



Es gilt das gesprochene Wort

Grußwort von Staatssekretärin Carolina Trautner beim Pädagogischen Fachtag „Game Life“ des IFF am 27. Februar 2019 in Nürnberg

Meine Damen und Herren!

Ihnen allen ein herzliches „Grüß Gott“ – auch im Namen von Frau Staatsministerin Kerstin Schreyer, von der ich die besten Grüße und Wünsche übermitteln darf. Ich freue mich sehr, heute bei Ihnen zu sein, um den Fachtag „Game Life!“ gemeinsam zu eröffnen.

Meine Damen und Herren!

Kinder spielen für ihr Leben gern – im wahrsten Sinne des Wortes. Spielerisch entdecken sie ihre Welt. Das gilt auch für Jugendliche und selbst noch als Erwachsene spüren wir diesen Reiz.

Was noch in meiner Kindheit „Mensch-ärgere-dich-nicht“ oder „Monopoly“ war, hieß für meine Kinder „Nintendo“, „Gameboy“ oder „Playstation“ – was sie ausnahmsweise – und auch ohne dass mein Mann und ich das wussten – bei Freunden gespielt haben. Meine Kinder wiederum – beide noch keine 30 Jahre alt – haben die neuesten Entwicklungen unserer Zeit im Bereich der digitalen Spiele längst überholt. Die Welt hat sich also im Zuge der Digitalisierung auch bei den Spielen verändert – in einer unglaublichen Dynamik, in kürzester Zeit und grundlegend.

Meine Damen und Herren!

Egal ob es sich um klassische oder digitale Spiele handelt: Spielen ist ein menschliches Grundbedürfnis, fördert Kreativität und schafft Gemeinschaft. Auch digitale Spiele finden nicht immer nur allein, abgeschottet und im verschlossenen Zimmer statt, sondern können auch Menschen zusammenführen

Das Projekt „Game Life!“ trägt der zunehmenden Bedeutung digitaler Spiele als Teil der Jugendkultur in beispielhafter Weise Rechnung. Heranwachsende bekommen die

Gelegenheit, zu spielen und dabei ihrer Begeisterung Ausdruck zu verleihen. Zudem ergründen Workshops und Fachveranstaltungen das Potential digitaler Spiele für eine gute Entwicklung junger Menschen – etwa im Rahmen von generationenübergreifenden Ansätzen.

Ich halte es für wichtig, dass wir digitalen Spielen offen und vorurteilsfrei begegnen. Vom Verteufeln allein halte ich nichts. Vor den Risiken die Augen zu verschließen aber ebenso. Denn exzessives Spiel, in dem jedes Maß verloren geht, bedroht Beziehungen gefährdet Freundschaften und vernachlässigt Familien. Gerade junge Spielerinnen und Spieler sind oftmals nicht in der Lage, Geschäftsmodelle, die sich hinter Spielen verbergen, zu erkennen und kritisch zu hinterfragen.

Umso wichtiger ist es, dass wir Kinder und Jugendliche aufmerksam und stark machen. Neben den Eltern brauchen wir dazu auch kompetente Fachkräfte. Sie müssen in der Welt der Spiele den Kindern nahe sein, mit im Gespräch bleiben und sie begleiten können. Dazu gehört auch ein Verständnis für die Begeisterung und Faszination, die diese Spiele auslösen.

Für genauso wichtig halte ich es, Grenzen zu erkennen und – wenn notwendig – auch zu setzen.

Die „Game Life!“-Broschüren nehmen dazu die Fragen der Eltern auf und geben wertvolle Tipps.

Meine Damen und Herren!

Ich bin überzeugt: Medienerziehung gelingt, wenn alle Verantwortung übernehmen: die Familie, die Anbieter und natürlich auch der Staat. Gemeinsam müssen wir Sorge tragen, dass unsere Kinder sich nicht in den medialen Welten verlieren, sondern sich dort sicher und eigenverantwortlich zurechtfinden.

Der Freistaat investiert dafür jährlich über 2,5 Millionen Euro in den erzieherischen Jugendschutz. Das Projekt „Game Life!“ ist hier ein wichtiger Baustein.

Meine Damen und Herren!

Ich möchte die Gelegenheit nutzen, um den Teilnehmerinnen und Teilnehmern für Ihr Engagement in diesem höchst komplexen und anspruchsvollen Themenfeld „Vergelt's Gott“ zu sagen. Ganz besonders danke ich den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des JFF für ihr herausragendes Engagement. Als wertvolle Kooperationspartner haben Sie

maßgeblich dazu beigetragen, dass „Game Life!“ eine Erfolgsgeschichte schreiben kann.

So wünsche ich Ihnen allen nun eine erfolgreiche Tagung mit vielen, neuen Impulsen und vor allem anregenden Gesprächen und Begegnungen. Weiterhin alles Gute!