

**Deutscher Bundestag**

Ausschuss für  
Kultur u. Medien

Ausschussdrucksache

**19(22)319 neu**

**18.05.2021**



## **19. Deutscher Bundestag Ausschuss für Kultur und Medien**

Stellungnahme  
der  
Stiftung Digitale Spielekultur  
zum  
Antrag der FDP-Fraktion  
„Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität“  
BT-Drucksache 19/14059

Stand: 17. Mai 2021

### **Ansprechpartnerin**

**Çiğdem Uzunoglu** | Geschäftsführerin  
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH  
Marburger Straße 2 | 10789 Berlin  
T +49 30 290 49 290 | M +49 177 4621933  
E [uzunoglu@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:uzunoglu@stiftung-digitale-spielekultur.de)

## **Stellungnahme zum Antrag „Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität“**

Die Fraktion der FDP hat im Deutschen Bundestag am 16. Oktober 2019 einen Antrag mit dem Titel „Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität“ gestellt, der im Rahmen einer Anhörung des Ausschusses für Kultur und Medien am 19. Mai 2021 diskutiert werden soll. Wir begrüßen ein stärkeres Engagement des Bundes für den deutschen Games-Standort insgesamt und danken für die Gelegenheit zur Stellungnahme.

Als Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games werden wir uns in der folgenden Stellungnahme auf die vielfältigen Potenziale und Chancen von Games konzentrieren, die sie besonders für Themen und Herausforderungen der Zivilgesellschaft bieten, da dieser Bereich im Antrag keine Berücksichtigung findet und die Arbeit der Stiftung zeigt, dass hier großer Handlungsbedarf besteht. Die zahlreichen Einsatzmöglichkeiten von Games werden wir anhand unserer Stiftungsarbeit verdeutlichen.

### **Über die Stiftung Digitale Spielekultur**

Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Als gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung entwickeln wir Initiativen und Pilotprojekte, sind Impulsgeber auf Konferenzen und Tagungen, erarbeiten neue Forschungsansätze und führen Studien durch. Um dieser Aufgabe gerecht zu werden, setzen wir Themen, zeigen Chancen auf und beschleunigen Ideen, die das Potenzial von Games für Bildung, Kultur und Forschung verdeutlichen. Die Stiftung Digitale Spielekultur geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an unserer Arbeit. Ein ebenso divers besetzter Beirat (u.a. BMVI, BMFSFJ, BKM) gewährleistet unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche.

Insbesondere für den kulturellen und gesellschaftlichen Wandel, den die Digitalisierung in den letzten Jahren vorangetrieben hat, spielen Games als nativ digitales Medium, reichenweitenstarkes Kulturgut und tonangebende Popkultur eine Schlüsselrolle. Das führt dazu, dass Games neben wirtschaftlichen und technologischen Potenzialen auch große Chancen für kulturelle und zivilgesellschaftliche Themen und Herausforderungen bieten. Wir erproben und veranschaulichen diese Potenziale mit unserer Arbeit, bedanken uns für die bisherige Unterstützung durch die öffentliche Hand und würden unser Engagement gerne weiter ausbauen.

Im Folgenden dazu einige Beispiele.

### **Games in der Bildung**

Games sind ein idealer Träger für edukative Inhalte. Sie begeistern Menschen und eignen sich hervorragend Inhalte spielerisch zu vermitteln – unabhängig von Alter, Bildungshintergrund und Geschlecht.

Digitale Spiele sind ein zentraler Bestandteil der medialen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie passen sich den Nutzer\*innen an, sind interaktiv und geben Feedback. Digitale Spiele können einen wertvollen Beitrag zur Digitalisierung der Bildung leisten. Geeignete digitale Spiele haben das Potenzial, wie andere audiovisuelle Medien auch, im Schullehrplan gewinnbringend eingesetzt zu werden. Unter pädagogischer Anleitung und Einordnung können Games dazu beitragen, dass Schüler\*innen einen souveränen Umgang mit digitalen Medien erlernen.

Die Stiftung Digitale Spielekultur nutzt im Rahmen ihre Bildungsarbeit die vielfältigen Möglichkeiten, die Games für den Erwerb von Wissen und Schlüsselkompetenzen, zur Stärkung der Medienkompetenz und zum Erreichen von Lernzielen bieten.

- Aktuell hängt die Nutzung digitaler Spiele im Schulunterricht noch von persönlichem Engagement, Interesse und der Kompetenz einzelner Lehrkräfte und Medienpädagog\*innen ab. Um Einsatzmöglichkeiten von Games im Unterricht zu erproben, haben wir die **Initiative Games machen Schule** ins Leben gerufen. Zusammen mit Expert\*innen prüfen wir im Rahmen einer Machbarkeitsstudie in Nordrhein-Westfalen (gefördert durch das Ministerium für Schule und Bildung des Landes NRW) und eines Modellprojekts in Berlin (gefördert durch die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie), wie digitale Spiele im Regelunterricht eingesetzt werden und wie curricular vereinbarte Lernziele mit Games erreicht werden können.
- Auf unserer Website haben wir eine Liste von über 80 Spielen kuratiert, die pädagogischen Mehrwert bieten, darunter sowohl Serious Games und Edutainment-Programme als auch Unterhaltungsspiele, die mit geeigneter pädagogischer Rahmung in Bildungskontexten eingesetzt werden können.
- Games sind für die junge Generation ein selbstverständlicher Raum sozialer Kommunikation und Interaktion und eignen sich hervorragend zur Vermittlung kultureller Bildung auch bei benachteiligten Kindern und Jugendlichen. Im Rahmen von **Stärker mit Games** (gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung) entwickelten Jugendliche unter medienpädagogischer Anleitung zum Beispiel Games über Leben und Werk Theodor Fontanes. Allein im Jahr 2020 nahmen über 2.000 Jugendliche an Workshops teil, in denen sie den Umgang mit Coding- und Design-Programmen zur Entwicklung eigener Spiele erlernten und sich konstruktiv und kritisch mit digitalen Medieninhalten auseinandersetzten.
- Games sind interaktiv und responsiv und motivieren junge Menschen zu eigenem kreativem Ausdruck. Über die vielschichtigen Bereiche der Spieleentwicklung (Design, Programmierung, Storytelling usw.) lassen sich ausgezeichnet die individuellen Talente junger Menschen fördern. Unser Programm **GamesTalente** (in Zusammenarbeit mit Bildung & Begabung, gefördert durch den Stifterverband) fördert gezielt junge Talente im Rahmen eines Wettbewerbs und einer einwöchigen Akademie.

## Games-Kultur

Games sind ein anerkanntes Kulturgut und bieten als solches auch Schnittstellen zu allen anderen Kultur- und Kreativbranchen. Sie verbinden ästhetische und inhaltliche Aspekte aller Kunst- und Medienformen und sind *die* kulturelle Ausdrucksform des digitalen Zeitalters.

- Der **Deutsche Computerspielpreis** (vergeben vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, der Beauftragten der Bundesregierung für Digitalisierung und dem game-Verband der deutschen Games-Branche im jährlichen Wechsel zwischen Berlin und München) zeichnet die besten Games „Made in Germany“ aus und hat in den vergangenen Jahren eine sehr positive Entwicklung genommen. Sein Standing in der Games-Branche hat sich deutlich verbessert; in der Gamer-Community macht er ebenfalls Boden gut. Erfreulicherweise ist er nicht mehr das wichtigste Förderinstrument der Bundesregierung für den Games-Standort Deutschland, da inzwischen die Games-Förderung des Bundes mit einem Volumen von 50 Mio. Euro p.a. aufgelegt und verstetigt wurde. Gleichwohl sind die Preisgelder inzwischen auf 790.000 Euro angewachsen, die zudem vollständig aus Haushaltsmitteln des Bundes zur Verfügung gestellt werden. Neben den Preisgeldern

(inzwischen auch für Nominierte in diversen Kategorien) vermelden insbesondere Hochschulabsolvent\*innen und Branchen-Newcomer\*innen, dass ihnen die mit dem DCP verbundene Aufmerksamkeit und Wertschätzung zum Karrierestart verholfen haben. Der DCP ehrt die Schöpfer\*innen der besten Spiele aus Deutschland, bietet neben Unterhaltungsspielen aber auch Serious Games und technischen Innovationen eine Bühne. Die Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet als Awardbüro das Einreich- und Juryverfahren des Preises.

- Games sind ein eigenständiges Kulturgut und eine Bereicherung des Kulturkanons. Wie in anderen Gattungen auch reichen die Formen von Trash bis Art House. Eine wachsende Szene von Fans und Kritiker\*innen lässt digitalen Spielen die kritische Würdigung zuteilwerden, die ihnen zusteht, u.a. im Rahmen unseres Talk-Formats **Das Quartett der Spielekultur** (gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien). Das *Quartett* veranschaulicht eine feuilletonistische Auseinandersetzung mit Games, die im Kulturjournalismus immer noch eine untergeordnete Rolle spielen.
- Mit dem Programm **Game Mixer** fördert die Stiftung Digitale Spielekultur in Kooperation mit dem Goethe-Institut (und finanziert durch das Auswärtige Amt) den Austausch deutscher Spieleentwickler\*innen mit internationalen Kolleg\*innen. Es versteht sich als Peer-Learning-Programm und Inspirationsquelle für den grenzübergreifenden Kulturaustausch. Seit 2015 bringt das Programm Young Professionals aus Deutschland und Gastländern wie Indonesien, Brasilien, Südafrika und Indien zusammen. Die im Zuge des letzten Durchlaufs im Frühjahr 2021 entwickelten Spiele widmen sich dem Thema Digitalkompetenz und werden fortan vom Goethe-Institut an den PASCH-Schulen in Indien eingesetzt.

## Einsatzmöglichkeiten von Games erforschen

Die Games-Branche treibt mit ihrer Innovationskraft digitale Technologien voran, die für viele Lebensbereiche und die Gesellschaft im Ganzen an Bedeutung gewinnen. Gemeinsam mit Partnern aus verschiedenen Bereichen erproben wir neue Konzepte und Crossover-Ansätze.

- Angesichts des Verschwindens der letzten Zeitzeug\*innen erwächst ein Bedarf an neuen Formen der Erinnerung an die Verbrechen des Nationalsozialismus, die künftig auch digital wachgehalten werden muss. Mit unserer **Initiative „Erinnern mit Games“** zeigen wir auf, welchen Beitrag Games für die Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter leisten können. Im Rahmen der Initiative haben wir deshalb (gefördert durch die Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“) einen interdisziplinären Dialog zwischen Vertreter\*innen der Games-Branche und der Erinnerungskultur ins Leben gerufen, um gemeinsam zu erörtern, wie eine sensible Aufarbeitung der NS-Verbrechen mit digitalen Spielen möglich ist.
- Teilhabe, Selbstwirksamkeit, das Veranschaulichen von komplexen Systemen und Zusammenhängen: Games bieten die Eigenschaften, um zukünftig eine wichtige Rolle im demokratischen und interreligiösen Dialog zu spielen. Im vergangenen Herbst haben wir deswegen die Fachkonferenz **„Demokratie durchgespielt? – Potenziale von Games für die digitale Gesellschaft.“** veranstaltet. Die Veranstaltung stellte zur Diskussion, wie digitale Spiele das politische Verständnis junger Erwachsener schärfen und demokratische Werteorientierungen fördern können. Weitere Formate zur Förderung demokratischer Werte junger Menschen und eines konstruktiven Dialogs untereinander befinden sich aktuell in Planung.
- Mit der **internationalen Computerspielesammlung (ICS)** soll in Deutschland die weltweit größte Sammlung von Games etabliert werden. Die Sammlung der Initiativpartner – Computerspielemuseum, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

(USK), Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam (DIGAREC), game – Verband der deutschen Games-Branche sowie Stiftung Digitale Spielekultur umfasst bereits 60.000 Objekte. Die ICS soll als zentrale Anlaufstelle für Forschung, Lehre und Journalismus und als Wegweiser für das Thema „Sammlung im digitalen Zeitalter“ dienen. Die virtuelle Zusammenlegung der Spielebestände der Initiativpartner in Form einer Datenbank ist bereits, dank der Unterstützung durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, erfolgt. Der nächste Schritt ist die physische Zusammenlegung der Spielebestände zu einer zentralen Sammlung und die Aufnahme des Regelbetriebs. Dies kann nur durch eine Finanzierung u.a. durch den Bund erfolgen.

### **Schlussbetrachtung**

Als Stiftung Digitale Spielekultur schwebt uns eine Gesellschaft vor, die *alle* Chancen und Potenziale digitaler Spiele kennt und nutzt. Üblicherweise werden, wie im vorliegenden Antrag der FDP-Fraktion, vor allem wirtschaftliche und technologische Potenziale genannt. Diese sollten auf jeden Fall genutzt und ausgeschöpft werden.

Darüber hinaus aber bieten Games auch weitreichende Chancen in kultureller und gesellschaftlicher Hinsicht sowie vor allem im Bildungsbereich. Die oben genannten Beispiele aus unserer Arbeit verdeutlichen die Potenziale, die bislang von uns und wenigen anderen Akteuren lediglich aufgezeigt und erprobt werden konnten.

Gern unterstützen wir den Bund dabei, die volle Bandbreite der Möglichkeiten digitaler Spiele zu nutzen.