

Mitteilung

öffentlicher Teil

Gremium	Datum
Jugendhilfeausschuss	07.09.2021

Erfolgreiches Jugendforum NRW auf der gamescom 2021

Am Freitagabend um 18:15 Uhr endete der letzte Livestream des diesjährigen digitalen Jugendforums NRW 2021 auf der ebenfalls digitalen gamescom 2021. Expert:innen für Games, Jugend und Medienpädagogik diskutierten unter dem Motto „Zockdown – spielend durch die Pandemie?!“ das Spannungsfeld zwischen mentaler wie physischer Gesundheit und der Bedeutung virtueller (Spiele-)Welten, nicht nur in Zeiten von Lockdowns. Auf dem Podium saßen dabei u.a. ESL-Jugendbeauftragter Chris Flato, Jugendamtsleiter Stephan Glaremin, Gamespädagoge Daniel Heinz und Kim Beck vom Medienkompetenzen-Podcast „medially“.

Ein Netzwerk von mehr als einem Dutzend Einrichtungen, Verbänden, Vereinen und Initiativen hatte zuvor in gut 20 Stunden Livestream an drei Tagen ihre aktuellen Angebote und Projekte aus der Welt der digitalen Spiele, der Medienpädagogik, der digitalen Jugendarbeit und des Jugendmedienschutzes präsentiert. In den immer interaktiv angelegten Slots konnten interessierte junge Menschen, aber auch Fachkräfte mit den „Größen“ der Szene „zocken“ und diskutieren. Gesendet wurde live aus einer Location im Belgischen Viertel, das vom Jugendforum NRW zuvor in ein professionelles Streaming-Studio verwandelt worden war. Neben rund 50 Akteur:innen auf der Bühne, die u.a. durch perfektes Studioliicht und eine lebendige Mooswand absolute Sendequalität zeigte, waren beinahe genauso viele Jugendliche und junge Erwachsene an der Planung, Organisation und technischen Umsetzung beteiligt. Ein Social-Media-Team informierte 24/7 über alle Geschehnisse und Neuigkeiten vor Ort. Der Stream konnte über die offizielle Plattform der digitalen gamescom („gamescom now“) oder über die eigene Internetpräsenz des Jugendforums verfolgt werden.

Die Resonanz kann sich in diesem Jahr durchaus sehen lassen – insgesamt gab es vom Mittwochmittag bis zum Freitagabend mehr als 3000 Zugriffe von täglich zwischen 600 und 900 einzelnen User*innen auf den Stream, gute 90 davon beteiligten sich aktiv am Chat, der alle Angebote begleitete. Das Programm spiegelte dabei die Vielfalt der Angebote des Netzwerks wider – sowohl das jfc Medienzentrum als auch die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur präsentierten sportliche Aktivität mit selbst konstruierten Controllern auf der Bühne, Fridays For Future diskutierten unter dem Motto „Gaming for Future“ die Zusammenhänge zwischen Klimaentwicklung und digitaler Unterhaltung, die Fachstelle für Jugendmedienkultur sorgte mit einem League Of Legends-Trainingsmatch der eSports-Jugendliga ESJL für Spannung. Täglich ab 15:00 Uhr konnten Vierer*innen live mit dem Jugendforum zocken und dabei Preise gewinnen.

Organisiert durch die Fachstelle Medienpädagogik der Stadt Köln, ist das Jugendforum NRW seit vielen Jahren der Treffpunkt für aktuelle Entwicklungen, Angebote und Projekte aus der Welt der Medienpädagogik, der digitalen Jugendarbeit, des Jugendmedienschutzes und natürlich der digitalen Spiele. 2021 fand die gamescom pandemiebedingt zum zweiten Mal rein digital statt und das Jugendforum zog auf den ebenso digitalen, neu eingerichteten „gamescom campus“. Ermöglicht wird das Jugendforum NRW durch Mittel des Ministeriums für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration und der Stadt Köln.

Gez. Voigtsberger