NEUES AUS DEM GLASKASTEN

WWW.JUGENDFORUM-NRW.DE

ESCAPE - KANNST DU ENTKOMMEN?

Foto: Nicola Meiers

DIE SPIELER ERSTELLEN EIN BILDERRÄTSEL FÜR DIE NÄCHSTE GRUPPE

Rot blinken sechs Fenster auf den Bildschirmen. Graphen zeigen das eine, in dem anderen rattern Zeilen um Zeilen Text durch. Vier Jungen in Laborkitteln durchwühlen hektisch die Schubladen des Schreibtischs. In der obersten Schublade finden sie einen Brief: Der Professor verrät ihnen, wie sie die außer Kontrolle geratene Technik stoppen können. Und wo sie die Codes finden, um die Welt zu retten.

Die vier Jungen spielen gerade das Escape-Game auf dem Jugendforum der Gamescom. Täglich kann man um 10:30 Uhr bis 12:30 Uhr und ab 14:30 Uhr wieder für zwei Stunden die Codes suchen. Versteckt sind diese überall auf dem Jugendforum. Je nachdem, bei welcher Station die Spieler*innen landen, haben diese eine Aufgabe zu erfüllen. An der einen beweisen sie ihr Geschick, indem sie über eine Slackline balancieren. Bei einer anderen ist Hirn gefragt, wenn sie zwischen Fake-News und wahren Nachrichten unterscheiden müssen. Eine Runde dauert 20 bis 30 Minuten – je nachdem, wie schnell die Gruppe spielt.

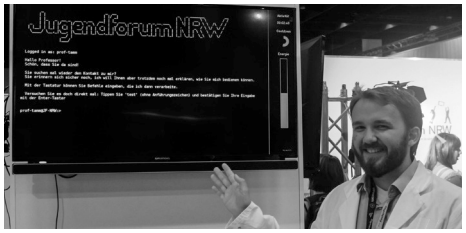

Foto: Simon Rottmann

Fabian Scheidt hat das Spiel letztes Jahr mitentwickelt. Er erfand die Geschichte und besorgte Requisiten. Auch drehte er das Einführungsvideo vor dem Green-Screen. Bereits das zweite Jahr können Besucher*innen das Abenteuer miterleben. „Das Spiel kam letztes Jahr super an“, erzählt Fabian. „Da haben sich die Partner das Escape-Game dieses Jahr wieder gewünscht.“ Beim Spielen lerne man die Institutionen kennen. Besonders interessant findet Fabian den Stand im Stil einer Bücherei. Dort klingele sogar ein Kabeltelefon und verrate die nächsten Zahlen.

Auch die vier Spieler öffnen gerade den Safe, der in der Ecke der kleinen Bücherei versteckt ist. Nicht auf Anhieb öffnet sich dieser und sie grübeln, was sie falsch gemacht haben. Der 15-jährige Gabriel aber ist zufrieden mit seinem Team. „Wir kommen ganz gut durch. Und wenn wir mal wirklich nicht weiterkommen, wird uns geholfen.“

Er ist froh, dass er das Jugendforum besucht hat. „Wir haben das Schild entdeckt und fanden es ganz verlockend, dass man hier nicht in einer Schlange warten muss“, lacht Gabriel.

Jeder der vier Jugendlichen hofft darauf, am Abend als Gewinner aufgerufen zu werden. Um 17 Uhr findet an jedem Messetag die Preisverleihung statt, bei der unter allen Teilnehmenden drei Preispakete verlost werden. Der Hauptpreis ist ein Nintendo 3DS mit zwei Spielen.

LISA BECKMANN
BAD PYRMONT, 18 JAHRE

... hat jetzt zum zweiten Mal 6 Versionen ihres Artikels auf ihrem PC gespeichert.

IN DIESER AUSGABE

>> GESPIELT
SO ZOCKT SICH DER JÜNGSTE ABLEGER VON SUPER MARIO.
SEITE 2

>> GESICHERT
WIE SORGT DIE GAMESCOM FÜR DEINE SICHERHEIT?
SEITE 3

>> GEFRAGT
NICOLA BEER VON DER FDP STAND UNS REDE UND ANTWORT.
SEITE 4

RÜCKBLICK

Foto: Simon Rottmann

DIE MENTOR*INNEN DES GLASKASTENS

Wenn sich die Messehallen heute Abend für Besucher*innen schließen, rollen auch wir unseren roten Teppich wieder ein. Fünf Tage Gamescom liegen hinter der Jugendredaktion, die zu einem professionell arbeitenden Team zusammengewachsen ist.

Gemeinsam haben wir zwei Printausgaben produziert, Online-Kanäle crossmedial bespielt, live aus der Halle moderiert und gestreamt. Während einige von uns in der Redaktion ihre ersten journalistischen Gehversuche wagten, festigten andere bereits vorhandene Kenntnisse. Für die problemlose Zusammenarbeit im Glaskasten bedanken wir uns bei allen Helfenden im Namen des gesamten Projektes. Wir zählen auf Euch, wenn der Messewahnsinn 2018 in die nächste Runde geht!

LEA STRATMANN
KÖLN, 17 JAHRE

... hätten 5 Kaffee mehr auch nicht geschadet.

SUPER MARIO BEGEISTERT

Foto: Maurice Siemer

SUPER MARIO ODYSSEY FESSELTE DIE SPIELER*INNEN

Nintendo ist dafür bekannt, viel Liebe in ihre Spiele zu stecken. Das merkt man ganz besonders bei Mario. Eines der Highlights der Gamescom ist das neue „Super Mario Odyssey“.

Rund um die Kultfigur gibt es jetzt viel zu erkunden: Lange schon haben Fans auf ein weiteres Sandkasten-Spiel in der Super-Mario-Reihe gewartet. Den Reiz des Spiels macht aber das neue Feature aus: Mario kann nun seinen Hut werfen. Den kann man nicht nur als Waffe einsetzen, sondern damit auch auf alle möglichen Gegenstände und Personen zielen. So wird man beispielsweise selbst zu einer Rakete, mit der man in ein Mini-Level fliegt. Das Spiel lebt vom Ausprobieren. Im Zweifelsfall sollte man immer auf alles seine Mütze werfen.

AUF ZU NEUEN UFERN

Ein Level spielt in einer Großstadt. Neben grau gekleideten Geschäftsleuten und Hochhäusern wirkt der quirlige, knallrote Mario etwas fehl am Platz. Diese Welt zu erkunden, um beispielsweise Musiker für ein Festival zu sammeln, macht trotzdem Spaß. Auf Liebe zum Detail und versteckte Spielereien dürfen sich alte Fans freuen. Hinter versteckten Röhren verbergen sich Gimmicks: Wie in alten Mario-Titeln wird dort nicht mehr die Mütze geworfen, sondern in gewohnter Jump-and-Run-Manier gespielt.

LISA BECKMANN,
BAD PYRMONT, 18 JAHRE

... bekommt in Hallen ab 1000 Leuten Platzangst.

ACHTUNG HÖHENANGST!

Ehrfürchtig setze ich die VR-Brille auf. Sie ist gar nicht so schwer, wie ich sie mir vorgestellt hatte. Von meiner Umwelt sehe ich nichts mehr - nur die Kopfhörer bekomme ich noch in die Hand gedrückt. Irgendwie schaffe ich es noch, den Controller zu ertasten. Ein Knopfdruck, dann geht es los.

Ace Combat 7: Skies Unknown war das erste Spiel, das ich mit einer Virtual-Reality-Brille ausprobieren konnte. Ziel ist es, möglichst viele Feinde in der Luft mit den Geschützen zu treffen. 2018 wird der Flugsimulator für alle spielbar sein. Ein Teil des Spiels wird mit PlayStation VR spielbar sein.

Wie bei Ace Combat zu erwarten ist, sitze ich in einem Flugzeug. Noch stehen die Räder still auf der Startbahn. Die Sonne scheint zwischen den Wolken hindurch – und blendet mich. Neben mir hebt ein anderer Flieger ab. Der von hier oben so winzig wirkende Mann winkt jetzt auch mir. Ich atme noch einmal durch, gleich soll ich abheben. „Drücke R1“ ist das Einzige, was mich aus der Inszenierung wirft. Ich folge den Anweisungen und rase immer schneller die Startbahn entlang. Ich fliege.

Mit Geschwindigkeits- und Punkteanzeige über den Armaturen sieht das Spiel aus wie die Vorgänger.. Grün leuchtet direkt vor mir auch auf, wie sehr ich zur Seite geneigt bin – und ob ich einen Feind im Visier habe. Doch dann drehe ich meinen Kopf und blicke mich um. Im Cockpit sitze ich mitsamt Pilotenanzug und Handschuhen um den Steuerknüppel. Wenn ich mich weit genug drehe, auch noch die Tragflächen meines Fliegers. Meine Kabine ist klein. Obwohl ich weiß, dass ich eigentlich beide Arme ausstrecken könnte, bekwomme ich in der simulierten Welt Platzangst.

NEU: WETTER, TURBULENZEN UND VEREISUNG

Ich fliege mitten in eine Wolke hinein – und den Kurs zu halten fällt mir direkt schwerer. Je länger ich durch die Wolke jage, desto mehr Eis bildet sich auf dem Flugzeug und Turbulenzen stören den Flug. Gerade noch rechtzeitig ziehe ich den Flieger aus der Gefahrenzone heraus, da entdecke ich in einiger Entfernung ein Unwetter. Auch die beiden Elemente sind neu für den Flugsimulator. In solchen Situatinoen kann man Gegner in die Falle locken.

Plötzlich blinkt eine Warnung auf: Ich werde beschossen. Bei meinem Ausweichmanöver verliere ich den Orientierungssinn. Nach der dritten Umdrehung wird mir langsam schlecht. Ein guter Punkt, um das Spiel zu unterbrechen und die Brille abzunehmen.

LISA BECKMANN,
BAD PYRMONT, 18 JAHRE

... muss sich jetzt den 4. Autorenkasten-Text ausdenken.

VR BALD ALLTAG?

Foto: Maurice Siemer

FALLOUT 4 IN VR KANN ÜBERZEUGEN.

Die virtuelle Realität – sie wird immer wichtiger und populärer. Eine Brille, die Spielern die Spielwelt simuliert und ihnen ermöglicht, sich frei zu bewegen, ist die HTC Vive. PR-Manager Oliver stand uns Rede und Antwort im Interview.

B: Wie würden Sie die virtuelle Realität beschreiben?

O: Sie ist die Zukunft und wird den Alltag des Menschen ändern. Man wird damit shoppen und zur Schule gehen können. Es werden noch viele weitere Dinge in den nächsten Monaten entwickelt. Derzeit arbeiten wir am „Standalone VR mit Daydream“. VR wird den Alltag verändern und auch erleichtern.

B:Was hat die Vive für einen Vorteil verglichen mit VR-Brillen für die Konsole?

O: Im Vergleich zwischen der Playstation VR und der Vive merkt man zum Beispiel einen sehr großen Unterschied bei der Auflösung. Außerdem kann man sich mit der Vive in einem Raum mit drei bis vier Quadratmetern frei im Spiel bewegen, bei der Playstation VR geht nur im Sitzen.

B: Welche Gaming-Plattformen werden unterstützt? Hat HTC auch eigene Spielkreationen?

O: Zurzeit wird nur „Steam“ und unsere eigene Plattform „Viveport“ unterstützt. Wir haben zwar eigene Titel, aber davon sind wenige Spiele. Stattdessen bieten wir eher Anwendungen für professionelle Nutzer.

B: Auf welche Zielgruppe spezialisieren Sie sich? Eine Vive kostet rund 700 Euro, das kann sich nicht jeder leisten.

Wir glauben, dass die Vive sehr viele Menschen ansprechen wird. Wir richten uns sowohl an Gamer als auch Programmierer. Wie eingangs erwähnt soll unser VR-System ein Alltagsbegleiter werden, auf den man nicht verzichten kann - wie das Smartphone.

BURHAN MELIH KATMER
BOCHUM, 15 JAHRE

... brauchte jeden Morgen 3 Versuche, die **richtige** Halle zu finden.

DER ENDGEGNER AM EINGANG

„Machen Sie mal die Taschen auf“, fauchte ein großer, verschlafen dreinblickender Mann mit leuchtender Sicherheitsweste. Nicht wirklich ordentlich durchsuchte er meinen Rucksack, die Tasche meines Notebooks wollte er erst gar nicht öffnen. Gelangweilt fragte er einen Kollegen, ob der ihn vertreten könne. Er müsse schnell auf die Toilette. Schnell und nicht gründlich wirkte die Durchsuchung auf mich. Nur einzelne Versäumnisse?

„Auch Sie, liebe Medienvertreter, unterliegen den neuen Sicherheitsvorkehrungen. Lassen Sie, wenn nicht zwingend erforderlich, Taschen und Rucksäcke sowie Gegenstände aller Art“, schrieb das Presseteam im Vorfeld der Gamescom. Und wie hätte ich mein Notebook und meine Unterlagen transportieren sollen? Die Gamescom in Zeiten, die von Terroranschlägen überschattet werden, könnte ein potentielles Ziel von Terrorist*innen sein.

Foto: Maurice Siemer

FABIAN ESSER IST EINER DER MEHREREN HUNDERT SECURITY-MITARBEITER*INNEN.

NEUE SICHERHEITSREGELUNGEN FÜR COSPLAYER*INNEN

Auf der Messe habe ich die Gelbwestenträger*innen zwar wahrgenommen, aber irgendwann habe ich mich an sie gewöhnt und seitdem komplett ausgeblendet. Die verkleideten Besucher wie die Cosplayer*innen sind spannender zu beobachten. Für die bunten Cosplayer*innen gelten in diesem Jahr besondere Regeln: Eigens für die verkleideten Messebesucher*innen errichteten die Organisator*innen Eingänge mit Sicherheitskräften, an denen sie die Waffen der Verkleideten überprüft und sogar registriert haben. Softair-Waffen, Wurfsterne und Dekoschwerter sowie -säbel gehören zu den verbotenen Mitbringseln. Das haben einige der Cosplayer*innen vermutlich nur ungerne hingenommen, weil Waffen einfach zu vielen Kostümen gehören.

Bevor die Gamescom in diesem Jahr öffnete, hatten die Hobbyverkleideten die Möglichkeit, ihre Waffen abzufotografieren und via Mail überprüfen zu lassen. „Ich hätte meine Waffe gerne dabei gehabt“, so Cosplayerin Jenny. „Leider konnte ich sie nicht mitnehmen, weil meine Waffe aus Hartplastik war und damit eine Verletzungsgefahr darstellt“, meint die 20-jährige. Sie ist von den Sicherheitskräften gründlich durchsucht worden und fühlte sich sicher auf der Messe.

GAMESCOM - EIN ZEICHEN GEGEN TERRORISMUS

Auf der Messe hatte ich zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, nicht sicher zu sein. Dafür waren die riesigen leuchtenden Bildschirme zu ablenkend, die Spiele und Aussteller zu spannend. Und wer hat schon Lust, sich von verblendeten Terrorist*innen, die anderswo in Europa Unheil angerichtet haben, vorschreiben zu lassen, welche Veranstaltungen man besuchen sollte und welche nicht? Ich und die hunderttausend anderen Besucher*innen offensichtlich nicht. Das ist ein aussagekräftiges Zeichen in Richtung der Feind*innen unserer Lebensweise: Dann heißt es hoffentlich bald „Game Over“ für die Menschenhasser*innen.

FELIX SCHRÖDER
BONN, 23 JAHRE

... nach 1 Woche Gamescom kann ich meiner Mutter beweisen, dass man vom Starren auf Bildschirmen keine eckigen Augen bekommt.

FORUMSFRAGE LASSEN DICH DIE SICHERHEITSVORKEHRUNGEN SICHERER FÜHLEN?

„NAJA“

PAULA, 20: DIE KONTROLLEN WAREN NICHT SEHR STRENG UND HEUTZUTAGE WEISS MAN NIE, WAS PASSIERT.

„SUPER“

NICOLE, 39: ICH FINDE DIE TASCHENKONTROLLEN GANZ SUPER, WEIL ES SO EINFACH SICHERER IST.

„NICHT SICHER“

Fotos: Nicole Malter

LUTZ, 51: ICH EMPFINDE KEIN GEFÜHL VON SICHERHEIT, FINDE ES ABER GUT, DASS MAL IN DIE TASCHEN REINGESCHAUT WIRD.

„NICHT NUR DEN HERREN HINTERHERRENNEN“

Foto: Mka Baumeister

IM FRAGEN-HAGEL: NICOLA BEER, FDP

Sehr spontan hat FDP-Generalsekretärin Nicola Beer nach dem Gamescom-Congress mit uns gesprochen.

J: In ihrem Wahlprogramm für die Bundestagswahl steht, dass Sie gegen eine Frauenquote sind. Jetzt gerade standen Sie als einzige Frau in der Wahlkampfarena. Finden Sie nicht, dass das ein wichtiges Thema ist?
N: Es ist wichtig, dass sich viel mehr Frauen politisch engagieren und diese den Mut haben, für ein Mandat zu kandidieren. Ich glaube nur nicht, dass wir dafür eine Quote brauchen. Wir haben gesehen, dass hier viele Parteien waren, die alle eine Frauenquote haben. Und trotzdem standen hier außer mir nur Männer. Eine Quote ist kein Allheilmittel und unsere Lösung ist schlicht: Frauen ermutigen, wirklich jede Branche für sich zu erobern.
J: Und was ist Ihre Lösung?
N: Da müssen wir Voraussetzungen schaffen, um Familie und Beruf zu vereinen. Das betrifft immer noch mehr Frauen als Männer, aber gerade die Digitalisierung bietet viele Möglichkeiten - zum Beispiel das Homeoffice. Da müssten wir das Arbeitszeitgesetz ändern, den Glasfaserausbau vorantreiben, damit ich Zuhause überhaupt eine schnelle Internetverbindung für mein Homeoffice habe. So, wie wir momentan in Deutschland aufgestellt sind, nutzen wir diese Chancen leider noch nicht.
J: Wir sprachen vorhin über das Thema „Sexismus im Gaming“.
N: Das ist eine gesellschaftspolitische Diskussion, die wir nicht nur in der digitalen Welt haben. Ich habe nur durch die Anonymität die Möglichkeit, mich stärker zu verstecken als in der analogen Welt. Gerade die Games-Community liefert hier natürlich Vorbilder - nicht nur über die präsentierten Personalities, auch über die erzählten Geschichten. Und da kann man starke Frauen zeigen, die eben das ein oder andere Klischee beiseiterücken.
J: Ich persönlich fand es auch schade, dass die drei moderierenden YouTuber heute alle männlich waren. Schließlich gibt es garantiert auch weibliche Gaming-YouTuber.
N: Ich kann da nur auffordern, repräsentativer im Hinblick auf die Zusammensetzung der Bevölkerung zu sein. Aber letztendlich entscheidet der Veranstalter, wie er das hier organisiert. Wir hatten ja jetzt drei nette und kompetente Jungs hier auf der Bühne. Es ging eine muntere Diskussion los und das ist manchmal wichtiger. Mut machen und zugreifen ist unerlässlich. Abonnenten solcher YouTube-Kanäle müssen dann stark unterstützen und nicht nur den Herren hinterherrennen.

JENNIFER METASCHK
BONN, 23 JAHRE

... könnte zuverlässig 2 Talkrunden gleichzeitig führen.

PÄUSCHEN - ABER WO?

Fotos: Nicola Meiers

Auch dieses Jahr ist die Gamescom riesig. In jeder Halle finden Besucher*innen einen Spielestand nach dem nächsten. Wo bleibt da Platz zum Durchatmen?

GEMÜTLICH HINGEFLÄZT

Vermutlich kennt es jeder von euch, einfach mal kurz abschalten zu wollen - sei es nach dem vielen Warten, Von-Halle-zu-Halle-Laufen oder nach der Jagd nach Goodies. Jedoch gibt es ein paar Flecke auf der Gamescom, an denen man zur Ruhe kommen kann. Wer die Halle 9.1 nicht verlassen möchte und sich von der Farbe Lila angezogen fühlt, kann getrost in den Sitzsäcken in der ESL-Arena zur Ruhe kommen.

Leider suchen Messebesucher*innen in den Gängen zwischen den Hallen vergebens Sitzgelegenheiten. Nichtsdestotrotz findet jeder von euch einen Platz, an dem ihr Mahlzeiten oder Snacks in Ruhe essen könnt. So gibt es zwischen den Hallen 10 und 4 beispielsweise einen Außenbereich, an dem man auf den Mauern oder in Zelten verweilen kann. Natürlich gibt es einige, die die klimatisierten Gänge nicht verlassen möchten.

VON DEN PROFIS LERNEN

Bei den erfahrenen Gamescom-Besucher*innen ist ein ganz bestimmtes Utensil sehr beliebt: Der Campingstuhl. Er wird nicht nur als bequeme Sitzgelegenheit beim Anstellen in Warteschlangen verwendet, sondern kommt bei Bedarf direkt an jedem Ort zum Einsatz.

Zu guter Letzt möchte ich euch meinen Lieblingsort verraten: Ein Ort, an dem ich abschalten kann und an dem sogar etwas Urlaubsfeeling aufkommt. Im Außenbereich der Halle 8 erwartet euch ein Volleyballfeld und eine kleine Strandlandschaft mit Liegestühlen. Die Sportaffinen und Ruhigen unter euch kommen dort definitiv auf ihre Kosten. Jeder Gamer muss außerdem Energie tanken, um später gestärkt durch die heiligen Hallen schlendern zu können. Also: Sucht euch ein Plätzchen aus und genießt für paar Sekunden ein wenig Ruhe.

NICOLA MEIERS
HÜRTH, 23 JAHRE

... hat immer 2 Dinge dabei: Handy und Handcreme.

EA: „PLAYERS FIRST“, KINDER SECOND?

Foto: Simon Rottmann

MARTIN LORBER IST DER PRESSESPRECHER UND JUGENDSCHUTZBEAUFTRAGTE VON ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND.

F: Herr Lorber, was zocken Sie zurzeit?
M: Ich zocke meistens gegen meinen Sohn Fifa. Das macht mir am meisten Spaß. Durch meine Tätigkeit als Jugendschutzbeauftragter zocke ich aber auch viele andere Spiele.
F: Wann startet EA mit den Vorbereitungen zur Gamescom?
M: Meistens gehen wir nach der Gamescom direkt wieder in die Planungen für das nächste Jahr. Das dauert ein Jahr. Natürlich beschäftigen sich meine Kollegen kein volles Jahr intensiv mit der Gamescom. Intensiv wird es dann zwei bis drei Wochen vor der Messe. Ich schätze, dass hier auf der Messe um die 100 feste Mitarbeiter von uns im Einsatz sind.
F: Was sind dieses Jahr die Leckerbissen, die EA auf der Messe zu bieten hat?
M: Bei Star Wars haben wir einen TIE-Fighter und X-Wing in Originalgröße. Ansonsten natürlich immer auch unsere Spiele: „Fifa 18“, „Need for Speed“, „Star Wars: Battlefront“ und „Battlefield“.
F: In den USA ist EA in einer Umfrage mehrfach zum schlechtesten Unternehmen gewählt worden. Wie erklären Sie sich das?
M: Das mag verschiedene Gründe haben. Wir sind in vielen Ländern – auch in Deutschland – Marktführer. Die Spieler sind sehr mitteilungsfreudig und geben uns ein sehr kritisches Feedback im Internet. Wir nehmen unsere Spieler ernst und haben unsere Lehren gezogen: Alles soll unter dem Aspekt „Players First“ stehen.
F: Ist es auch „Players First“, wenn bei Fifa Einzelheiten sowie Kader und Spieler verändert werden. Natürlich muss keiner die Spiele kaufen, aber sind die 60 bis 70 Euro jedes Jahr spielerfreundlich?
M: Was wäre spielerfreundlicher? Weniger Inhalt und ein günstigerer Preis? Das ist natürlich auch möglich, aber ehrlich gesagt entscheidet der Spieler mit seinem Geldbeutel. Wir packen in die neue Version immer so viel Innovation herein, dass wir glauben, dass es das Geld wert ist. Man kann auch die alte Version weiterhin spielen.
F: Was sind überhaupt ihre Aufgaben als Jugendschutzbeauftragter?
M: Ich bin dafür verantwortlich, dass gesetzliche Regelungen eingehalten werden und bin Kontaktperson für Eltern. Außerdem bin ich als Jugendschutzbeauftragter dafür zuständig, dass unsere Angebote im Internet so eingerichtet sind, dass die jeweilige Altersgruppe darunter diese Angebote nicht sehen kann.
F: Auf YouTube habe ich auch als 12-Jähriger Zugriff auf Videos von EA-Spielen, die über 18 sind. Was tut EA konkret gegen solche Videos?
M: Wenn jemand anderes ein YouTube-Video erstellt und hochlädt, haben wir gar nichts damit zu tun. Wenn wir selbst Inhalte erstellen, sieht das natürlich anders aus. Plakate der Spiele sind im öffentlichen Raum auch sichtbar.
F: Es ist doch ein Unterschied, ob man ein Plakat sieht oder ein Video, in dem Blut spritzt...
M: In den meisten Fällen betrachten wir die Inhalte, die sich auf die Spiele beziehen in der gleichen Altersfreigabe: Battlefield 1 ist ab 16 Jahren freigegeben, dann betrachten wir den Trailer auch als Ü-16-Video.

Foto: Simon Rottmann

MULTIMEDIAL BEGLEITET: AUCH KAMERAS SIND AM START

F: Was können Eltern tun?
M: Wir empfehlen, dass auf den Geräten der Kinder eine Jugendschutzsoftware eingerichtet wird. Es gibt dafür ein kostenloses Programm namens Jusprog. Ich selbst bin im Vorstand des Vereins, der die Software bereitstellt. Wenn Eltern diese Software auf den Geräten ihrer Kinder installieren, dann können sie ganz genau regeln, welche Inhalte für ihre Kinder zugänglich sind.
F: Ist das vielen Eltern nicht zu kompliziert?
M: So kompliziert ist es nicht. Wir müssen damit leben, dass es nicht nur Inhalte für Kinder gibt, sondern auch für Erwachsene. Es gibt im Fernsehprogramm nicht nur die Sendung mit der Maus sondern auch den Tatort.
F: Der zu Zeiten läuft, bei denen Kinder nicht mehr unbedingt wach sind. EA würde selber nichts gegen Betreiber von YouTube-Videos machen, die Inhalte von EA hochladen?
M: Das klingt jetzt so, als ob wir uns darum kümmern müssten.
F: Es sind Trailer mit Ihren Inhalten.
M: Wir können die Inhalte und Seiten kennzeichnen, aber wir können keinen Eingriff darauf nehmen, was andere Menschen aus unseren Inhalten produzieren. Das soll kein Sich-Raus-Mogeln sein. Wir kümmern uns ernsthaft darum, welche Inhalte wir einstellen.
F: Ärgert Sie das persönlich nicht, wenn 12-Jährige auf YouTube Inhalte sehen können, die nicht für sie bestimmt sind?
M: Klar ist das ärgerlich, aber es wäre eine unglaublich schwere Arbeit, Webseite für Webseite zu überprüfen. Das ist ein Fass ohne Boden. Leichter ist es, wenn ich die Geräte meines Kindes schütze. Wenn ich mir als 14-Jähriger USK-16-Spiele anschaue, dann ist das nicht in Ordnung. Aber das wird weniger nachhaltige Schäden anrichten, als wenn ein 10-jähriges Mädchen auf kinderpornografische Inhalte im Internet stößt. Das ist viel schlimmer: Je kleiner die Kinder sind, desto größer muss der Schutz sein.
F: Der Reiz des Verbotenen ist für Kinder attraktiv. Wie wären Sie als 15-Jähriger vorgegangen, wenn Sie ein USK-18-Spiel gewollt hätten?
M: Damals haben Spiele noch keine große Rolle gespielt. Ich bin ja ein bisschen älter (lacht). Wahrscheinlich hätte ich mit meinen Eltern gesprochen und gefragt, ob wir das mal gemeinsam anschauen können. Dann hätten sie es entweder erlaubt oder verboten.

FELIX SCHRÖDER
BONN, 23 JAHRE

... nach 4 Tagen Gamescom ist langsam Game Over.

HEIMLICHE HELDEN

Wie jedes Jahr berichten wir für dich nicht nur auf vielen verschiedenen Wegen über die Gamescom - sei es in diesem Blatt, im Radio, mit Video oder in unserem Blog. Zusätzlich unterhalten und informieren wir dich auch auf der Campus Stage. Dafür gibt es bei uns sogar eine eigene Abteilung: Das Moderationsteam.

Geleitet von zwei Mentoren und bestehend aus vier Teilnehmenden leiten sie auf der Bühne Diskussionen, halten Gewinnspiele ab oder machen das Jugendforum NRW noch ein kleines Stück bekannter.

Foto: Maurice Siemer

NINO UND CHRISSI MODERIEREN SOUVERÄN.

„Eigentlich hatte ich ein bisschen Bammel davor, mich auf der Bühne so in den Mittelpunkt zu stellen. Doch dann habe ich mir einen Ruck gegeben, um mich aus meiner Komfortzone zu bewegen", sagt Chrissi über die Wahl ihres Teams. Es gehe jedoch auch genau darum, den Gast im Scheinwerferlicht gut aussehen zu lassen. Das erfordere viel Konzentration.

„ICH HATTE BAMMEL"

Was einfach klingt, wurde auf einem Vorbereitungswochenende intensiv geübt und muss auch während der Gamescom und dem damit verbundenen Trubel sorgfältig geplant werden. Dazwischen springen sie auch noch überall dort ein, wo sie gebraucht werden - sei es als Fotomodel, als Schreiberling oder vor dem Mikrofon. Trotz nur sehr geringem Briefings schlugen sich die Teilnehmer gut.

Foto: Nicole Malter

DIE CAMPUS STAGE IN HALLE 10.2 E14

PROMINENTE GÄSTE

Besonderes Highlight des Teams war die Einladung der YouTuber hinter „Space Frogs" sowie „Frodoapparat", die auf der Bühne über das Thema diskutierten, ob Spiele wirklich gewaltbereiter machen würden.

JONATHAN KEMPER
BONN, 20 JAHRE

... 8et im Allgemeinen auf Alliterationen aller Art. Ausschließlich!

„TECHNOLOGICALS" VORGESTELLT

Foto: Screenshot

JEDEN ABEND STREAMT DAS TEAM LIVE - HIER ZU GAST DIE GEWINNER DES DEUTSCHEN COMPUTERSPIELPREISES.

Schon seit Jahren berichten die fünf Jungs vom YouTube-Kanal und dem gleichnamigen Blog "The Technologicals" über Games und Technik. In diesem Jahr haben wir uns den Glaskasten mit ihnen geteilt, schließlich brauchen sie einen Ort für ihre hochwertige Kameratechnik und Redaktion.

Jeden Abend veranstalten sie einen Livestream, in dem sie Einspieler zeigen, die den Tag über entstanden sind, über die neusten News berichten oder Vertreter der Gaming-Industrie einladen. Dafür sind insgesamt fünf Redakteure den ganzen Tag auf dem Messegelände unterwegs.

WIR IM WEB

Foto: Nicole Malter

NA, SCHON VORBEIGESCHAUT?

Das Magazin „Neues aus dem Glaskasten" veröffentlicht nur einen kleinen Teil unserer Beiträge. Mehr findet ihr unter: **www.jugendforum-nrw.de**

FÖRDERER

Stadt Köln

Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

IMPRESSUM

» HERAUSGEBER
JUGENDPRESSE RHEINLAND E.V.
ARNOLDSSTRASSE 17-19, 50679 KÖLN

» V.I.S.D.P. / PROJEKTLEITUNG
MIKA BAUMEISTER, FLORIAN MÜLLER

» REDAKTION
BURHAN MELIH KATMER, LISA BECKMANN, FELIX SCHRÖDER, JONATHAN KEMPER, LEA STRATMANN

» BILDREDAKTION
MAURICE SIEMER, NICOLA MEIERS, SIMON ROTTMANN, MIKA BAUMEISTER, NICOLE MALTER

» VIDEOREDAKTION
BENEDIKT SCHMOLDT, KAI DOVERN, CHARLES BAHR, MORITZ KURTH, ENES ELMAS

» RADIOREDAKTION
KARTHIGA MANIVANNAN, MERLE JANSSEN, SAIED SADEGH, OLEKSANDR GRYSHCHUK, MICHEL THALIS, FLORIAN MÜLLER

»ONLINEREDAKTION
ENNO EHRENBERG, NICOLAS LAGEMANN

» LAYOUT
MIKA BAUMEISTER