



## Pressemitteilung

### **digitale-spielewelten.de: Neue Online-Kompetenzplattform gibt Tipps für den souveränen Umgang mit digitalen Spielen und fördert die medienpädagogische Vernetzung**

Berlin, 15. Juni 2015 – **Das Institut „Spielraum“ der Fachhochschule Köln hat zusammen mit der Stiftung Digitale Spielekultur eine medienpädagogische Informations- und Vernetzungsplattform rund um das Thema digitale Spiele veröffentlicht. Unterstützt wurde das Vorhaben durch das Land Nordrhein-Westfalen sowie den BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware.**

Die Online-Kompetenzplattform [Digitale-Spielewelten.de](http://Digitale-Spielewelten.de) stellt Pädagog\*innen, Eltern und Interessierten Informationen und Praxismaterialien rund um das Thema digitale Spiele zur Verfügung und liefert damit zahlreiche medienpädagogische Ideen für einen kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Spielen. Die Materialien werden von verschiedenen Akteuren aus der Spielekultur zur Verfügung gestellt und kontinuierlich erweitert. Sie laden sowohl zur spielerischen Auseinandersetzung mit Held\*innen als auch zur reflektierten Bearbeitung moralischer Fragen rund um das digitale Spielen ein. Ergänzt wird die Plattform um journalistische Beiträge zu relevanten Facetten der Medienpädagogik bei digitalen Spielen und um ein Angebot zur Präsentation und Vernetzung der sich engagierenden Akteure.

„Mit der Online-Kompetenzplattform geben wir Eltern und Pädagog\*innen die notwendigen Informationen und Materialien an die Hand, um das Bildungspotential digitaler Spiele besser nutzen und die Spielenden in ihrer Medienkompetenz fördern zu können“ sagt Prof. Dr. Angela Tillmann vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln. Peter Tscherne, Geschäftsführer Stiftung Digitale Spielekultur, ergänzt: „Wir freuen uns sehr, gemeinsam mit Spielraum und dank der Unterstützung des BIU und des Landes Nordrhein-Westfalen dieses wichtige und wegweisende Projekt realisiert zu haben. Wir möchten alle Akteure aus der digitalen Spielekultur einladen, ihre Projekte und Inhalte auf unserer Plattform zu publizieren.“

„Die Frage nach einer verantwortungsvollen Nutzung digitaler Spiele stellt für viele Eltern und Pädagogen eine Herausforderung dar – erst recht, wenn sie selbst wenig Erfahrung mit Computer- und Videospiele haben. Die laufend zunehmende Bedeutung und Vielfalt von digitalen Spielen verstärkt das Gefühl der Verunsicherung weiter. Umso wichtiger ist der Start von ‚Digitale-Spielewelten.de‘. Als zentrale Kompetenzplattform im deutschsprachigen Web erhalten Eltern und Pädagogen hier wertvolle Tipps für den souveränen Umgang mit digitalen Spielen“, sagt BIU-Geschäftsführer Dr. Maximilian Schenk, einem der Unterstützer der Online-Plattform.

Die Online-Kompetenzplattform **Digitale-Spielewelten.de** wird redaktionell betreut vom Institut „Spielraum“ der Fachhochschule Köln und der Stiftung Digitale Spielekultur.

Das Institut „Spielraum“ berät und informiert seit 2006 zu medienpädagogischen Fragen rund um digitale Spielewelten und gestaltet den Diskurs unter anderem durch eigene Pilotprojekte und aktive Netzwerkarbeit mit. Mehr Informationen zu „Spielraum“ gibt es unter: [www.fh-koeln.de/spielraum](http://www.fh-koeln.de/spielraum)

Informationen zur Stiftung Digitale Spielekultur und ihrer Arbeit gibt es unter: [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

Informationen zum BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware gibt es unter: [www.biu-online.de](http://www.biu-online.de)

#### Kontakt:

Stiftung Digitale Spielekultur  
Torstr. 6 | 10119 Berlin  
030 / 29 04 92 90

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

[www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur)

[kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de)



### Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung ist eine gemeinsame Initiative des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur und der Branchenverbände BIU und GAME. Ziel der Stiftung ist es, die Akzeptanz und Relevanz digitaler Spiele in der Gesellschaft zu steigern. Zu diesem Zweck initiiert, unterstützt und fördert sie Projekte aus den Bereichen Kultur, Bildung, Ausbildung, Medienkompetenz, Jugendschutz und Games-Forschung. Das größte Projekt der Stiftung ist der Deutsche Computerspielpreis. Die Stiftung leitet das Awardbüro und koordiniert die Ausrichtung der Preisverleihung. Weitere Informationen im Internet unter [www.stiftung-digitale-spielekultur.de/](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/)

### Über die Fachhochschule Köln

Die Fachhochschule Köln ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Mehr als 23.000 Studierende werden von rund 420 Professorinnen und Professoren unterrichtet. Das Angebot der elf Fakultäten und des ITT umfasst mehr als 80 Studiengänge aus den Ingenieur-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften und den Angewandten Naturwissenschaften. Die Fachhochschule Köln ist Vollmitglied in der Vereinigung Europäischer Universitäten (EUA) und gehört dem Fachhochschulverband UAS7 an. Die EU-Kommission bestätigt der Hochschule internationale Standards in der Personalentwicklung der Forscherinnen und Forscher durch ihr Logo „HR Excellence in Research“. Die Fachhochschule Köln ist zudem eine nach den europäischen Öko-Management-Richtlinien EMAS und ISO 14001 geprüfte umweltorientierte Einrichtung und als familiengerechte Hochschule zertifiziert.

### Über den BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospiegelindustrie. Seine 25 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Der BIU ist beispielsweise Veranstalter der gamescom. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele.