

Schriftliche Kurzstellungnahme von Prof. Dr. Judith Ackermann,  
Forschungsprofessorin für Digitale und vernetzte Medien in der Sozialen Arbeit, FH Potsdam,  
anlässlich der 75. Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien, 19.05.2021 zum Thema:  
Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität (BT-Drucksache 19/14059)

In Bezug auf den Antrag „Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität“ (BT 19/14059) ist das Grundanliegen der Antragstellenden, das auf eine stärkere Anerkennung von Games und Spieleindustrie in der Wahrnehmung des Bundes(tages) und damit der Gesellschaft zielt, unbedingt unterstützenswert. Bei der Frage danach, in welcher Form diese Anerkennung realisiert werden sollte, gilt es aus meiner Perspektiven neben weiteren vor allem folgende vier Aspekte zu berücksichtigen:

- (1) Games müssen als gleichberechtigt valides Medium neben weiteren zur Verhandlung künstlerischer, unterhaltender und ernsthafter Themen betrachtet werden, woraus sich zwangsläufig ergibt, dass sich die Fördermöglichkeiten für den Bereich digitale Spiele äquivalent zu denen für den Bereich Film verhalten müssen.
- (2) Eine Förderung der Games-Branche bzw. des Gaming-Bereichs seitens der Bundesregierung sollte neben bzw. im Verbund mit Innovation und Kreativität insbesondere Schwerpunkte in den Bereichen Diversität und Barrierefreiheit setzen. Die Spieler\*innen- und Entwickler\*innenlandschaft ist wesentlich breiter aufgestellt, als es die häufig medial und gesellschaftlich im Fokus stehenden Szenen erscheinen lassen. Deutschland sollte daher im Rahmen des Ausbaus seiner Förderung deziert einen Beitrag dazu leisten, diese Vielfalt sichtbar zu machen und zu unterstützen.
- (3) Um eine nachhaltige Transformation der Wahrnehmung von Games, Gamer\*innen und Entwickler\*innen durch die Gesamtgesellschaft hindurch zu erwirken, gilt es digitale Spiele entlang der gesamten Bildungskette fest zu verankern: dies schließt ihren Einsatz als Lernmethode ebenso ein wie ihre Thematisierung als kulturelles Artefakt und ihre Nutzung als gruppen bzw. teamstärkendes Moment oder ihre Verwendung für die Steigerung von Medienkompetenz.
- (4) In Bezug auf die Entwicklung innovativer Games(-formate) stecken große Potenziale im Nachwuchs- und Independent-Bereich. Daher gilt es die beruflichen und insbesondere auch hochschulischen (Aus-) Bildungswege für den Bereich finanziell weiter zu stärken und auszubauen sowie Netzwerke zwischen Wirtschaft, Forschung und Bildung zu kreieren, die die Sichtbarkeit prototypischer Ergebnisse steigern, Ausgründungen befördern und dem Fachkräftemangel entgegenwirken.