



Die Zukunft digitaler Spiele

Next Level 2016: Festival for Games

3. bis 6. November 2016 im NRW-Forum Düsseldorf

Ein Drittel aller Menschen in Deutschland spielt digital – in fast allen Altersklassen. Tendenz steigend. Doch wo geht die Reise hin? Wo liegen zukünftige Bildungs- und Vermarktungschancen, welche Ideen und kritischen Potenziale für morgen können künstlerische und spielerische Entwicklungen schon heute vermitteln?

Vom **3. bis 6. November 2016** geht's um die Zukunft der digitalen Spiele. Wieder lädt das **NRW KULTURsekretariat** gemeinsam mit vielen Partnern alle Freunde, Fans, Fachleute und Kritiker der digitalen Spielekultur ein, sich themenübergreifend über Games-Potenziale in Kunst, Bildung und Wirtschaft zu informieren und intensiv auszutauschen.

Mit dem Einzug ins **NRW-Forum Düsseldorf** wird Next Level erstmals Festival – und damit vor allem interaktiver. Ins Zentrum von **Next Level 2016 – Festival for Games** rücken digitale Erlebnisformate: Künstlerische und performative Experimente von internationalen Artists ermöglichen spielerisch neue Erfahrungen mit dem vertrauten Medium Computerspiel. Daneben bietet Next Level mit seinem bewährten Info-Mix aus Vorträgen, Diskussionen und Workshops Input zu aktuellen Themen und Zukunftsfeldern der Spieleentwicklung und informiert über berufliche Wege in eine zunehmend attraktivere Branche.

Next Level setzt auch aufs Selbermachen: Matchmaking-Angebote bieten Gelegenheiten, wertvolle Branchenkontakte zu knüpfen. Workshops und Werkstätten zeigen Schüler*innen, Studierenden und Medienpädagog*innen inspirierende Ansätze zum Umgang mit dem Kulturgut Game. Und beim Game-Jam machen angehende Spielentwickler die Nacht zum Tag und kreieren ihr eigenes Spiel. Und natürlich wird bei Next Level auch gespielt, vom Retro-Schätzchen über das spannende Indie-Game bis zur innovativen Marktneuheit.

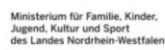
Perform + Interact

Das NRW-Forum Düsseldorf bietet vor allem Raum für phänomenale Erlebnisformate, die künstlerisch mit digitaler Interaktivität spielen: So öffnet der französische Künstler **Antonin Fourneau** seinen interaktiven Gaming-Parcours »ENIAROF« – eine Art Geek-Jahrmarkt zwischen Kirmes, Hackathon und Digital Art Festival, inkl. Headbanging Simulator, Pop-Up-Restaurant und Regenschirm-Shooter.

Das legendäre belgische Künstlerkollektiv **CREW** präsentiert seine brandneue Produktion »C.a.p.e. Drop_Dog«: Das virtuelle 360°-Format macht auf spektakuläre Weise Text körperlich erfahrbar und erschließt neue vertikale und horizontale Dimensionen der Virtual Reality. Der niederländische Künstler **Matthias Oostrik** installiert mit »PLPLPL.PL_SCRUTINY« einen interaktiven Antiüberwachungsapparat, der jeden User aufzeichnet, analysiert und mit vorherigen Nutzerprofilen abgleicht – wer sich nicht normgemäß verhält, wird mit unendlichem Spaß belohnt.

Studenten der **Hochschule für Schauspielkunst »Ernst Busch« Berlin** greifen Motive von Stanislaw Lem auf und laden zum Computerspiel im Real Life: Bei ihrem »Solaris« werden Zuschauende zu Raumfahrenden auf einer einsamen Station im All – eine performative Reise als kollektives Spiel über Entdeckungen, Vertrauen und Kooperation.

Was haben Computerspiele mit Kunst zu tun? Und wie können Games dazu beitragen, eine aktive Kunstrezeption zu fördern? Eine experimentelle Performance der **Akademie der**



Presse-Information

16. September 2016



Kulturellen Bildung in Bildern, Rhythmik, Bewegung und darstellendem Spiel öffnet neue Horizonte. Dabei kommt auch der sportliche Faktor nicht zu kurz: sei es beim analogen Pong oder beim Versuch, in einer Art horizontalem Donkey-Kong die Prinzessin zu retten. Große und kleine Kinder gehen auf akustische Entdeckungsreise mit dem **Radio Minus Sound System**: »dadaboom!« heißt die neue Party und Kunst-Musik-Performance-Reihe für Kinder ab 5 Jahren, die erstmals im NRW-Forum Düsseldorf stattfindet. Darüber hinaus präsentiert die **Demoszene** digitale Echtzeitkunst.

Talk + Learn

Erneut bietet Next Level den idealen Ort für anregende Vorträge, Panels und Diskussionen zu zukunftsweisenden Fragen der kulturellen Bildung und Kreativwirtschaft: Können bildungsrelevante Inhalte adäquat durch Games vermittelt werden und was sollten Spielmacher hier beachten? Welchen Effekt haben VR-Applikationen auf das Nutzungsverhalten und welches Vermarktungspotenzial steckt in ihnen? Welche crossmedialen Kooperationen sind wirtschaftlich sinnvoll? Und wie lassen sich gesellschaftlich relevante, lehrreiche und kulturwissenschaftliche Bildungsinhalte von Games in die Kinder- und Jugendarbeit integrieren?

Für Medienpädagog*innen und Gameentwickler*innen, Lehrer*innen und Schüler*innen bieten das **Jugendministerium NRW** und das **Wirtschaftsministerium NRW** Input zu wichtigen Zukunftsfeldern in der kulturellen Bildung und in der Kreativwirtschaft wie Radical/Serious Games und Virtual Reality. Expert*innen aus der Spielebranche und dem Bildungsbereich zeigen Erfolgswege vom Spielen zum Lernen, vom Lernen zum Finden, vom Gründen zum Gestalten, vom Kommunizieren zum Finanzieren auf. Schüler*innen, Studierende und Nachwuchsdesigner*innen, die alles über Game Studies oder die Finanzierung ihres nächsten Projektes wissen wollen, bekommen Tipps und Tricks von Branchenprofis. Darüber hinaus fragen das **Grimme-Institut** und der **Spieleratgeber NRW** nach dem kulturellen und pädagogischen Wert von Spielen und ihren Bildungspotenzialen, die **Fachstelle für öffentliche Bibliotheken** beleuchtet die Herausforderungen zur Verortung von Games als Kunst- und Kulturgut, aber auch als Bestandteil einer Jugendkultur oder als Unterhaltungsmedium. Und das Projekt »Ethik & Games« der **TH Köln** zeigt, wie man Jugendlichen komplexe ethisch-moralische Fragestellungen in und um Games in spannenden Formaten vermitteln kann.

Create

Next Level ist vor allem auch ein Spielfeld für kreative Geeks, Freaks und Nerds, die beispielweise im digitalen Laboratorium Roboter bauen, sich am Lasercutter ausprobieren oder Bauwerke in einer lebensgroßen Minecraft-Umsetzung kreieren. Auch Ausschneiden, Malen, Zeichnen, Basteln, Schreiben oder Drucken sind erlaubt: mehrere Werkstätten laden Schüler*innen ein, analog kreativ zu werden und ihr eigenes Gameszine zu gestalten oder die eigene VR-Brille aus Pappe zu basteln, die mit dem Smartphone funktioniert – eine spielerische Annäherung an das Zukunftsthema »Virtual Reality«. Ein Workshop zum Thema Storytelling animiert Schüler*innen, ihre eigenen virtuell-realen Spielumgebungen zu gestalten und dann die selbst geschaffenen digitalen Helden*innen mit dem analogen Shooter zu konfrontieren.

Jam

Sponsorpartner **Ubisoft/Blue Byte** bietet mit einem Game-Jam Gamedesignern, Producern, Programmierern oder Artists die Möglichkeit, über den gesamten Festivalzeitraum hinweg gemeinsam mit den Profis von Blue Byte eigene Spiele zu entwickeln. Die Nacht wird zum Tage, das Ende ist offen, alles kann, nichts muss: Spieleentwicklung mit Partycharakter!



Pressekontakt: NRW KULTURsekretariat // Martin Maruschka // Friedrich-Engels-Allee 85 // 42285 Wuppertal
Telefon: 0202.6 98 27 211 // Telefax: 0202.6 98 27 203 // maruschka@nrw-kultur.de // www.nrw-kultur.de

Presse-Information

16. September 2016



Anmeldungen sind möglich unter gamejambbluebyte@ubisoft.com. Mit der Anmeldung sind kurze Angaben zu Alter und Vorwissen sowie zu speziellen Kenntnissen in den Bereichen Grafik/Animation, Spielkonzept und Programmierkenntnisse erwünscht.

Connect

Mit zwei Matchmaking-Formaten bietet Next Level jungen Talenten und etablierten Kreativen hervorragende Gelegenheiten, direkt wertvolle Branchenkontakte zu knüpfen: Bei einem Info-Speed-Dating zu Berufen aus den Bereichen Digital Art und Gaming der **Artig Centrale für Culturelle Entwicklung** informieren Expert*innen über Ausbildungs- und Berufschancen (Anmeldung und Details per E-Mail unter studie@artigzentrale.de). Bei »Generation Game« des **Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes** stellen Gamedesigner*innen, Wissenschaftler*innen, Akteure und Kreativschaffende erfolgreiche Projekte und Arbeiten praxisnah vor. Als permanente Ansprechpartner für Ausbildungswege und Berufsbilder sind außerdem die Game-Expert*innen von Blue Byte vor Ort.

Play

An Spielstationen können spannende Indie-Games und besondere Neuheiten ausprobiert werden, die **Konsolenkinder** bieten längst liebgewonnene Retro-Schätzchen, das Festival **playin´ siegen** gibt einen Vorgeschmack auf seine zweite Festivalausgabe, und beim gemeinsam mit **Play16 – Creative Gaming Festival** veranstalteten »Escape the room« ist der Titel Programm.

Veranstalter und Partner

»Next Level 2016 — Festival for Games« wird veranstaltet vom NRW KULTURsekretariat, gemeinsam mit dem NRW-Forum Düsseldorf, dem Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW, dem Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes NRW, dem Kulturrat und der Wirtschaftsförderung der Landeshauptstadt Düsseldorf sowie der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW. Veranstaltungspartner sind die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, CREATIVE.NRW und das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes. Als Sponsorpartner konnte Ubisoft/Blue Byte gewonnen werden. Medienpartnerschaftliche Unterstützung leisten die Rheinische Post, k.west, Retro, superlevel.de, das Intro-Magazin und das Medien Cluster NRW.

Next Level 2016 – Festival for Games

NRW-Forum Düsseldorf

3. bis 6. November 2016

Eröffnung: 3. November 2016, ab 19:00 Uhr (Eintritt frei)

Pressetermin: 3. November 2016, 11:00 Uhr im NRW-Forum

Tagestickets 4. bis 6. November 2016: 17 Euro, ermäßigt: 9 Euro

Festivalpass: 35 Euro, ermäßigt: 19 Euro

www.next-level.org

<https://de-de.facebook.com/NextLevelConference>

Fotomaterial zum Download finden Sie hier:

<http://www.nrw-forum.de/presse/next-level-2016>



Pressekontakt: NRW KULTURsekretariat // Martin Maruschka // Friedrich-Engels-Allee 85 // 42285 Wuppertal
Telefon: 0202.6 98 27 211 // Telefax: 0202.6 98 27 203 // maruschka@nrw-kultur.de // www.nrw-kultur.de