

Guten Nachmittag meine Damen und Herren,

ich heie Malte Behrmann und ich bin Rechtsanwalt in Berlin und Generalsekretr der European Game Developer Federation. Die European Game Developer Federation ist ein Zusammenschluss der Verbnde der Entwickler vom Computerspielen in Europa in 9 Staaten.

Bevor ich diese Ttigkeit aufgenommen habe, habe ich in Deutschland 7 Jahre den Verband der Computerspielentwickler GAME aufgebaut. Ich mache also seit etwa 10 Jahren Politik fr Computerspielentwickler. Ein Computerspielentwickler ist ein typischerweise kleines Unternehmen, das sich den Wahnsinn antut, in unserer Zeit, Computerspiele herzustellen. Das heit hnlich wie Filmproduzenten allein basierend auf einer Idee ein Medienprodukt zu erschaffen. Das ist ein hochspannender aber auch sehr riskanter und komplizierter Prozess, der zugleich technische, knstlerische und wirtschaftliche Fhigkeiten erfordert. Computerspielentwickler machen Computerspiele in sehr verschiedenen Genres und mit sehr verschiedenen Motivationen, heute zunehmend fr mobile Plattformen, wie das I Phone oder das I Pad. Deutsche Computerspieleentwickler waren in den letzten Jahren sehr erfolgreich auf sogenannten Browserbasierten PC Plattformen. Als ich damals Geschftsfhrer des Deutschen Verbandes war, habe ich mitbekommen, wie wir dort fr einige Zeit eine weltweit signifikante Rolle gespielt haben.

Ich bin dankbar als Vertreter der Herstellerseite zu dieser Veranstaltung eingeladen zu sein und ich mchte nicht verschweigen, dass ich auch selbst Vater von 2 Kindern im Alter von 4 und 6 Jahren bin. Viele der Gedanken, die Sie sich machen, mache ich mir auch, nicht nur als Verbandsvertreter, sondern auch als Vater. Vielleicht sollte ich in diesem Zusammenhang, und das stelle ich gerne zur Diskussion, meine ganz persnliche Medienerziehungsstrategie offenbaren. Ich verbiete meinen Kindern nicht fernzusehen, sondern ich sehe mit ihnen vor allem Tierfilme, die ich bei T-Home aufgenommen habe. Das hat den Effekt, dass die Kinder diese hufig etwas langweiligen Tierfilme mit mir ansehen, aber auch nicht so gern sehen. Wir wissen ja seit langem, dass das Medium selbst die Message selbst sein kann und aus meiner Sicht ist es wichtig, dass wir unseren Kindern frhzeitig beibringen, dass sie lernen, dass es nicht um die Nutzung des Mediums an sich geht, sondern um den Inhalt, der ber dieses Medium transportiert wird und dass es eben auch so etwas gibt, wie einen langweiligen Fernsehfilm, der nicht schon deshalb, weil er ein Fernsehfilm ist, spannend ist. In diesem Zusammenhang mchte ich offenlegen, dass ich auch mit meinen Kindern Computerspiele spiele, sowohl auf dem I Phone, als auch mit der Kinect, die ich zu Hause habe, also diese Spielekonsole mit dem, meiner Meinung nach, sehr innovativen Controller vom Microsoft.

In ihrer gesellschaftlichen Anerkennung sind Computerspielentwickler ambivalent. Die eine Seite der Gesellschaft sieht in ihnen die Hoffnungsträger für Neues - die Künstler der digitalen Generation. Die anderen möchten mit Spieleentwicklern nichts oder wenig zu tun haben, sie sehen sie als „Kellerkinder“, die aus dem Keller für den Keller anderer produzieren und vielen Kindern und Jugendlichen ihre Jugend und Kindheit rauben. Aber es ist eben etwas anderes ein Motorrad zu fahren und ein Motorrad zu bauen und mich interessieren eigentlich eher diejenigen, die die Motorräder bauen, nicht unbedingt die, die Motorräder fahren. Obwohl das natürlich miteinander zusammenhängt. Aber diese Konferenz ist – um im Bild zu bleiben - eher über das Motorrad fahren. Und auch da kann ich natürlich etwas beitragen.

Ich habe damals auf dem Höhepunkt der Killerspiele – Debatte mit dem Schlagwort „Fördern statt Verbieten“ Gehör gefunden und ich bin nach wie vor davon überzeugt, dass das richtig war. Computerspiele sind Teil unserer digitalen Realität. Unsere Kinder verbringen mehr Zeit vor Bildschirmen, weil wir, die Erwachsenen, auch viel mehr Zeit vor Bildschirmen verbringen als früher. Es ist sicherlich wichtig, dass Kinder im Garten spielen, dass sie ihre eigene Fantasie entwickeln, dass sie unabhängig denken und handeln lernen und wollen. Aber es ist auch wichtig, dass wir mit klugen Strategien nicht überreagieren, denn sonst würden wir möglicherweise unseren Kindern einen entspannten und souveränen Umgang mit den Möglichkeiten der digitalen Gesellschaft verbauen.

Außerordentlich bedeutsam ist die kulturelle Dimension des Ganzen, denn Computerspiele verändern sich natürlich auch mit wachsender gesellschaftlicher und kultureller Anerkennung. Wir werden, wenn man so will öffentlich rechtlich. Und das hat auch mit Förderpolitik zu tun, aber vor allem mit einem positiven gesellschaftlichen Ansatz, der die Anstrengungen unserer deutschen Entwickler eigene Wege zu gehen, die auch mit unserem deutschen und europäischen Denken zusammenhängend unterstützt und fördert. Dafür brauchen wir weiterhin eine Diskussion darüber, wie wir die Entwicklung von Computerspielen fördern und vielfältig erhalten, so wie wir Filmproduktionen fördern, so wie wir ein öffentlich-rechtliches Fernsehen haben - eigentlich haben wir vielfaltsfördernde Strukturen bei allen Medien (Buchpreisbindung, Pressegrasso etc.), nur nicht bei den sogenannten neuen Medien. Das Ergebnis können alle bewundern. Daher ist auch heute noch richtig: Fördern statt verbieten.

Für die folgende Debatte möchte ich gerne **3 Thesen** aufstellen, die Sie vielleicht hier jetzt bei der Diskussion diskutieren können.

Die erste These ist: **Die Debatte, die wir hier führen ist auch eine Fortschrittsdebatte.** In dieser Debatte gerinnen in nicht unerheblichem Maße Fortschrittsängste in unserer Gesellschaft, Ängste vor der Zukunft. Diese Form von Ängsten, die mit der Entwicklung der Kommunikations- und Medientechnologien zu tun haben, ist immer wieder da gewesen. In dem Aufsatz von Frau Henry-Hutmacher wurde von dem Kontrollverlust der Eltern gesprochen. Dieser Kontrollverlust existierte auch in vorherigen Generationen und ich

erzähle immer gern die Geschichte von meinem Großvater, der meinem Vater, Jahrgang 1935, in den 50er Jahren den Plattenspieler aus dem Fenster geworfen hat.

Zweite These: **Die digitale Welt existiert.** Wir kommen nicht umhin, mit dieser digitalen Welt auszukommen. Die digitale Welt beeinflusst unser Denken, die Art und Weise, wie wir kommunizieren, übrigens auch in jüngster Zeit massiv nochmal gesteigert durch soziale Netzwerke. Aber wir tun nicht das richtige, wenn wir unsere Kinder versuchen, künstlich davor zu bewahren. Denn dann werden sie sich umso mehr dem ergeben, wenn sie über sich selbst bestimmen können. Wir müssen über die Medien diskutieren, wir müssen aber auch unsere Ausbildungsstrukturen auf die Medien ausrichten. Der Umgang mit Medien ist zum Beispiel in Finnland und Südkorea, also 2 Länder, die regelmäßig in den Pisa-Studien besser abschneiden als wir, wesentlich entspannter. In beiden Ländern spielen Computerspiele eine größere gesellschaftliche Rolle als bei uns, aber auch die Fähigkeit mit Computertools, mit digitalen Strukturen umzugehen ist aus meiner Sicht stärker ausgebildet als bei uns.

In diesem Kontext müssen wir auch eine faire und sachliche Suchtdebatte führen, bei der es nicht um Vorwürfe, sondern um die Bewältigung der Gegenwart geht. Ich halte es für falsch, wie beim *global warming* die Existenz von Computerspielesucht zu leugnen. Manche Vertreter meiner Industrie verlieren sich hier in juristischen Spitzfindigkeiten. Aber wahr ist auch, man sollte die Kirche im Dorf lassen. Es gibt auch Menschen, die daran verdienen wollen. Es handelt sich um Einzelfälle.

Die dritte These ist vielleicht eine provozierende These, die ich auch nur aus meiner Sicht als europäischer Geschäftsführer hier sagen kann: **Es gibt einen Zusammenhang zwischen dem Protestantismus in der Gesellschaft und der gesellschaftlichen Ablehnung von Computerspielen aus Jugendschutzgründen.** Das hat zunächst einmal damit zu tun, dass in der evangelischen Gesellschaft (ich bin kein Theologe) die Bedeutung des Spiels als Zeitvertreib im Gegensatz zur zweckmäßigen Arbeit geringer geachtet wird. Für mich ist interessant, dass wir in Europa diese Art von Debatten, wie wir sie in Deutschland haben und hatten, die ich jetzt mal grob mit dem Begriff „Killerspieledebatte“ umschreiben möchte, nur in Ländern haben, die nicht katholisch geprägt sind, also in den nordischen Staaten, in Großbritannien, zu einem gewissen Grad in Holland und eben in Deutschland, wobei Ostdeutschland als quasi agnostisches Gesellschaftsmodell wesentlich weniger Probleme hat. Besonders interessant ist Bayern, das ja ein katholisches geprägtes Land ist, aber den Katholizismus sozusagen mit protestantischer Ernsthaftigkeit praktiziert. Ich denke, dass man diesen Zusammenhang zwischen christlich- gesellschaftlicher Prägung und den Auswirkungen auf die Stellung und den Umgang mit Computerspielen in einer Gesellschaft und auch im Zusammenhang mit Erziehung genauer untersuchen sollte.

MB