

Deutscher Bundestag

Ausschuss für
Kultur u. Medien

Ausschussdrucksache

19(22)318

18.05.2021



Stellungnahme

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

BT Drucksache 19/14059

Stand: 17. Mai 2021

**game – Verband der
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Maren Raabe
Leiterin Politische
Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.raabe@game.de

A. 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 sowie im Detail für Serious Games und danken für die Gelegenheit zur Stellungnahme.

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie Esport-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele und veranstalten im Rahmen der gamescom auch den gamescom congress, der die Potenziale von Games, für Wirtschaft und Gesellschaft sowie insbesondere in der Bildung aufzeigt. Wir sind Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation und der devcom sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Wir sind zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft und beantworten Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Mit dem Fokus Serious Games informieren wir über dieses spannende Feld der Games-Branche.¹ Unsere Mission ist es, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen.

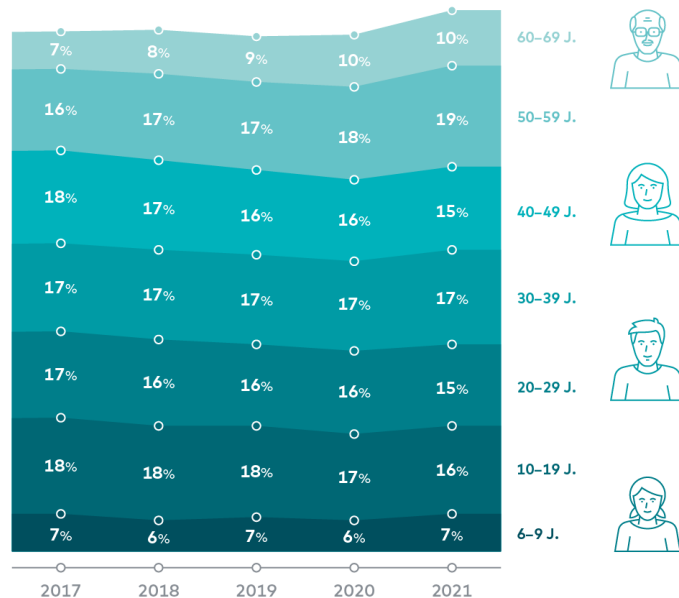
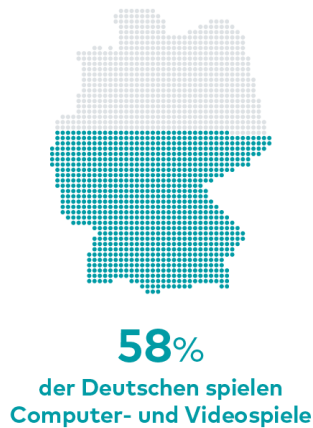
1. Games in Deutschland

Computer- und Videospiele sind das Leitmedium der digitalen Gesellschaft und anerkanntes Kulturgut. Games sind Massenmedium: Jeder zweite Deutsche (58 Prozent) spielt Computer- und Videospiele. Auch über Geschlechter und Altersgruppen hinweg werden Games gespielt. Das Durchschnittsalter liegt bei 37, die über 50-jährigen sind die größte Gamer-Gruppe (siehe Abbildung S. 3).

¹ <https://www.game.de/publikationen/game-fokus-seriousgames/>

Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen



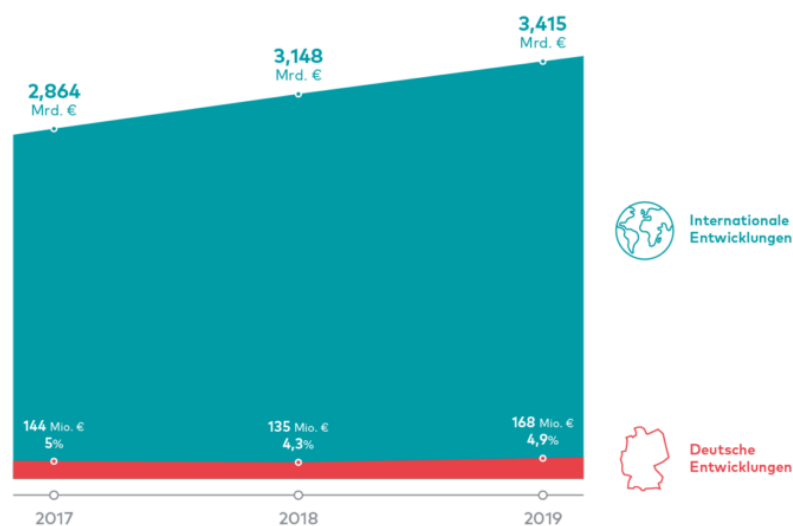
Die Erzählungen und Charaktere aus Games prägen Generationen und beeinflussen unsere Ästhetik und die gesellschaftlichen Diskurse. Zugleich ist die Games-Branche die am dynamischsten wachsende Medienbranche und steht beispiellos als Treiber für digitale Innovationen. Ihre Mechaniken und Technologien werden längst in vielen anderen Lebensbereichen eingesetzt. Games überwinden selbstverständlich Grenzen, wenn mehr als 2,2 Milliarden Menschen weltweit miteinander Computer- und Videospiele spielen – unabhängig von Alter, Geschlecht, sexueller Orientierung, Herkunft oder Religion. Sie sind als Medium so vielfältig wie die Entwickler-Teams rund um den Globus. Gerade in der Corona-Krise haben Games bewiesen, dass sie ein sozialer Ort der Begegnung und des Austauschs sind, wo Familien und Freunde sich trotz Ausgangssperren begegnen können, und dass sie zuhause auch in Krisenzeiten Spaß machen.

Der Standort Deutschland konnte an dem rasanten weltweiten Wachstum, an den Kulturtechniken der digitalen Erzählungen und der Technologiekompetenz bislang jedoch nur bedingt partizipieren. Deutschland ist weltweit einer der größten Absatzmärkte für Games, im Jahr 2020 wurden hierzulande rund 8,5 Milliarden Euro Umsatz mit Spiele-Hard- und -Software erwirtschaftet². Als Produktionsstandort für Games hat Deutschland mit der

² <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2020/>

Computerspielförderung des Bundes jetzt endlich Gelegenheit, aufzuholen und zu einem international wettbewerbsfähigen Entwickler-Standort zu werden. Im Vergleich zu Ländern wie Kanada, Großbritannien oder Frankreich, die schon lange umfangreiche, nachhaltige und erfolgreiche Games-Fördersysteme aufgebaut haben, hängt Deutschland nach wie vor hinterher. Der Umsatzanteil deutscher Games-Entwicklungen in Deutschland stagniert bei unter 5 Prozent (2019 – siehe Abbildung S. 4).

Anteil heimischer Spiele-Entwicklungen am deutschen Games-Markt verharrt weiter bei unter 5 Prozent



Damit Deutschland den Anschluss an die Entwicklung dieses Zukunftsmediums gewinnen und die Branche wachsen sowie die vielen auch im vorliegenden Antrag genannten Potenziale für Wirtschaft und Gesellschaft entfalten kann, sind verlässliche politische Rahmenbedingungen und insbesondere ein Level-Playing-Field für eine international wettbewerbsfähige Games-Entwicklung in Deutschland nötig.

2. Begriff Serious Games

Das Spielerische, das Soziale und das Interaktive machen Games nicht nur zu einem faszinierenden Unterhaltungsmedium, sondern auch zum Lehrmittel, Therapiebegleiter und Problemlöser. Der passende Fachbegriff für solche Spiele lautet Serious Games. Als Serious Games werden Computer- und Videospiele auf ganz vielfältige Weise eingesetzt, um komplexes Wissen zu vermitteln, um die Motivation zu fördern oder Heilungsprozesse sowie

Patientinnen und Patienten zu unterstützen. Dieser „ernsthafte“ Einsatz von Games bietet für Gesellschaft wie Wirtschaft ein unglaubliches Potenzial. Denn ob es um unsere alternde Gesellschaft geht oder um das Vermitteln neuen Wissens und neuer Kompetenzen: Serious Games können bei vielen der Herausforderungen unserer Zeit einen wichtigen Beitrag leisten. Die Regierungskoalition aus CDU, CSU und SPD hat dies auch erkannt und hatte sich im Koalitionsvertrag zumindest vorgenommen, Serious Games in der Berufsausbildung einzusetzen.³

3. Games für besseres Lernen, in der Schule und lebenslang

Mit digitalen Inhalten unterstützte Lehr- und Lernformen sind eine sinnvolle und bereichernde Ergänzung in der Schul- und Berufsbildung. Das zeigt sich umso stärker in den Zeiten, in denen wegen der Corona-Pandemie physischer Unterricht nicht stattfinden kann. Games stellen dabei ein besonders interaktives und bereicherndes digitales Lern- und Lehrmittel für nahezu alle Fachbereiche dar.

Das gilt sowohl für sogenannte Serious Games, die einen bestimmten Lerneffekt verfolgen, als auch für kommerzielle Unterhaltungsspiele, die einen pädagogischen Mehrwert⁴ bieten. Games vermitteln Inhalte besonders anschaulich und motivieren zu hohen Lernerfolgen – auch bei sehr komplexen Lehrstoffen. Die große Vertrautheit mit den Mechaniken und Darstellungsformen von Games, die fester Bestandteil des Alltags der Jugendlichen sind, erhöht die Akzeptanz bei den Schülerinnen und Schülern und steigert den Lernerfolg. Daher sollte die Entwicklung von Games für den Unterricht gezielt gefördert und in Modellprojekten der vorbildliche Einsatz von digitalen Spielen sowie von Serious Games vorangetrieben werden.

Lehrkräfte, die Games im Unterricht einsetzen wollen, müssen dabei unterstützt werden. Im schulischen Unterricht muss die Fähigkeit zur kritischen und selbstbestimmten Mediennutzung ein wesentliches Bildungsziel sein, damit die Schülerinnen und Schüler die nötigen digitalen Kompetenzen vermittelt bekommen, um mit den Medien des Digitalzeitalters reflektiert umgehen zu können. Grundlegende Programmierkenntnisse sind von elementarer Bedeutung und müssen bereits frühzeitig in der Schule vermittelt werden. Hierfür gilt es nicht nur die nötige Infrastruktur zu schaffen, sondern auch die Wissensvermittlung muss sich den neuen Herausforderungen anpassen.

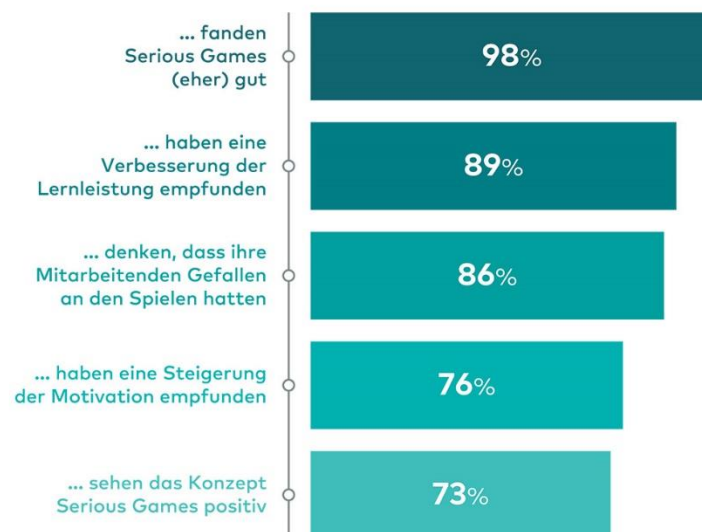
Neben dem Einsatz von Games als innovative digitale Inhalte, muss die Ausstattung der Schulen mit der nötigen Infrastruktur und eine kontinuierliche Aus- und Weiterbildung in digitalen Kulturtechniken für Lehrkräfte obligatorisch sein.

³ <https://www.bundesregierung.de/resource/blob/656734/847984/5b8bc23590d4cb2892b31c987ad672b7/2018-03-14-koalitionsvertrag-data.pdf>, S. 40.

⁴ Eine kuratierte Übersicht über digitale Spiele mit pädagogischem Mehrwert bietet die Stiftung Digitale Spielekultur auf <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/>.

Personalverantwortliche bewerten Serious Games besonders positiv

Die befragten Personal-
 verantwortlichen ...



Über die digitale Schul- und Berufsbildung hinaus müssen Serious Games fester Bestandteil der beruflichen Weiterbildung, der Lehre an Hochschulen und Universitäten sowie des lebenslangen Lernens sein. Ihr Einsatz muss anerkannt und gefördert werden, um auch den Beschäftigten in den Betrieben eine moderne und zeitgerechte Form der Fortbildung zu ermöglichen. Eine fundierte Forschung muss den Einsatz von Games im gesamten Bildungsweg untermauern und wissenschaftlich begleiten.

Eine Studie zum Einsatz von Serious Games von PriceWaterhouseCoopers macht im Auftrag des game deutlich: Drei Viertel der befragten Eltern (74 Prozent) haben bereits Serious Games beziehungsweise Lernspiele mit ihren Kindern zusammen genutzt.⁵ Rund 9 von 10 Eltern konnten beim Einsatz von Serious Games eine Verbesserung der Lernleistung ihrer Kinder beobachten. Am häufigsten werden die digitalen Lernhelfer beim Fach Mathematik eingesetzt (79 Prozent). Aber auch bei der Vermittlung spezieller Fähigkeiten wie

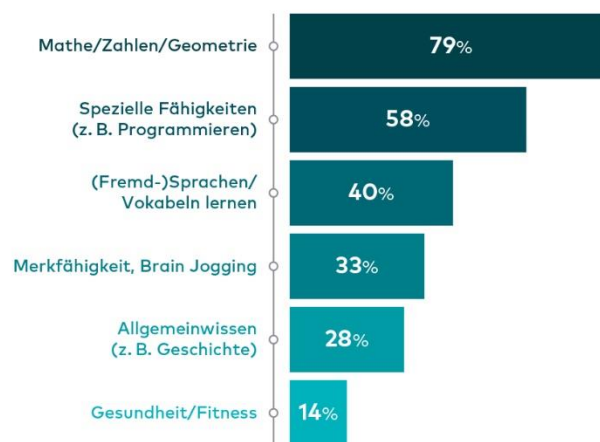
⁵ <https://www.game.de/eltern-geben-serious-games-gute-noten/>

Programmieren (58 Prozent), beim Erlernen einer Fremdsprache (40 Prozent) oder dem Training der Merkfähigkeit (33 Prozent) werden digitale Lernspiele häufig eingesetzt.

Drei Viertel der Eltern haben Serious Games bereits eingesetzt



In welchen Bereichen Eltern Serious Games mit ihren Kindern einsetzen



Nach aktuellen Umfrageergebnissen, die vom Marktforschungsinstitut Innofact im Auftrag des game erhoben wurden, geben 70 Prozent der Deutschen an, dass das Thema digitale Bildung – also die Ausstattung mit Geräten und Lernspielen sowie entsprechende Unterrichtskonzepte – aufgrund der Corona-Pandemie wichtiger geworden ist. Folglich setzt sich mit 56 Prozent mehr als die Hälfte der Deutschen für den Einsatz von Serious Games in der Schule ein. 9 von 10 Deutschen unterstützen zudem den Vorschlag, dass Schulen Serious Games kostenfrei Schülerinnen und Schülern zur Verfügung stellen sollten, damit diese auch eigenständig lernen können.

B. Bundestagsdrucksache 19/27050 „Serious Games – Zukunfts-Bausteine für einen digitalen Bildungs- und Wirtschaftsstandort“

Ergänzend möchten wir die Gelegenheit nutzen, einige Hinweise zu den Forderungen in der Bundestagsdrucksache 19/27050 „Serious Games – Zukunfts-Bausteine für einen digitalen Bildungs- und Wirtschaftsstandort“ zu hinterlassen.

Zu 1.

a. Fachkräfte

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Games-Branche sind gefragte Spezialistinnen und Spezialisten, die Spitzentechnologie und Kreativität verbinden. Die Nachfrage nach Fachkräften wird weiter steigen, nicht zuletzt auf Grund der durch die Games-Förderung zu erwartenden Effekten. Die Nachfrage muss durch Zuwanderung sowie durch eine gute Ausbildung in spezifischen Studien und Ausbildungsgängen gedeckt werden.

Der Arbeitsmarkt für die begehrten erfahrenen Köpfe sind Games-Entwickler-Studios auf der ganzen Welt. Zudem sind die Fachkräfte aus der Computer- und Videospieleentwicklung angesichts der weiter voranschreitenden Digitalisierung auch in anderen Branchen sehr gefragt. Um diesen international begehrten Fachleuten in Deutschland eine Perspektive zu geben, sind flexible Rahmenbedingungen nötig. Deutsche Sprachkenntnisse für den Zuzug nach Deutschland vorauszusetzen, verkennt die Arbeitsweise heimischer Entwickler-Teams und würde beim Anwerben internationaler Fachkräfte deutsche Unternehmen gegenüber internationalen Konkurrenten stark benachteiligen und darf daher für die Games-Branche nicht als Regel gelten. Der Dienstleistungscharakter der Bundesagentur für Arbeit muss auch für Games-Unternehmen gestärkt werden.

In den letzten Jahren sind zahlreiche neue Games-Studiengänge entstanden. Diese Entwicklung muss politisch konsequent weiter unterstützt und gefördert werden – auch einheitlich auf europäischer Ebene. Dazu gehört auch, Games als interdisziplinäres Forschungsgebiet zu stärken. So fehlt in Deutschland im Gegensatz zu vielen anderen Ländern beispielsweise die Anerkennung von Game Studies als ordentliche Disziplin mit eigenständigem Promotionsrecht. Auch Ausbildungsberufe wie beispielsweise „Game-Engineering“, der Programmierkenntnisse mit Game-Design-Know-how verknüpft sind im Games-Bereich mittelfristig ein wichtiger Baustein für ein gesundes Wachstum der Branche in Deutschland.

b. Breitbandausbau

Zu einer modernen Infrastruktur gehört auch eine schnelle Internetanbindung. Obwohl ein Internetanschluss mit hohen Datenraten über wirtschaftlichen Erfolg, Innovationen, Wissensvermittlung und gesellschaftliche Teilhabe entscheidet, hinkt Deutschland noch immer bei der flächendeckenden Versorgung, den internationalen Standards und technischen Möglichkeiten hinterher. Die Entwicklung von Computer- und Videospiele findet arbeitsteilig, teilweise weltweit über Grenzen hinweg, statt. Große Datenmengen müssen schnell geteilt werden können. Auch Esport-Turniere können nur dort stattfinden, wo hohe Datenraten erreicht werden können. Leistungsstarke und latenzarme Breitbandinternetzugänge sind außerdem angesichts der großen Datenmengen, die beim Download von Computer- und Videospiele sowie im Cloud-Gaming anfallen, auch für die Millionen Spielerinnen und Spieler von großer Bedeutung. Der Games-Standort Deutschland muss daher flächendeckend gigabit-fähig sein. Das gilt für leistungsstarke breitbandige Internetanbindungen und ein starkes 5G-Netz: Deutschland muss schnell auf allen Verbreitungswegen aufholen und eine zukunftsfähige digitale Infrastruktur für alle zugänglich machen.

Zu 2. und 3. Games-Förderung

Die Potenziale der deutschen Games-Branche müssen stärker genutzt werden, um digitale Innovationen, neue Arbeitsplätze und kulturelle Impulse zu ermöglichen. Wichtigste Voraussetzung dafür ist die Förderung durch den Bund, die die Games-Entwicklung und -Produktion in Deutschland systematisch und spezifisch unterstützt und ein Level Playing Field im internationalen Wettbewerb gewährleistet.

Weltweit profitieren viele Games-Entwickler von spezifischen Förderprogrammen, vielfach in Form von steuerlichen Erleichterungen für die Produktion ihrer Spiele.

Damit die deutsche Förderung wettbewerbsfähig sein kann, muss sie unbürokratisch, planbar und transparent sein und eine vergleichbar automatisierte Vergabe von Zuschüssen sicherstellen. Entwickler-Studios aller Größen sollen gleichermaßen profitieren, was positive Effekte für die gesamte Entwickler-Landschaft nach sich zieht. Für Bundesländer und Regionen ist die Förderung durch den Bund eine Chance, eigene Akzente zu setzen, mit anschlussfähigen Programmen die Maßnahmen des Bundes zu ergänzen und von starken regionalen Effekten zu profitieren.

Um einen dauerhaften Erfolg zu gewährleisten und den langen Projektlaufzeiten in der Games-Entwicklung zu entsprechen, müssen die Mittel für die Computerspieleförderung im Bundeshaushalt langfristig zur Verfügung stehen und entsprechend einem voraussichtlich wachsenden Bedarf angepasst werden.

Die Computer- und Videospielebranche ist international wie kaum ein anderer Wirtschaftszweig. Erfolgreich wird Deutschland mit Games und werden Games aus Deutschland mit einer langfristigen Vision für das Medium und den Standort. Hierzu gehören eine (internationale) Sichtbarkeit und eine professionelle Vermarktung. Deutschland bietet per se und mit den verbesserten Rahmenbedingungen durch die Förderung viele gute Voraussetzungen für einen starken Games-Standort. Das neue, eigenständige Games-Referat im BMVI ist ein wichtiger Schritt zur Erreichung der Ziele. Für eine umfassende Standortpolitik für Games sind neben der Förderung auch politische Rahmenbedingungen insgesamt oder Ressort-Koordinierung auch auf EU-Ebene entscheidend.

Um diese im globalen Wettbewerb um Fachkräfte und Investoren sichtbar zu machen, muss die Attraktivität des Standortes mittels eines professionellen und modernen Standort-Marketings herausgestellt werden, das personell und finanziell nachhaltig ausgestattet sein muss.

Zu 4. Mentoren-Programme und Know-how-Transfer

Unternehmen engagieren sich bereits im eigenen Interesse um Vernetzung und Nachwuchsförderung. Zunächst wäre neben einer starken Standortinitiative selbst wichtig, kleine und unabhängige Entwickler (sogenannte Indie-Entwickler) aus Deutschland und Vertreter etablierter Studios stärker in Accelerator-Programme und Außenwirtschaftsförderprogramme des Bundes sowie in Auslandsreisen von Regierungsvertretern eingebunden werden. Deutschland muss international stärker als leistungsstarker Entwicklungsstandort für Games wahrgenommen werden. Dies kann besser gelingen, wenn die Messeauftritte des Bundes einen kreativen und modernen Gesamtcharakter mit einer starken Dachmarke erhalten. Zudem sollten die Unterstützungsprogramme des AUMA (Verband der deutschen Messewirtschaft) modernisiert und flexibilisiert werden. Messestände müssen noch zielgruppengerechter und im richtigen Umfeld eingesetzt werden.

Zu 5. -7. Deutscher Computerspielpreis und Preise

Zur Sichtbarkeit der deutschen Games-Branche trägt auch der Deutsche Computerspielpreis als bedeutendste Auszeichnung für Spiele aus Deutschland bei. Mit diesem Preis werden prämierte Spiele sowie ihre Macherinnen und Macher in den Mittelpunkt gestellt, für Gamer und Gamerinnen, die Games-Branche und die breite Öffentlichkeit. Partnerschaftlich zwischen Bundesregierung und Games-Branche setzen uns für eine kontinuierliche Weiterentwicklung des Preises ein. Auch eine weltweite Vernetzung ist für den Erfolg der deutschen Branche von besonderer Bedeutung. Dies ist aktuell noch wichtiger, um Entwickler in Deutschland für die Zeit nach der Corona-Krise zu stärken. Selbstverständlich werden auch Serious Games mit dem Deutschen Computerspielpreis prämiert und bekommen im Rahmen

der Auszeichnung mit den „Unterhaltungsspielen“ eine herausgehobenere Würdigung und Aufmerksamkeit als dies im Rahmen einer spezifischen Auszeichnung aktuell möglich wäre.

Zu 8. bis 10

Ein besseres Verständnis für die Belange und Bedürfnisse der Unternehmen der Games-Branche in der Verwaltung ist zu begrüßen zumal hier viele Potenziale aus Serious Games und Gamification auch einen positiven Nutzen für eine moderne digitale Verwaltung haben.

Zu 11. und 12.

Die cross-sektorale Zusammenarbeit unterstützen wir als Games-Branche beim gamescom congress, der die Potenziale von Games für Wirtschaft und Gesellschaft aufzeigt. Blaupause hierfür kann das im Aufbau befindliche Games-Kompetenzzentrum des Landes NRW sein, wo sich Akteure unterschiedlicher Branchen treffen sollen, um kreative und innovative Anwendungen zum Beispiel in den Bereichen Gesundheit, Maschinenbau, Entertainment u.a. zu ermöglichen. Ebenso sollen dort Weiterbildungsmöglichkeiten angeboten werden, die zum Ziel haben, das Verständnis für gamifizierte Lösungen in traditionellen Wirtschaftszweigen zu erhöhen.

Zu 13.

Der Ansatz ist zu begrüßen, zumal der GKV-Spitzenverband in seinem Leitfaden „Serious Games“ im Dezember 2020 erstmals explizit als Präventionsangebot in der Pflege (Kapitel 7, S. 133) nennt. Auch die Potenziale von Games im Gesundheitssektor insgesamt und Health-Games werden beim gamescom congress thematisiert.

Zu 14. – 19.

Serious Games haben ein großes Potenzial, in allen Bereichen von Bildung und Ausbildung für erfolgreicherer Lernen eingesetzt zu werden. In Modellprojekten mit der Stiftung Digitale Spielekultur werden die Möglichkeiten in NRW und Berlin aktuell eruiert. Die Ergebnisse lassen konkretere politische Handlungsoptionen erwarten. Weitere Modellprojekte gilt es zu unterstützen.

Eine verbesserte Sichtbarkeit und Auffindbarkeit von Serious Games-Angeboten für alle Anwenderinnen und Anwender und insbesondere Lehrerinnen und Lehrer, verbesserte Infrastruktur und moderne Hardware-Ausstattung an Schulen ist ebenso zu begrüßen wie die selbstverständlich anzupassende methodische Aus- und Fortbildung der Lehrenden und Lehrer im Bereich Serious Games. Bei der Bereitstellung der Angebote müssen Geschäftsmodelle und Urheberrechte berücksichtigt werden.