

PM 22/2013

27. März 2013



Sieger-Videos des Wettbewerbs „Dein Spiel. Dein Leben.“ gehen online

Kampagne zur Förderung von Medienkompetenz

Die Sieger-Clips des Wettbewerbs „Dein Spiel. Dein Leben. – Find your Level“ stehen fest. Gewonnen haben Mirko Muhshoff, 18 Jahre, Abiturient aus Halver, und Valerie Quade, 20 Jahre, Studentin Film&Sound an der Fachhochschule Dortmund. Die Fachjury prämierte ferner den Comic des 16-jährigen Schülers Nick Strobel aus dem sächsischen Auerbach, den er nachträglich auch als Animationsclip umgesetzt hat. Wettbewerbsaufgabe war, zu zeigen, wie Jugendliche ihr Hobby Computer- und Videospielen mit dem Alltag im Sinne einer „Game-Life-Balance“ in Einklang bringen. Mit den prämierten Videos sollen Gleichgesinnte angesprochen werden, über ihre Spielgewohnheiten nachzudenken. Die Jury lobte insbesondere die humorvollen Präsentationen, die breite Medienkompetenz und die professionelle inhaltliche und technische Umsetzung.

Die Mitglieder der Jury sind: Valentina Hirsch (ZDF, Pixelmacher), Simon Krätschmer (GameOne), Sebastian Pflüger (Jugendlicher der Kampagnenentwicklung), Prof. Dr. Roland Rosenstock (Ernst-Moritz-Arndt-Universität Greifswald), Markus Schwerdtel (Chefredakteur GameStar).

Die Videos können abgerufen werden über: www.dein-spiel-dein-leben.de

Die Präventionskampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ wird vom Bundesfamilienministerium im Rahmen von Dialog Internet gefördert. Projektträger ist das Institut Spielraum der Fachhochschule Köln, das mit dem Institut für Computerspiel Spawnpoint aus Erfurt kooperiert.

Die Kampagne wurde seit Jahresbeginn 2012 im Peer-to-Peer-Verfahren von über 100 Jugendlichen aus ganz Deutschland in mehreren Workshop-Phasen entwickelt. Neben dem Aufruf an jugendliche Gamer, sich in einem Wettbewerb kreativ zu betätigen und das Motto der Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben.“ zu interpretieren, ist ein weiteres Ergebnis, Gütekriterien für ein soziales Miteinander in Spielgemeinschaften zu etablieren. Communities, die in ihre Statuten aufnehmen, dass sie als funktionierende Gruppe aufeinander achten und das Miteinander vor das Spielen an sich stellen, sind für andere sichtbar auf einer „Member-Map“ auf der Kampagnen-Seite veröffentlicht. Einzelspieler können sich zudem über einen Button als reflektierte Spieler ausweisen: sie achten auf ihre Spielzeiten und versuchen, virtuelles und reales Leben in Balance zu halten.

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

Die **Fachhochschule Köln** ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Mehr als 21.500 Studierende werden von rund 420 Professorinnen und Professoren unterrichtet. Das Angebot der elf Fakultäten und des ITT umfasst mehr als 70 Studiengänge aus den Ingenieur-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften und den Angewandten Naturwissenschaften. Die Fachhochschule Köln ist Vollmitglied in der Vereinigung Europäischer Universitäten (EUA), sie gehört dem Fachhochschulverband UAS 7 und der Innovationsallianz der nordrhein-westfälischen Hochschulen an. Die Hochschule ist zudem eine nach den europäischen Öko-Management-Richtlinien EMAS und ISO 14001 geprüfte umweltorientierte Einrichtung und als familiengerechte Hochschule zertifiziert.

Weitere Informationen

Fachhochschule Köln
Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften
Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz
Telefon: 0221 - 82 75 - 35 63
spielraum@f01.fh-koeln.de
www.fh-koeln.de/spielraum

Kontakt für die Medien

Fachhochschule Köln
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Petra Schmidt-Bentum
Telefon: 0221 - 82 75 - 31 19
petra.schmidt-bentum@fh-koeln.de

www.fh-koeln.de

www.facebook.com/fhkoeln

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

