



**DEIN SPIEL.
DEIN LEBEN.**

Find your level!

Name des Projekts	Dein Spiel. Dein Leben. - Find your level!
Anbieter/-innen	„Spielraum - Institut zur Förderung von Medienkompetenz“ (Fachhochschule Köln) (Projektverantwortung)
Zielgruppen	Jugendliche
Zeitraum	November 2011 bis Mai 2013
Ziele des Angebots	<ul style="list-style-type: none"> • Peer-to-Peer-Kampagne • Prävention und Sensibilisierung junger Menschen bei der Nutzung virtueller Spielwelten.
Stichworte zu den Themenschwerpunkten	<ul style="list-style-type: none"> • Reflektion des eigenen Mediennutzungsverhaltens • Game-Life-Balance • Prävention und Sensibilisierung
Primäre Medien und Methoden	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Peer-to-Peer
Materialien und technische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard für die Erstellung eines Videoclips zur Kampagne Unterrichtseinheit (Schule / Freizeit) • Weitere Materialien auf http://dein-spiel-dein-leben.de
Reichweite	bundesweit
Kooperationen	<p>„Spawnpoint - Institut für Computerspiel“ (Erfurt)</p> <p>Communitypartner: electronic sports league (esl), clans.de</p> <p>Weitere Projektpartner: JFF, IJAB, EA, Turtle Entertainment</p>
Gefördert vom	Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen der Initiative „Dialog Internet“
Webseite	http://dein-spiel-dein-leben.de
Kurzbeschreibung	<p>„Dein Spiel. Dein Leben.“ ist ein Projekt zur Prävention und Sensibilisierung junger Menschen bei der Nutzung virtueller Spielwelten, das vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend unterstützt wird und den Handlungsempfehlungen von Dialog Internet nachkommt. Projektträger ist das Institut Spielraum der Fachhochschule Köln, das gemeinsam mit dem Institut für Computerspiel an der Fachhochschule Erfurt die Umsetzung übernommen hat.</p> <p>Ziel der Aufklärungskampagne, die in einem Peer-to-Peer-Prozess maßgeblich von Jugendlichen selbst für ihre Altersgenossen entwickelt wurde, ist die Sensibilisierung für einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit virtuellen Spielwelten.</p>

Dialog Medienkompetenz Reflected Gamer
Game-Life-Balance Spielerinnen Community Gaming
 Spieler Kultur Soziale Gütekriterien Spielgemeinschaften

www.Dein-Spiel-Dein-Leben.de