Gaming ohne Grenzen: Presse-Einladung zur gamescom vom 16. August 2022

Archivierte Textfassung: Pressemitteilung. Inhalt aus der damaligen Pressezustellung, neu gesetztes PDF ohne private Kontaktdaten.

PRESSE-EINLADUNG Kölner Inklusionsprojekt ·Gaming ohne Grenzen· live auf der gamescom 2022: Panelbesetzung steht fest · congstar ermöglicht verschiedenen Fachexpert*innen den Dialog mit dem Inklusionsprojekt ·Gaming ohne Grenzen· der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW · Melek 'm3lly' Balgün (@m3lly<https://twitter.com/m3lly>), Karolina Albrich (Gaming ohne Grenzen), Melanie Eilert (Inklusionsbotschafterin), Rae Grimm (GamePro-Chefredakteurin) und Dennis Herbst (Spieletester mit Fokus auf Barrierefreies Gaming) diskutieren die wichtigsten Fragen rund um Barrierefreies Gaming · Wann und wo? Mittwoch (24.08.) um 14.45 Uhr Bühne des Jugendforum NRW (Bereich ·Friends & Family· / Halle 10.2) Im Hinblick auf das vielfältige Programm der gamescom 2022 freuen wir uns verkünden zu können, dass die von Gaming ohne Grenzen und congstar organisierte Paneldiskussion zu ·Inklusion im Gaming· final besetzt ist: neben Karolina Albrich, die als Projektmitarbeiterin Gaming ohne Grenzen repräsentiert, begrüßen wir die Inklusionsbotschafterin Melanie Eilert (@melly_maeh<https://twitter.com/melly_maeh>), die sich bereits seit Jahren für mehr Aufklärung und Auseinandersetzung mit Inklusion im Gaming stark macht. Für geballte journalistische Expertise sorgt zudem Rae Grimm, die sich als Chefredakteurin der GamePro täglich mit den relevantesten Themen der Branche auseinandersetzt. Neben eSports-Journalistin & Moderatorin Melek 'm3lly' Balgün (@m3lly<https://twitter.com/m3lly>) komplettiert das hochkarätig besetzte Panel Dennis Herbst, der bereits an diversen Spieletestgruppen von Gaming ohne Grenzen teilgenommen hat und durch eine Sehbehinderung seine eigenen spezifische Erfahrungen mit dem Thema Gaming und Barrierefreiheit macht. Seien Sie live dabei, wenn diese Runde an Expert*innen am 24. August um 14.45 Uhr live bei der gamescom (Jugendforum-Bühne / Bereich ·Friends & Family· / Halle 10.2) in knapp 60 Minuten u.a. Fragen diskutiert wie: Wie ist der Status Quo für barrierefreies Gaming insbesondere in Deutschland? Wo haben Gesellschaft und Industrie noch Nachholbedarf? Und welche konkreten Stellschrauben müssen gezogen werden, damit sich wirklich etwas bewegt? congstar unterstützt aktiv das Projekt Gaming ohne Grenzen und leistet einen Beitrag zur Förderung von Gamingthemen mit eigenen Gaming-Events, Streams und der Partnerschaft mit dem FC St. Pauli. Mehr Informationen gibt es hier<https://congstar-gaming.de/>. Hinweis: Das Jugendforum NRW als Teil der gamescom wird seit 2013 von der Fachstelle Medienpädagogik verwirklicht und durch das MKJFGFI<https://www.mkffi.nrw/> des Landes NRW gefördert.