

## Content Vienna Jury 2026

### Robert Glashüttner

Robert Glashüttner ist leitender Redakteur bei Radio FM4 (ORF). Er beschäftigt sich seit über 20 Jahren journalistisch und akademisch mit Computerspielen – als Autor, Analyst, Fachmoderator, Vortragender, Jurymitglied und Berater. Abgeschlossene Studien zu Publizistik und Kommunikationswissenschaften (Mag. phil., Universität Wien) sowie Audio Engineering (BA, SAE Institute Berlin/Middlesex University). Weiterbildungsstationen in Portland (University of Oregon, 2016) und Montréal (Concordia University, 2024).

### Reanne Leuning

Reanne Leuning ist seit 2008 bei [AUSSENWIRTSCHAFT AUSTRIA](#), der österreichischen Handelsförderungs- und Innovationsagentur mit mehr als 100 Büros in 70 Ländern, für die Internationalisierungsprogramme der österreichischen Kreativwirtschaft verantwortlich. Das Hauptziel ist, durch Beratung, finanzielle Unterstützung und die Organisation von Ausstellungen, Showcases und B2B-Matchmaking-Events sowie Konferenzen und Wirtschaftsmissionen mehr internationale Geschäftsmöglichkeiten für österreichische Designschaffende und Produzent\*innen, die Musikindustrie, Modelabels, Filmemacher\*innen und andere Unternehmer\*innen aus der Kreativwirtschaft zu generieren. Seit 2022 ist Leuning stellvertretende Vorsitzende der Kreativwirtschaft Austria.

### Veronika Liebl

Veronika Liebl ist derzeit Managing Director bei Ars Electronica und verantwortlich für den Bereich Festival/Prix/Exhibitions. Sie studierte Wirtschaftswissenschaften an der Johannes Kepler Universität Linz (Abschluss 2010) mit Studienaufenthalten an der Harvard University (USA) und der Université de Fribourg (CH) und verfügt über einen interdisziplinären Hintergrund im Non-Profit- und Innovationsmanagement. Seit 2011 ist sie bei Ars Electronica für Kulturmanagement und europäische Projektentwicklung zuständig und fungiert als Mitglied des Linzer Stadtkulturbeirats sowie des Executive Boards von Linz UNESCO City of Media Arts. Darüber hinaus ist sie seit fünfzehn Jahren in der Programmgestaltung und Produktion kollaborativer Programme mit Partnern aus Kunst, Wissenschaft und Industrie tätig und ist regelmäßig als Jurymitglied oder in Beiräten engagiert.

### Elisabeth Noever-Ginthör

Elisabeth Noever Ginthör ist Expertin für Kreativ- und Kulturwirtschaft mit über 20 Jahren Erfahrung und leitet seit 2014 die Abteilung Kreativwirtschaft der Wirtschaftsagentur Wien. In dieser Funktion entwickelt sie Förderprogramme und sektorübergreifende Kooperationen für die Wiener Kreativwirtschaft – von Architektur über Mode und Design bis Multimedia. Sie ist Mitbegründerin des Galerienfestivals curated by\_vienna sowie Initiatorin der Creative Days Vienna und der Biofabrique Vienna. Schwerpunktmäßig arbeitet sie an der Schnittstelle von Kultur & Technologie und an Fragestellungen nachhaltiger Stadtentwicklung. Als Jurorin und Vortragende ist sie international tätig.

### **Georg Russegger**

Georg Russegger ist ausgebildeter Medienkünstler und promovierte in Kommunikationstheorie. Er war jahrelang als Forscher, Künstler und Kurator in Japan tätig. Als wissenschaftlicher Leiter entwickelte er das Joint-Master-Programm „Ludic Interfaces“ für die Kunstuniversität Linz. Er leitete das Wissenstransferzentrum der Akademie der bildenden Künste Wien und war bei den österreichischen Wissenstransferzentren für die SSHA- und STEAM-Agenden verantwortlich. Seit 2024 ist er Leiter des LBG Open Innovation in Science Center.

### **Jutta Scheibelberger**

Dr. Jutta Scheibelberger ist als Projektmanagerin und Expertin u.a. für Multimedia, Kunstmarkt und internationale Netzwerkprojekte in der Wirtschaftsagentur Wien tätig. Seit 2009 leitet sie Content Vienna, den Wettbewerb für digitale Gestaltung.

### **Stefan Schmidlin**

Stefan Schmidlin ist unabhängiger Designer von Applied Games und forscht und lehrt im Bereich Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste. Seine Arbeit fokussiert sich besonders auf angewandte Designforschung für Games in den Bereichen Nachhaltigkeit, spekulativen Zukünften sowie Exergames. Stefan Schmidlin engagiert sich aktiv für die lokale Game-Developer-Community als Stiftungsrat der Zürcher Filmstiftung und im Vorstand des Schweizer Kapitels der IGDA.