

PRESSEMITTEILUNG

Jetzt anmelden zur Fachkonferenz „Kollisionsabfrage – Barrierefreiheit im Gaming“ am 16. Mai 2023

- Von 13:30 bis 19:30 Uhr im Studio von ALEX Berlin, Rudolfstraße 1-8, 10245 Berlin
- Teilnahme vor Ort (kostenlos) erfordert Anmeldung bis zum 10. Mai 2023
- Anmeldung, Livestream am Veranstaltungstag sowie Programm-Lineup unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de/kollisionsabfrage

Berlin, 27. April 2023: Ab sofort können sich alle Interessierten für die Teilnahme an der Fachkonferenz „Kollisionsabfrage – Barrierefreiheit im Gaming“ der Stiftung Digitale Spielekultur anmelden. Die Konferenz findet am 16. Mai 2023 von 13:30 bis 19:30 Uhr im Studio von ALEX Berlin statt und richtet sich sowohl an Fachpublikum aus der Games-Branche als auch an Spieler*innen, um Hürden für eine barrierefreie Nutzung digitaler Spiele auszumachen und zu diskutieren. Eine Anmeldung ist ausschließlich zur Teilnahme vor Ort notwendig, das komplette Programm wird parallel auch online gestreamt. Gefördert wird die Fachkonferenz vom Medienboard Berlin-Brandenburg. Alle Informationen zur Anmeldung, Teilnahme und zum Programm in leichter Sprache auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de/kollisionsabfrage

Neben den bereits angekündigten Keynotes und der Panel-Diskussion werden am Nachmittag drei Spielungen unterschiedliche Aspekte von Inklusion und Barrierefreiheit im Gaming thematisieren, Ab 16 Uhr diskutieren **Marco-Alexander Breit**, Leiter der Unterabteilung VI B Künstliche Intelligenz im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz, **Duc Minh Tran**, Projektmanager bei NEEEU Spaces, und **Franziska Zeiner**, Gründerin und Geschäftsführerin von Fein Games, am Beispiel von „Finding Hannah“ (Fein Games, 2023) und „Purple Friday“ (NEEEU Spaces, 2023) die Förderung Inklusiver Spieleentwicklung. Im Anschluss besprechen **Prof. Thomas Bremer**, Studiengangssprecher für Game Design an der HTW Berlin, **Mara Schulze**, freie Mitarbeiterin bei Gaming ohne Grenzen, und **Dennis Winkens a.k.a. WheelyWorld**, Inklusionsaktivist und Content Creator, am Beispiel von „Horizon: Forbidden West“ (Guerrilla Games, 2022) wie sich mehr Teilhabe durch anpassbare Games und Hardware ermöglichen lässt. Ab 18:30 Uhr widmen sich außerdem **Lukas Galinski**, ESG-Referent bei INSTINCT3, **Julia Hiltcher**, Council Member von Equal Esports, und **Niklas Luginsland**, Esportler und Content Creator beim VfB Stuttgart, am Beispiel von „FIFA 2023“ (EA Sports, 2022) dem Thema Esport und Content Creation ohne Hürden.

Website-Banner „Kollisionsabfrage – Barrierefreiheit im Gaming“ als Download:
<https://t1p.de/i2nlv>

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück.

Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de, sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur), Twitter [@Digitale Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele) und LinkedIn (www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur).

Pressekontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Benjamin Hillmann

Marburger Str. 2

10789 Berlin

Tel: + 49 30 23 62 58 94 15

E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de