharina Tillmanns, Mona Ulrich, Kay Voges, Marietheres Waschk, Carsten Widera-Trombach, Kristina Wilms, Daniel Zils u. v. m.

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. Medienpartnerschaftliche Unterstützung leisten K.WEST und das Onlineportal nachtkritik.de.

Druckfähiges Bildmaterial wird auf Anfrage gerne zur Verfügung gestellt.

Umfangreiche Informationen zum Programm und zu den Akteuren gibt es unter:

www.next-level.org