

Mitteilung

öffentlicher Teil

Gremium	Datum
Jugendhilfeausschuss	25.08.2020

Teilnahme an digitaler "gamescom" 2020

Gemeinsam mit vielen medienpädagogischen Partnern aus ganz NRW organisiert die Stadt Köln seit vielen Jahren das „Jugendforum NRW“ auf der „gamescom“. Die „gamescom“ in Köln ist die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele, gemessen nach Ausstellungsfläche und Besucheranzahl. Zahlreiche Hersteller aus aller Welt präsentieren hier ihre neue Soft- und Hardware.

Auf dem über 700qm großen Stand des „Jugendforums NRW“ werden neben vielen Spiel- und Mitmachangeboten auch Informationen zu Projekten und Angeboten der verschiedenen Partner, sowie Fachvorträge geboten. Das Jugendforum bietet interessierten Besucherinnen und Besuchern Informationen rund um das Thema Medienkompetenz und Medienbildung. Zielgruppen sind dabei nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Fachkräfte und Erziehungspersonen, sowie andere Institutionen.

Aufgrund der zurzeit anhaltenden Corona-Pandemie wird die „gamescom“ in 2020 ausschließlich digital stattfinden. Auch in diesem Jahr wird die Stadt Köln, gemeinsam mit den Partnern des „Jugendforum NRW“ an der „gamescom“ mit einem digitalen Angebot teilnehmen.

Die Köln Messe plant die eigene Internetseite „gamescom now“, bei der die verschiedenen Teilnehmer Unterseiten erstellen können. Das „Jugendforum NRW“ wird ebenfalls eine solche Unterseite gestalten. Angelehnt an den ursprünglichen Messestand auf der „gamescom“, soll es im virtuellen Messeareal folgende Bereiche geben:

- einen Informationsbereich der Partner
- eine virtuelle Bühne mit Livestreams
- einen „Materialpool“

Im Informationsbereich der Partner haben diese die Möglichkeit mit Bildern, Texten und Videos sich und ihre Arbeit vorzustellen.

Auf der virtuellen Bühne wird jeden Tag 3 Stunden Livestream zu aktuellen Themen angeboten.

Der „Materialpool“ enthält Informationen zu aktuellen Projekten und Angeboten.

Die Überlegung ist es, verschiedene Thementage, wie z.B. Inklusion, Digitale Jugendarbeit, Medienreflexion oder Partizipation zu organisieren und die Angebote z.B. im Livestream darauf abzustimmen.

Die Teilnahme an der digitalen „gamescom“ ist für das „Jugendforum NRW“ auch in diesem Jahr von großer Bedeutung, um den Anschluss an die ursprüngliche Messe, deren Besucher*innen und dementsprechend an die Zielgruppen nicht zu verlieren. Gleichzeitig ist die enge Vernetzung mit anderen Trägern und Angeboten ein wichtiger Bestandteil der Arbeit. Gemeinsame Ziele und entsprechende Angebote können durch eine Verzahnung der verschiedenen Träger und Anbieter optimal an die entsprechenden Zielgruppen im Rahmen der Messe weitergeleitet werden.

Gleichzeitig ist es aus Sicht der Stadt Köln und der Partner bedeutsam, den Kindern, Jugendlichen, sowie deren Eltern und auch Fachkräften einen Anlaufpunkt für Fragen rund um die Themen Jugendmedienschutz, Umgang mit Medien und Medienkompetenz zu bieten. Denn dies hat sich das „Jugendforum NRW“ seit Jahren zur Aufgabe gemacht.

Neben den vielen kommerziellen Angeboten, welche den Besucher*innen der „gamescom“ gemacht

werden, ist es wichtig, auch Aktivitäten und Informationen zu Spielverhalten, Hilfsangeboten und Informationsmaterial zur Verfügung zu stellen und den Besucher*innen in diesem Jahr auf digitalem Wege zukommen zu lassen.