



Dezernat, Dienststelle
IX/IX/3

Beantwortung einer mündlichen Anfrage aus einer früheren Sitzung öffentlicher Teil

Gremium	Datum
Wirtschaftsausschuss	20.04.2023
Digitalisierungsausschuss	24.04.2023
Jugendhilfeausschuss	02.05.2023

Mündliche Anfrage von Herrn Weber, CDU-Fraktion, betreffend "Weichenstellung Gaming Standort", Nr. 0191/2023

Herr Weber dankt für die Sachstandsmeldung und bezieht sich in den folgenden Fragen auf die Nummerierung der Meldung:

Zu Punkt 1. Herr Weber begrüßt die Ausstattung von Hardware und Coaching-Leistungen in Jugendheimen und bittet um Beantwortung der Frage, ob die Finanzierung für diese Aktivitäten auch in Zukunft gesichert sei?

Zu Punkt 3 des Sachstandsberichts stellt Herr Weber die Frage, ob es der KölnBusiness gelungen sei, die Haushaltsmittel für die Ausschreibung einer Machbarkeitsstudie für das Nachfolgeprojekt für das ehemalige „Cologne Games Haus“, in das Jahr 2023 zu überführen.

Zu Punkt 5, „Schaffung der Position der/des Games-Beauftragten in der Stadtverwaltung“ begrüßt Herr Weber, dass es eine Vollzeitstelle bei der KölnBusiness gibt. Er fragt, ob die Entscheidung, eine solche Stelle nicht in der Verwaltung anzusiedeln, abschließend sei oder es sich dabei um einen Zwischenstand handelt, der sich noch ändern könnte.

Antwort der Verwaltung:

Zu Punkt 1:

Die insgesamt sieben im Rahmen eines Interessenbekundungsverfahrens im Frühjahr 2022 ausgewählten und mit Mitteln aus dem Politischen VN 2022 geförderten Projekte zur Kompetenzentwicklung im Bereich eSports werden derzeit in den beteiligten Einrichtungen fortgeführt und voraussichtlich zum Ende des Frühjahrs 2023 abgeschlossen sein.

Eine entsprechende Übertragung der bewilligten und angewiesenen Mittel in das neue Haushaltsjahr wurde zwischen Jugendverwaltung und den beteiligten Projektträgern abgestimmt. Sowohl die Einzelprojekte von fünf der beteiligten Einrichtungen als auch das durch Jugendzentren Köln gGmbH in Kooperation mit dem Computerprojekt Köln e.V./Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW initiierte, trägerübergreifende Kompetenzentwicklungsnetzwerk mit insgesamt 15 beteiligten Einrichtungen aus Köln konnten dabei effektive und messbare Arbeitsergebnisse generieren, die unter Federführung der in der Jugendverwaltung verorteten Fachstelle „Medienschutz/Medienpädagogik“ in Abstimmung mit den Projektträgern im Jahr 2023 im Rahmen eines geeigneten Formates (wie etwa einer Veranstaltung, eines Fachtages oder einer entsprechenden Präsentation) zugänglich gemacht werden. Diese Maßnahme wird aus verbleibenden Mitteln in Höhe von 25.000,- € aus dem Politischen VN 2022 gefördert und befindet sich derzeit in der Vorbereitung. Nach Abschluss des Gesamtprogramms im Jahr

2023 besteht derzeit keine Möglichkeit einer Folgeförderung, da es sich um eine einmalige Mittelzusetzung handelte, die im Haushaltsplan 2023/2024 nicht fortgeschrieben wurde.

Nichtsdestotrotz sind eSports/ProGaming ein prägendes Thema in der Jugendmedienarbeit und spiegeln sich in den fortlaufenden Kooperationen mit Trägern aus der Stadt wider, prominent natürlich im seit 2013 jährlich von der Fachstelle „Medienschutz/Medienpädagogik“ umgesetzten Projekt Jugendforum NRW auf der gamescom als weltweit bedeutendste Messe im Bereich digitaler Spiele. Im Jahr 2023 wird als neuer Projektpartner erstmals der Landessportbund NRW beteiligt sein, der sich insbesondere für den Ausbau von eSports im Breiten- und Vereinssport engagiert. Aus Sicht der Jugendverwaltung ist dabei insbesondere die Entwicklung beruflicher / ausbildungsrelevanter Perspektiven für Jugendliche und junge Erwachsene von besonderem Interesse. Erste Gespräche zu einer Intensivierung der Kooperation mit kommerziellen Vertretern wie der eSports-Liga ESL oder der gemeinnützigen eSports Player Foundation finden derzeit statt, auch unter Beteiligung des Innovationsmanagers eSports bei KölnBusiness. Das Jugendforum NRW wird aus Mitteln des Landes NRW mit einem Eigenanteil der Stadt Köln gefördert.

Gleichzeitig befindet sich eine neue Veranstaltungsreihe für Jugendliche und Multiplikator*innen aus einer Kooperation von Jugendverwaltung, Trägern der Jugendmedienarbeit und KölnBusiness in der Planungsphase.

Die aus einem weiteren Beschluss aus dem Politischen VN 2022 geförderte Ausstattung der Einrichtung Jugendzentrum:digital mit einem zeitgemäßen Gaming-Raum ist mittlerweile umgesetzt und das neue Areal bespielbar. Die Räumlichkeit bietet sehr gute Möglichkeiten zur Umsetzung gemeinsamer Projekte mit dem Träger, der in engem Kontakt mit der Jugendverwaltung steht. Derartige Kooperationen sind jedoch vollständig durch Drittmittelförderungen zu finanzieren, die jeweils projektbezogen eingeworben werden müssen.

Zu Punkt 3:

Es handelt sich um Mittel aus dem städtischen Haushalt 2022, die bei der Stabsstelle Wirtschaftsförderung veranschlagt wurden. Eine Mittelübertragung wurde von der Stabsstelle Wirtschaftsförderung bei der Kämmerei beantragt. Eine Entscheidung steht noch aus.

Zu Punkt 5:

Das Aufgabengebiet der wirtschaftsbezogenen Gaming-Themen bestand bei der Köln Business Wirtschaftsförderungs GmbH bereits vor der Beschlussfassung und steht mit dieser Entscheidung nicht in Zusammenhang. Für eine weitere Stelle mit Koordinierungsfunktion innerhalb der Stadtverwaltung besteht derzeit keine konkrete Aufgabenstellung.

Gez. Haack