

ION..PRESSEINFORMATION..PRESSEINFORMATION..PRESSEINFORMATION..PR

8. Februar 2010

## **TLM präsentiert neues Online-GameQuiz zum Safer Internet Day 2010 Landtagspräsidentin Diezel übernimmt Schirmherrschaft für spannendes Medienkompetenzspiel**

Anlässlich des Safer Internet Day am 9. Februar 2010 hat die Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) heute ein neues Online-Quiz für Jung und Alt zum Thema Computerspiele vorgestellt. Beim großen GameQuiz können Eltern und Kinder auf spielerische Weise gemeinsam ihr Wissen über Computerspiele testen und dabei gleichzeitig viel Neues lernen. Birgit Diezel MdL, Präsidentin des Thüringer Landtages, hat die Schirmherrschaft für das Spiel übernommen und es mit der heutigen Präsentation gemeinsam mit Jochen Fasco, dem Direktor der TLM gestartet. Beide waren begeistert von der Idee und gelungenen Umsetzung des GameQuiz.

„Mit der Aktion möchten wir Computerspiele in den Familien zum Thema machen und das Bewusstsein der Eltern für die Medienerziehung stärken“, erläuterte Direktor Fasco die Ziele der TLM. Das Spiel soll Eltern und Kinder ins Gespräch bringen und dazu beitragen, die Kluft zu überwinden, die in Sachen Computerspiele und Internet in vielen Familien existiert. Anders als in anderen Ratespielen kommt es deshalb im TLM-Spiel darauf an, zusammenzuarbeiten und sich gegenseitig zu helfen. Natürlich gibt es auch etwas zu gewinnen: Unter den besten 25 Teams wird jeden Monat ein attraktiver Preis verlost (eine Wii-Spielekonsole bzw. ein DSi mit Lernspielen). **Das neue GameQuiz kann ab sofort auf der Homepage der TLM ([www.tlm.de/gamequiz](http://www.tlm.de/gamequiz)) gespielt werden und von interessierten Einrichtungen auch auf ihren Internetseiten sowie bei Veranstaltungen auf Anfrage genutzt werden.**

Entwickelt wurde das Spiel von dem innovativen Unternehmen KIDS interactive GmbH im Erfurter KinderMedienZentrum im Auftrag und in enger Zusammenarbeit mit der TLM. Besonders erwähnenswert sind auch der Sponsoringpartner des GameQuiz, Nintendo, sowie zahlreiche Unternehmen und Einrichtungen, die mit der Bereitstellung von Film- und Bildmaterial dazu beigetragen haben, das Spiel auch optisch ansprechend zu gestalten (siehe Anlage).

***Anlage zur Pressemitteilung vom 8. Februar 2010***

**Unternehmen und Einrichtungen, die das große GameQuiz der TLM unterstützen und fördern**

Activision Blizzard Deutschland  
Electronic Arts  
Nintendo of Europe  
Sega  
Sony Computer Entertainment Deutschland  
Ubisoft  
Warner Interactive

Blinde Kuh e. V.  
Bundeszentrale für politische Bildung (spielbar.de)  
Deutscher Bundestag (kuppelkucker.de)  
Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI  
Ein Netz für Kinder  
Erfurter Netcode e. V.  
Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e. V. (FSM) (fragFINN.de)  
GAMES CONVENTION ONLINE  
IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (Watch your Web.de)  
Internet-ABC e. V.  
Kinder-Medien-Stiftung Goldener Spatz  
Klicksafe  
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (KIM-Studie)  
PEGI SA/ISFE  
Programmberatung für Eltern e. V. (FLIMMO)  
Schau-hin.info  
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)  
World Cyber Games (WCG)