



**Auf zum nächsten Level: Die Zukunft digitaler Spiele!**

## Next Level 2017 – Festival for Games

9. bis 12. November 2017 im NRW-Forum Düsseldorf

Das Computerspiel ist in allen gesellschaftlichen Bereichen und Generationen angekommen. Doch wo geht die Reise hin, wo liegen die Potenziale hinter dem Horizont des Mainstreams? Wo stehen die Games in Kunst, Kultur und Gesellschaft? Wie finden sie Einzug in Bildungseinrichtungen? Wie genau wird man Game-Designer und ist es schwieriger, Game-Designerin zu werden? Welche innovativen Bildungskonzepte und Vermarktungsideen für morgen finden sich bereits heute in künstlerischen und spielerischen Entwicklungen?

Vom **9. bis 12. November 2017** geht's in **Düsseldorf** wieder um die Zukunft der digitalen Spiele in Kunst, Bildung und Wirtschaft. Zum zweiten Mal lädt das NRW KULTURsekretariat gemeinsam mit vielen Partnern alle Freunde, Fans und Fachleute der digitalen Spielekultur zum **Next Level Festival** ins **NRW-Forum** ein. Erstmals sind auch andere Spielorte wie das tanzhaus nrw und das Filmmuseum Düsseldorf dabei, gleichzeitig wurde das Netz zu Partnern in Aachen, Köln und anderen Städten ausgebaut.

Next Level ist wieder der Event, um sich themenübergreifend über Games-Potenziale zu informieren und sich in Vorträgen und Diskussionen, Workshops und Werkstätten, Performances und Ausstellungen intensiv über zukünftige Entwicklungen wie beispielsweise Virtual und Augmented Reality in Games auszutauschen. Dabei wird vor allem auch viel gespielt.

**Tickets** gibt es schon ab 5 Euro. Alle **Infos zum Programm und Online-Ticketing** sind ab sofort verfügbar über das neue Webangebot unter [www.next-level.org](http://www.next-level.org).

### **Games + Bildung:**

2008 wurde das Medium Computerspiel vom Deutschen Kulturrat offiziell zum Kulturgut erklärt. Doch was ist seitdem geschehen? In Vorträgen und Diskussionen beleuchten Medien- und Kulturwissenschaftler, Pädagogen und Journalisten am Freitag, 10. November ganztägig dieses »Kulturgut« Game aus unterschiedlichen Blickwinkeln der Medienbildung, von der Wissenschaft bis hin zur praktischen Bildungsarbeit in Schulen, Bibliotheken, Kulturinstitutionen und in der Jugendarbeit; eine Kooperation der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit dem Grimme-Institut.

Am Freitagvormittag bieten die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und die Akademie der Kulturellen Bildung Schulen, Jugendeinrichtungen und anderen Jugendgruppen in Workshops Input zu vier unterschiedlichen Themen wie z. B. Roboter bauen aus Motoren, Alltagsgegenständen und Technikschratt. Voranmeldungen sind nötig.

Am Samstagvormittag, 11. November diskutieren etablierte Kreative gemeinsam mit Jugendlichen über Formate, Umsetzungsmöglichkeiten und Herausforderungen bei der Erstellung von Webvideos. Am Nachmittag geht das Wettkampfformat »Next Level Gamingstar« an den Start, das die besten eSportler\*innen in verschiedenen Videospielkategorien prämiert. Voranmeldungen von Einrichtungen der offenen Jugendarbeit sind möglich.

Der Sonntag, 12. November gehört der Familie: Im Family-Quiz treten Groß und Klein mit- und gegeneinander an und tauchen gemeinsam in virtuelle Welten ein.

### **Games + Wirtschaft:**

Ein zweiter Fachstrang am Freitag, 10. November widmet sich den Chancen und Herausforderungen der boomenden Games-Branche, die mit der Virtual Reality auch interessante Schnittstellen zu anderen Wirtschaftsbereichen eröffnet. In Vorträgen, Kurzpräsentationen und Panels laden Expert\*innen und Unternehmer\*innen interessierte



Studierende, Absolvent\*innen und Berufsanfänger\*innen ein, sich im Dialog über die unterschiedlichen Berufsfelder in der Games-Branche und darüber hinaus zu informieren. Mit dabei sind u. a. Electronic Arts, Ubisoft Blue Byte, Daedalic West, LAVA Labs moving images, Locksmith, viality, die Identitätsstiftung und das Cologne Game Lab. Parallel dazu kann man im Live Escape Game »escape 2 innovation« spielerisch die Innovationsmethoden der Kultur- und Kreativwirtschaft erleben. Eine Kooperation von CREATIVE.NRW, Wirtschaftsförderung Düsseldorf, Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, Frauenkulturbüro NRW und Mediennetzwerk.NRW.

### **Games + Kunst:**

Die dezentrale Ausstellung »Alternative History«, kuratiert von Thibaut de Ruyter und Brendan Howell, eröffnet den Festivalbesuchern mit Kunstwerken und Filmen aus Science Fiction und Games spielerisch individuelle Zugänge zu einer alternativen Gegenwart.

Der niederländische Künstler Marnix de Nijs versetzt den Betrachter mit seiner interaktiven Installation »Exploded Views« in spektakuläre audiovisuelle Landschaften aus Punktwolken, generiert aus Fotos von Social Media-Plattformen. Die Produktion wird in Kooperation mit v2 gezeigt, dem interdisziplinären Zentrum für Kunst und Technologie in Rotterdam, das auch an einer Koproduktion mit dem tanzhaus nrw beteiligt ist: Am 8., 10. und 11. November läuft dort die multimediale Tanzperformance »How do you fear?«, mit der Fabien Prioville mit den Mitteln des Live Projection Mapping die Verhältnisse von Identität, Technik und Körperlichkeit untersucht.

Am Freitagabend, 10. November lädt ab 18.15 Uhr zunächst der Kölner Künstler Rochus Aust im Heinrich-Heine-Institut zu »Beyond Digital Trolling«: Konzert und Installation für Stromorchester mit 3D-Druckern.

Im Anschluss ab 19:00 Uhr findet im NRW-Forum in Kooperation mit dem Frauenkulturbüro NRW die diesjährige Verleihung des Künstlerinnenpreises NRW statt. Der Preis fördert in diesem Jahr Spielentwicklerinnen, die sich schwerpunktmäßig der künstlerischen Umsetzung von digitalen Spielen widmen und jenseits des rein kommerziellen Erfolgs ihr Augenmerk auf die Zielsetzung individuellen und kulturellen Ausdrucks legen.

Direkt danach ist das zakk mit seinem beliebten Format »Kultur aus der Konsole« zu Gast im NRW-Forum und ab 22:00 Uhr wird dann unter dem Motto »Level up, Girls and Boys!« ausgiebig gefeiert. Für das gesamte Freitag-Abendprogramm gilt: Eintritt frei!

Am Samstagabend, 11. November werden – ebenfalls bei freiem Eintritt – im Filmmuseum Düsseldorf in der Black Box Game-Art-Filme von Lawrence Lek, Paolo Pedercini, Georgie Roxby Smith, Thomas Hawranke und Wai-Keung Hui gezeigt und am Sonntag diskutieren Expert\*innen im Rahmen einer von WDR3/Forum aufgezeichneten Diskussion darüber, wie künstlerische Ansätze für Computerspiele fruchtbar gemacht werden können. Der Eintritt ist bei Voranmeldung unter [info@nrw-kultur.de](mailto:info@nrw-kultur.de) frei.

Eine spannende Verknüpfung verspricht darüber hinaus die Kooperation mit der zeitgleich eröffnenden Ausstellung »Digital Games. Kunst und Computerspiele« im Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen.

### **Games aktiv spielen:**

Bei Next Level wird vor allem auch aktiv gespielt! In Kooperation mit verschiedenen Hochschulen eröffnet das NRW-Forum im Verbund mit Hochschulpartnern ein riesiges Spielfeld zwischen virtueller und analoger Realität. Studierende der Bauhaus Universität Weimar lassen hinter dem grenzenlosen Spielspaß im Pig Simulator oder in der interaktiven Ameisenkolonie geschickt soziale Dimensionen aufscheinen. Die Hochschule Düsseldorf verbindet beim Painball oder Handball virtuelles mit physischem Erleben – bis hin zum realen Schmerz, denn jeder Fehler wird bestraft: ob als Jedi-Ritter, der Blasterschüsse abwehren muss, oder als riesiger Troll auf einem echten Trampolin. Zum stillen Beobachter werden Gamer\*innen bei Studierenden der Kunsthochschule für Medien Köln, wenn sie eine Figur beim Fall ins Bodenlose

# Presse-Information

13. September 2017

NEXT LEVEL  
2017 (o^\_^o)  
WWW.NEXT-LEVEL.ORG



verfolgen oder auf einer Möbius-Schleife als Zeug\*innen menschlicher Rituale das Raum-Zeitgefühl verlieren. Preisgekrönte Spiele des Multimediapreises mb21 und der Preisträgerinnen des diesjährigen Künstlerinnenpreises NRW garantieren den Sprung ins nächste Glückslevel. Maximalen Spielspaß verspricht auch ein weiterer Escape Room, wenn es darum geht, innerhalb begrenzter Zeit im Team knifflige Rätsel zu lösen und sich gleichzeitig einem jugendkulturellen Thema zu nähern. Am Samstag öffnet dann auch das digitale Laboratorium: Egal ob Roboterbau, Lasercutter, Makey Makey oder Tape Art – im offenen Maker Space können Groß und Klein spielerisch an Technik arbeiten, 3D-Drucker ausprobieren und eigene Spiele entwickeln.

## Game Jam + Ausstellung:

Ubisoft Blue Byte beteiligt sich erneut als Sponsorpartner und lädt Game Designer\*innen, Artists und Programmierer\*innen wieder zum mehrtägigen Game Jam – eine intensive Erfahrung mit offenem Ende! Developer Live-Sessions machen den Game Jam für alle Festivalgäste hautnah erfahrbar. Darüber hinaus gewährt eine Ausstellung des Spielentwicklers Einblicke in das Schaffen der Konzeptzeichner\*innen, Illustrator\*innen und 3D-Künstler\*innen, die über alle Entwicklungsschritte hinweg zur Erschaffung digitaler Spiele beitragen. In einer Live Sculpting-Session erweckt ein Blue Byte-Artist Spielfiguren zum Leben, was die Besucher an ihrer Entstehung teilhaben lässt. (Anmeldungen zum Game Jam mit Infos zu Alter & Know-How an [gamejambluebyte@ubisoft.com](mailto:gamejambluebyte@ubisoft.com))

## Veranstalter, Förderer und Partner:

**Veranstalter:** NRW KULTURsekretariat, gemeinsam mit NRW-Forum Düsseldorf, Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW und Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes NRW. **Förderer:** Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW. **Partner:** Kulturstadt Düsseldorf – Kompetenzzentrum Kultur- & Kreativwirtschaft bei der Wirtschaftsförderung der Landeshauptstadt Düsseldorf. **Sponsorpartner:** Ubisoft Blue Byte. **Veranstaltungspartner:** Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW, Bauhaus Universität Weimar, CREATIVE.NRW, Deutscher Multimediapreis mb21, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, Frauenkulturbüro NRW, Grimme-Institut, Hochschule Düsseldorf, Kompetenzzentrum für Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, Kunsthochschule für Medien Köln, Landesregierung des Landes NRW, Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen, Mediennetzwerk.NRW, tanzhaus nrw und zakk – Zentrum für Aktion, Kultur und Kommunikation. **Medienpartner:** die digitale düsseldorf 2017. **Kulturpartner:** WDR3. **Ticketpartner:** ticket i/o.

# www.next-level.org

Veranstalter



Förderer

Partner

Sponsorpartner



Veranstaltungspartner



Medienpartner

Kulturpartner

Ticketpartner



**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](mailto:maruschka@nrw-kultur.de) // [www.nrw-kultur.de](http://www.nrw-kultur.de)