



10/2015

17. Februar 2015

## Neue Kompetenzplattform gibt Tipps für den souveränen Umgang mit digitalen Spielen

Das Institut Spielraum der Fachhochschule Köln baut zusammen mit der Stiftung Digitale Spielekultur eine medienpädagogische Informations- und Vernetzungsplattform rund um das Thema digitale Spiele auf. Unterstützt wird das Vorhaben durch das Land Nordrhein-Westfalen sowie den BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware.

Kern der Kooperation ist eine gemeinsame Online-Kompetenzplattform, auf der Informationen und Materialien für Pädagogen und Eltern rund um digitale Spiele und für den verantwortungsvollen Umgang damit bereitgestellt werden. Zusätzlich soll in einer Datenbank schnell und einfach nach aktuellen medienpädagogischen Projekten recherchiert werden können. Die Plattform soll Ideen für einen kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Spielen liefern und die Potentiale von digitalen Spielen aufzeigen. Ergänzt wird die Plattform um ein journalistisches Angebot zu relevanten Facetten der Medienpädagogik bei digitalen Spielen.

„Die Spielraum-Mitarbeiter bringen die notwendige Erfahrung, die bundesweit geschätzte Expertise und die Netzwerke mit, um die Kompetenzplattform zu realisieren“, sagt Prof. Dr. Angela Tillmann von der Fachhochschule Köln. Peter Tscherne, Geschäftsführer der 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 realisieren zu können.“

„Viele Eltern und Pädagogen sind verunsichert, wenn es um die verantwortungsvolle Nutzung und Vermittlung digitaler Spiele geht. Dabei ist die Vermittlung von Medienkompetenz, auch aufgrund der gestiegenen Vielfalt, deutlich wichtiger geworden. Spielraum hat in den vergangenen Jahren hervorragende Arbeit in diesem Bereich geleistet. Dass wir dazu beitragen konnten, dass die bisherige Arbeit nicht nur fortgesetzt sondern sogar ausgebaut werden kann, freut uns“, sagt Dr. Maximilian Schenk, BIU-Geschäftsführer.

Bereits seit 2006 berät und informiert das Institut Spielraum an der Fachhochschule Köln zu Medienpädagogik rund um digitale Spiele und gestaltet den Diskurs unter anderem durch eigene Pilotprojekte und aktive Netzwerkarbeit mit. Mehr Informationen zum Institut gibt es unter [www1.fh-koeln.de/spielraum](http://www1.fh-koeln.de/spielraum).

fh-aktuell

Die **Stiftung Digitale Spielekultur** 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 gibt es im Internet unter [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de).

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.

Der **BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.** ist der Verband der deutschen Computer- und Videospieleindustrie. Seine 21 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. Weitere Informationen gibt es unter [www.biu-online.de](http://www.biu-online.de).

#### Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur  
030 / 29 04 92 90  
[kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de)

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur)

#### Kontakt für die Medien

Fachhochschule Köln  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Petra Schmidt-Bentum  
02 21 / 82 75 - 31 19  
[pressestelle@fh-koeln.de](mailto:pressestelle@fh-koeln.de)

[www.fh-koeln.de](http://www.fh-koeln.de)  
[www.facebook.de/fhkoeln](https://www.facebook.de/fhkoeln)  
[www.twitter.com/fhkoeln](https://www.twitter.com/fhkoeln)

Fachhochschule Köln  
Gustav-Heinemann-Ufer 54  
D 50968 Köln  
Telefon: +49 221 / 82 75 - 31 90  
Telefax: +49 221 / 82 75 - 33 94  
[www.fh-koeln.de](http://www.fh-koeln.de)