



Wortprotokoll der 75. Sitzung

Ausschuss für Kultur und Medien

Berlin, den 19. Mai 2021, 15:30 Uhr

10117 Berlin, Wilhelmstraße 68

Jakob-Kaiser-Haus, Sitzungssaal: 1.228

Vorsitz: Katrin Budde, MdB

Tagesordnung - Öffentliche Anhörung

Tagesordnungspunkt 1

Seite 4

Antrag der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP

Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität

BT-Drucksache 19/14059

Federführend:

Ausschuss für Kultur und Medien

Mitberatend:

Ausschuss für Recht und Verbraucherschutz
Ausschuss für Verkehr und digitale Infrastruktur
Ausschuss Digitale Agenda
Haushaltsausschuss

Berichterstatter/in:

Abg. Christoph Bernstiel [CDU/CSU]
Abg. Helge Lindh [SPD]
Abg. Martin Erwin Renner [AfD]
Abg. Thomas Hacker [FDP]
Abg. Simone Barrientos [DIE LINKE.]
Abg. Margit Stumpp [BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN]



Liste der Sachverständigen

Prof. Dr. Judith Ackermann
Fachhochschule Potsdam

Prof. Dr. i. R. Stefan Aufenanger
Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Felix Falk
game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.

Linda Kruse
the Good Evil GmbH

Çiğdem Uzunoğlu
Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH



Anwesenheitsliste*

Mitglieder des Ausschusses

Ordentliche Mitglieder des Ausschusses

CDU/CSU

Bernstein, Melanie
Kauder, Volker
Magwas, Yvonne
Motschmann, Elisabeth
Selle, Johannes

SPD

Budde, Katrin
Rabanus, Martin
Schieder, Marianne

AfD

Jongen, Dr. Marc
Renner, Martin Erwin

FDP

Hacker, Thomas

DIE LINKE.

Barrientos, Simone

BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN

Grundl, Erhard
Stumpp, Margit

Bundesregierung

BKM

Fraktionen und Gruppen

AfD
FDP
DIE LINKE.

Stellvertretende Mitglieder des Ausschusses

Bernstiel, Christoph

Schmidt (Aachen), Ulla

Frömming, Dr. Götz

*) Der Urschrift des Protokolls ist die Liste der Unterschriften sowie eine Liste der per Webkonferenz teilnehmenden Mitglieder sowie der aktiv beteiligten Ressorts beigelegt.



Tagesordnungspunkt 1

Antrag der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP

Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität

BT-Drucksache 19/14059

Liste der Sachverständigen

Prof. Dr. Judith Ackermann
Fachhochschule Potsdam

Prof. Dr. i. R. Stefan Aufenanger
Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Felix Falk
game – Verband der deutschen
Games-Branche e. V.

Linda Kruse
the Good Evil GmbH

Çiğdem Uzunoğlu
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Vorsitzende: Ich sage herzlich willkommen zur 75. Sitzung, zu einer schönen runden Sache, zu unserer öffentlichen Anhörung zum Thema Games. Computerspiele sind ja inzwischen wirklich kein Randphänomen mehr, sondern tief in die Gesellschaft eingedrungen, in ihr verankert und darüber hinaus ein Wirtschaftsfaktor. Der Ausschuss für Kultur und Medien widmet damit seine letzte Anhörung in der 19. Wahlperiode diesem Thema.

Leider gelten für uns die Pandemie-Bedingungen. Deshalb haben wir Sie, die Sachverständigen, zwar hier, aber eben nicht real anwesend, sondern zugeschaltet. Ich hoffe aber, die Situation bessert sich schnell wieder. Publikum gibt es auch nicht, das ist leider so. Aber das Parlamentsfernsehen nimmt auf und damit ist die Veranstaltung öffentlich. Sie wird aufgezeichnet und steht ab Donnerstag auf den Internetseiten des Ausschusses zur

Verfügung. Außerdem wird es ein Wortprotokoll geben, das sage ich denjenigen, die zum ersten Mal an einer solchen öffentlichen Anhörung teilnehmen. Die Sachverständigen haben dankenswerterweise inzwischen alle eine schriftliche Stellungnahme erarbeitet und zugeleitet. Die Stellungnahmen werden ebenfalls veröffentlicht. Damit stellen wir unter Pandemie-Bedingungen so viel Transparenz wie möglich her.

Für die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) ist Herr Dr. Püschel online anwesend. Die fünf Sachverständigen sehe ich auch: Herzlich willkommen, Frau Prof. Dr. Ackermann, Herr Prof. Dr. Aufenanger, Herr Falk, Frau Kruse und Frau Uzunoğlu. Vielen Dank, dass Sie da sind.

Wir haben uns in der Obleuterunde folgendermaßen verständigt: Zur Einführung haben die Sachverständigen maximal drei Minuten Zeit. Dann haben wir eine Fraktionsrunde von drei Minuten vereinbart, in der Positionen bezogen und Fragen gestellt werden können. Anschließend folgt eine Antwortrunde für die Gäste und danach eine zweite Fraktionsrunde mit zwei Minuten sowie erneut eine Antwortrunde. Spätestens um 17 Uhr schließen wir die Netzpforten und auch die Pforten hier, weil wir keine Genehmigung dafür haben, länger zu tagen. Wir tagen ja parallel zum Plenum. Für diejenigen, die als Sachverständige dabei sind, deshalb noch einmal der Hinweis, dass wir nicht open end tagen, sondern die Sitzungszeit natürlich begrenzt ist.

Wir werden zunächst die Sachverständigen in alphabetischer Reihenfolge aufrufen und danach in der Reihenfolge FDP, CDU/CSU, AfD, SPD, DIE LINKE. und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN in die erste Fraktionsrunde einsteigen. Natürlich ist die Debatte mit der Anhörung heute nicht beendet, sondern die Anhörung wird im Ausschuss ausgewertet. Wir werden uns am 9. Juni 2021 auf der Grundlage der Anhörung, des heute Diskutierten und Gesagten mit dem Antrag befassen und für das Plenum noch in dieser Legislatur eine Beschlussempfehlung abgeben.

Das war der Vorspann. Wir beginnen jetzt mit der



Anhörung der Sachverständigen. Ich darf als Erste Frau Prof. Dr. Ackermann von der Fachhochschule Potsdam als Professorin für digitale und vernetzte Medien in der sozialen Arbeit um ihren Beitrag bitten. Sie haben das Wort für drei Minuten. Bitte schön.

SV Prof. Dr. Judith Ackermann (FH Potsdam): Ich finde es spannend, dass wir heute hier in der Sitzung über diesen Antrag sprechen können. Eigentlich ist es bezeichnend, dass der Antrag schon aus dem Jahr 2019 stammt, gleichzeitig aber von gestern sein könnte, weil sich so viel tatsächlich gar nicht getan hat. Es ist aus meiner Sicht umso wichtiger, dass Games als ein zentrales Anliegen in den Katalog der Bunderegierung aufgenommen werden. Dabei sind einige Punkte zu beachten. Der Antrag bezieht sich aus meiner Perspektive relativ stark auf den wirtschaftlichen Bereich und unterschätzt das Spiel in seiner Vielfalt. Wenn wir darüber nachdenken, wie wir Spiele anders, besser oder konsistenter fördern möchten, würde ich stärker betonen wollen, sie wirklich als kulturelle Artefakte oder Kulturgüter anzuerkennen und mit ihren Potenzialen zu betrachten, die sie bezüglich Gruppenbildung, Gemeinschaftsbildung oder generell in Bildungsprozessen haben, um sie gleichberechtigt neben alle anderen Medien stellen zu können. Ich halte es für ganz entscheidend, dass Spiele aus dieser doch sehr emotionalen Betrachtung, die sie oft in der Öffentlichkeit erfahren, herausgelöst werden, und man einfach anerkennt, dass sie eine Methode von vielen sind, um sich mit ganz unterschiedlichen Themen auseinanderzusetzen.

Es wäre mir ein Anliegen, das ich gern in die Runde geben würde, dass in Bezug auf einen Ausbau der Förderung wirklich geschaut wird, wie Diversität und Barrierefreiheit gestärkt werden können. Diese Aspekte müssen von vornherein mitgedacht werden, um die Vielfalt des Gaming-Bereichs sichtbarer zu machen. Ich teile zwar alle Punkte, die im Antrag genannt sind, auch die kritischen Punkte. Allerdings ist damit natürlich nicht das Gros oder das Ganze abgebildet, sondern es gibt einfach viel, viel mehr an Spielern und Spielerinnen, an Entwicklern und Entwicklerinnen. Das sollte durch eine strukturelle Förderung stärker sichtbar gemacht

werden. Dabei kann es helfen, in die Forschung oder in die kleinen Studios zu investieren, weil dort die innovativen Ideen zu verorten sind und sich dort leichter neue Ansatzpunkte finden lassen. Auf der anderen Seite ist es wichtig, den Bildungsbereich stark mitzudenken, weil das der Ort ist, an dem Personen zwangsweise mit Spielen in Verbindung kämen, und wir daran arbeiten können, dass ihre Wahrnehmung des Feldes sich verändert.

Vorsitzende: Vielen Dank. Dann darf ich Herrn Prof. Dr. Aufenanger um seinen Beitrag bitten.

SV Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Uni Mainz): Ich kann mich zwar ganz gut meiner Kollegin Ackermann anschließen, möchte die Perspektive allerdings etwas ausweiten. Während sie Diversität deutlich gemacht hat, würde ich gern die Altersgruppen in den Blick nehmen. Wir sollten die Computerspiele in der Zukunft vielleicht stärker auf die Jüngsten, auf Kinder beziehen. Die öffentliche Diskussion geht überwiegend in Richtung Jugendliche und junge Erwachsene. Ich würde es aber auch im Hinblick auf die Älteren, die Seniorinnen und Senioren, zu denen ich mich selbst zähle, ganz wichtig finden, dass diese Gruppe mehr Unterstützung erfährt und Computerspiele stärker in den Blick genommen werden, die für diese Altersgruppe sinnvoll sind.

Der zweite Punkt, den ich ganz wichtig finde, ist, dass auch im schulischen Kontext Computerspiele stärker in den Blick genommen werden. Das folgt aus der Strategie der Kultusministerkonferenz (KMK) von 2016, die digitalen Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern zu fördern. Hier kommen zwei Perspektiven infrage. Zum einen geht es um das Lehren und das Lernen. Das heißt, rund um das, was den Begriff Serious Games kennzeichnet, sollten verstärkt Forschung und Entwicklung gefördert werden, damit Computerspiele zu pädagogischen Zwecken gestaltet werden können. Zum anderen sollte aber auch in der Schule stärker über die Problematiken von Computerspielen gesprochen werden, in Bezug auf Jugendmedienschutz zum Beispiel über Interaktionsrisiken und Werbung in Computerspielen.



Lehrkräfte sollten im Jugendmedienschutz qualifiziert werden. Das wäre der dritte Punkt. Lehrerinnen und Lehrer müssten in ihrer Ausbildung, auch in der zweiten und dritten Phase, viel stärker mit den kulturellen und medialen Welten von Kindern und Jugendlichen konfrontiert werden, müssten sich damit auseinandersetzen, um darauf aufbauend entsprechende pädagogische Konzepte zu entwickeln. Dieser Weg müsste pädagogisch und politisch viel stärker unterstützt werden. Im bildungspolitischen Kontext sollte nicht immer nur von digitalen Medien geredet werden, in die die digitalen Spiele als Lernmedien allzu selten einbezogen werden. Spiele müssten vielmehr als Lernmedien integriert werden, das fände ich einen sehr wichtigen Auftrag. Es wäre sehr wichtig, den Begriff der digitalen Kompetenzen zu erweitern. Schön wäre, wenn es gelänge, mit Computerspielen konstruktiv und kreativ, aber auch kritisch umzugehen. Vielen Dank.

Vorsitzende: Vielen Dank. Dann folgt Herr Falk, bitte.

SV Felix Falk (game): Sehr gern. Vielen Dank. Sehr geehrte Frau Vorsitzende Budde, sehr geehrte Damen und Herren Abgeordnete, ich freue mich sehr über die Einladung. Vielen Dank, dass diese Anhörung stattfindet und dass Sie sich mit diesem Thema beschäftigen. Ich darf game vertreten, den Verband der deutschen Games-Branche. Bei uns sind alle organisiert, von denjenigen, die Spiele entwickeln oder die sie vertreiben, von Plattformen, auf denen gespielt wird, und Veranstaltern von E-Sport bis hin zu Hochschulen und dem Ausbildungsbereich. Also, wir vertreten die ganze Breite der Games-Branche.

Ich glaube, wir sind gerade in einer spannenden Zeit. Frau Budde, Sie haben es angesprochen, Games sind nicht nur ein gesamtgesellschaftliches Phänomen, sondern eines, das zudem stark wächst. In der Corona-Zeit haben wir nicht nur gesehen, dass 60 Prozent der Deutschen spielen, sondern dieser Wert 2020 noch einmal um fünf Prozentpunkte gestiegen ist. Spiele konnten gerade ihre großen Potenziale und Vorteile zeigen in einer Zeit, in der man allein zuhause bleiben

musste, aber natürlich trotzdem unterhalten sein und in Verbindung bleiben wollte. Wir haben Spiele gesehen, die von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) als gutes Mittel für Physical Distancing propagiert wurden. Wir haben Spiele im Homeschooling beobachten können und Innovationen gesehen.

Es geht also um ein sehr breites Thema, und es ist so offensichtlich wie noch nie, dass Spiele ganz große Potenziale haben.

Ich kann mich erinnern, dass der Ausschuss für Kultur und Medien des Deutschen Bundestages lange Zeit zusammen mit dem Ausschuss für Familie beinahe die einzige Stelle war, an der man sich mit Games beschäftigt hat. Inzwischen ist das anders, nicht nur im Deutschen Bundestag. Auch an anderer Stelle im Bereich Digitalisierung, Gesundheit, Verkehr, Wirtschaft, Bildung sind Games ein wichtiger Faktor. Die Bedeutung der Spiele zeigt sich bei ihrer kulturellen Relevanz, im Bereich der Innovation, aber natürlich auch bei der wirtschaftlichen Relevanz. Auch auf diesem Feld haben wir im letzten Jahr jede Menge gesehen. Und von dieser Dynamik wollen wir in Deutschland natürlich noch mehr profitieren.

Denn während Spiele in Deutschland eine große Bedeutung haben, kommt Spielen aus Deutschland bei weitem nicht die Bedeutung zu, die sie haben könnten. Deswegen hat die Bundesregierung in parteiübergreifender Einigkeit eine Förderung auf den Weg gebracht, um ein Level Playing Field zu erreichen, das uns die Ausgangsmöglichkeit verschafft, mehr Spiele aus Deutschland zu generieren. Ich glaube, es wäre gut, dieses Ziel mit einer Gesamtstrategie anzusteuern. Insofern spricht auch der Antrag, um den es heute geht, viele wichtige Bereiche an. Im Übrigen hat sich die Bundesregierung zum Ziel gesetzt, eine Games-Strategie des Bundes zu erstellen. Aus meiner Sicht ist das ganz richtig. Aktuell wird man damit zwar nur anfangen können, erst die nächste Legislatur wird das Thema in den Fokus rücken. Nur zu sagen, wir wollen ein Level Playing Field, wird nicht ausreichen. Es müssen viele Bereiche bedacht werden, von Fachkräften über



Innovationen bis hin zu Präsenzen auf Auslandsmessen und mehr. Diese Aspekte werden im Antrag an verschiedenen Punkten angesprochen. Wir haben also eine Aufgabe: Je besser wir es schaffen, dass mehr Inhalte aus Deutschland kommen, desto mehr können wir gemeinsam gestalten und nutzen.

Ich darf noch ergänzen, dass wir anlässlich dieser Anhörung eine Umfrage zum Thema Serious Games und Lernspiele durchgeführt haben. Das Ergebnis unterstreicht sehr stark, welches Potenzial vorhanden ist, dass die Bevölkerung in Deutschland dieses Potenzial sieht und sich gemeinsam mit uns noch viel mehr Unterstützung von politischer Seite wünscht.

Vorsitzende: Vielen Dank. Dann hat jetzt Frau Kruse das Wort.

SV Linda Kruse (the Good Evil): Vielen Dank. Sehr geehrte Frau Vorsitzende Budde, sehr geehrte Damen und Herren Abgeordnete, auch ich möchte mich für die Einladung und die Möglichkeit bedanken, mich hier einzubringen. Ich bin Linda Kruse, Gründerin und Geschäftsführerin von the Good Evil. Wir sind ein unabhängiges Games-Studio mit Sitz in Köln. Uns gibt es seit 2013 und wir entwickeln Spiele, um die Welt ein bisschen zu einem besseren Ort zu machen.

Unser Ziel sind Lernspiele. Jede Person, die eines unserer Spiele spielt, weiß danach mehr als vorher. Wir haben ein sehr breites Portfolio, das zudem – aus meiner Sicht – recht interessant ist. Wir arbeiten für unterschiedliche Zielgruppen von jung bis alt und bieten diesen Zielgruppen ganz unterschiedliche Lerninhalte. Zum Beispiel gibt es ein Spiel, es heißt „Squirrel & Bär“, bei dem es um das Englischlernen für Drei- bis Neunjährige geht. Angesprochen werden also die ganz Kleinen auf mobilen Geräten. Außerdem sind wir an zwei Forschungsprojekten beteiligt. In einem davon konnten wir zweieinhalb Jahre lang mit der TU Berlin und mit der TU Dresden kooperieren. Bei „Serena Supergreen“ geht es darum, die Fähigkeit zum Selbstkonzept in Bezug auf technische Berufe zu stärken. Es geht um Ausbildungsberufe, angesprochen werden speziell Mädchen zwischen elf

und 16 Jahren. Es werden Anwendungen aus dem Bereich der Virtuellen Realität eingesetzt. Es geht um eine Ausbildung in Elektrotechnik, Metalltechnik und das Erlernen, Erproben von Fehler- und Analyseprozessen im Bereich der Windenergietechnik. Wir machen aber auch Konsolenspiele, wo es um Spaß, Unterhaltung und eben kulturelle Vielfalt in Europa geht. Hier sind wir gerade dabei, etwas Neues zu entwickeln.

Spannend finde ich, dass Serious Games, wie unsere Forschungsergebnisse zeigen, das Potenzial haben, Erfolgserlebnisse in Bereichen zu ermöglichen, die in der Schule nur sehr schwer für alle Schülerinnen und Schüler gleichermaßen zugänglich gemacht werden können. Durch die Interaktion mit den Charakteren in der Spielwelt und dem erfolgreichen Meistern von Quests hat man die Möglichkeit, sein eigenes Fähigkeitskonzept und die Selbstwirksamkeit zu steigern. Man erkennt im besten Fall an sich sehr viele positive Eigenschaften und kann diesen Effekt auf den Unterricht übertragen. Wenn ich mich selber im Spiel als kompetent erlebe und wahrnehme, so hat das einen weiteren positiven Effekt. Gerade in der aktuellen Situation hat man ja gesehen, dass Motivation bei leistungsschwächeren Schülerinnen und Schülern zu einem Problem führen kann. An diesem Punkt können Computerspiele unterstützen.

Aus meiner Perspektive ist es sehr wichtig, dass die Akzeptanz fürs Spielen in der Öffentlichkeit noch stärker gesteigert wird und solche Projekte nachhaltig unterstützt werden. Es geht in Richtung Aufholjagd. Hilfreich wäre eine größere Planungssicherheit für uns als Studio. Hilfreich wäre außerdem, dass die Hardware und die Software im Unterricht tatsächlich vorhanden sind. Was Forschung und Entwicklung angeht, würde uns helfen, wenn in den Richtlinien mehr ermöglicht und auch die Spieleentwicklung berücksichtigt würde. Gerade das ist nämlich nicht so einfach. Die beiden Forschungs-ausschreibungen, an denen wir uns beteiligt haben, sind einige der wenigen, die Entwicklung ermöglicht haben. Im Übrigen darf ich noch einmal auf die Stellungnahme von game verweisen. Vielen Dank.



Vorsitzende: Vielen Dank. Frau Uzunoğlu, Sie haben das Wort. Bitte.

SV Çiğdem Uzunoğlu (Stiftung Digitale Spielekultur): Sehr geehrte Frau Vorsitzende Budde, sehr geehrte Damen und Herren Abgeordnete, auch ich möchte mich für Ihre Einladung ganz herzlich bedanken und für die Gelegenheit, hier angehört zu werden. Ich vertrete die Stiftung Digitale Spielekultur. Wir sind die Stiftung der Games-Branche in Deutschland und verstehen uns als Chancenbotschafterin für Games. Wir bauen Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Dazu starten wir Initiativen und Pilotprojekte oder erarbeiten neue Forschungsansätze. Insbesondere für den kulturellen und gesellschaftlichen Wandel, den die Digitalisierung in den letzten Jahren besonders vorangetrieben hat, spielen Games als ein digitales Medium aus unserer Sicht eine Schlüsselrolle. Games bieten große Chancen für kulturelle und zivilgesellschaftliche Themen und Herausforderungen.

Bei diesen zivilgesellschaftlichen Themen und Herausforderungen möchte ich mich auf drei Bereiche konzentrieren: digitale Bildung, kulturelles Erbe und crossmediale Ansätze.

Um zum Beispiel Einsatzmöglichkeiten von Games im Unterricht zu erproben, haben wir unsere Initiative „Games machen Schule“ zusammen mit Expertinnen und Experten, mit Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern ins Leben gerufen. – Auch Herr Prof. Dr. Aufenanger ist beteiligt. – Im Rahmen einer Machbarkeitsstudie in Nordrhein-Westfalen und eines Modellprojekts in Berlin prüfen wir, wie digitale Spiele im Regelunterricht, entlang des Curriculums, eingesetzt werden können.

Games können auch Wegweiser für die Herausforderungen der Bewahrung unseres kulturellen Erbes sein. Mit ICS, der Internationalen Computerspielesammlung, möchten wir gemeinsam mit unseren Initiativ-partnern in Deutschland die weltweit größte Sammlung von Games etablieren. Die ICS soll als zentrale Anlaufstelle für For-

schung, Lehre und Journalismus dienen. Die Bestände der Initiativ-partner – übrigens über 60.000 Spiele – wurden bereits virtuell in einer Datenbank zusammengeführt. Der nächste Schritt ist die physische Zusammenlegung der Sammlungsobjekte unter einem Dach. Dies kann nur durch eine Kofinanzierung durch den Bund erfolgen.

Wir verfolgen auch Crossover-Ansätze. Dazu möchte ich unsere Initiative „Erinnern mit Games“ erläutern. Games bieten kreative, digitale Orte für die Auseinandersetzung mit der Geschichte. Mit unserer Initiative möchten wir zeigen, welchen Beitrag Games für die Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter leisten können. Im Rahmen dieser Initiative haben wir einen interdisziplinären Dialog zwischen Vertretungen 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.

Als Stiftung Digitale Spielekultur schwebt uns natürlich eine Gesellschaft vor, die alle Chancen und Potenziale digitaler Spiele kennt und nutzt. Gerne unterstützen wir den Bund dabei, die volle Bandbreite der Möglichkeiten des Gaming-Universums zu nutzen. Herzlichen Dank.

Vorsitzende: Vielen Dank. Vielen Dank für die Einführungsrunde. Wir kommen jetzt zur ersten Fraktionsrunde. Es beginnt für die Fraktion, die den Antrag eingebracht hat, Herr Abg. Hacker, bitte.

Abg. **Thomas Hacker** (FDP): Vielen Dank, Frau Vorsitzende. Vielen Dank auch unseren Sachverständigen für die Übersendung der Stellungnahmen und die Bereitschaft, heute zum Thema Games und damit natürlich auch über Serious Games mit uns zu sprechen.

Wie es bereits in einigen Stellungnahmen angeklungen ist, sind digitale Spiele mehr als bloßer Zeitvertreib. Games sind auch Wirtschaftsgut und Kulturgut. Games können begeistern, Geschichten erzählen, in fremde Welten eintauchen



lassen, Wissen vermitteln und Bewegungen und Arbeitsabläufe spielerisch antrainieren. Games sind so vielfältig und abwechslungsreich wie ihre Einsatzfelder. Gerade in der Corona-Pandemie mit Lockdown, Homeoffice und Homeschooling gewannen Spiele an weiterer Bedeutung. Umso bedauerlicher ist es jedoch, dass der Markt der Spieleentwicklung in Deutschland trotz des steigenden Absatzes insgesamt nicht über fünf Prozent ansteigt und stagniert. Hier liegt viel Potenzial brach, das es zu heben gilt. Insbesondere im Bereich digitaler Kompetenzvermittlung gibt es viel zu tun. Serious Games und Gamification können einen wichtigen Beitrag leisten, nicht nur notwendige Digital-kompetenzen zu vermitteln, sondern auch Schlüsselkompetenzen sowie Wissen für die Schule oder den Berufsalltag. Hier hakt es aber noch gewaltig. Unserer Ansicht nach gibt es großflächige Baustellen sowohl bei der Entwicklung als auch der nachfolgenden Verbreitung. Hemmnisse sehen wir bei vielen Fachkräften aus dem Ausland. Hemmnisse gibt es aber auch im Inland durch fehlende Ausbildung, fehlende Breitenwirkung, nur noch unzureichende Auf-träge durch die öffentliche Hand und eine fehlende digitale Vermarktungs- oder Vertriebsplattform.

Meine Fragen, sehr geehrte Frau Kruse, zuerst an Sie: Sie sind nicht nur Gründerin und Spieleentwicklerin, sondern auch Professorin für angewandte Spielkonzepte an der Hochschule Mainz. Meine Heimatstadt Bayreuth hat an der dortigen Universität einen Studiengang Computerspielwissenschaften eingerichtet. Doch solche Studiengänge sind noch recht selten. Wie bewerten Sie die Ausbildungssituation in Deutschland an den Schulen und an den Hochschulen? Braucht es mehr Studiengänge, mehr Lehrstühle, bessere Ausbildung, um den Fachkräftebedarf zu decken?

Und ein zweiter Punkt: Fachkräfte könnten auch aus dem Ausland kommen. Sehen Sie da Möglichkeiten und die Unterstützung durch unsere geltenden Einwanderungsregularien? Gäbe es hier Optimierungsbedarf? Falls Zeit bleibt, kann Herr Falk vielleicht für den game-Verband auch noch etwas sagen.

Vorsitzende: Vielen Dank, Herr Abg. Hacker. Für

die Fraktion der CDU/CSU spricht Herr Abg. Bernstiel, bitte.

Abg. **Christoph Bernstiel** (CSU/CSU): Vielen Dank. Auch von meiner Seite herzlichen Dank für die zuvor übersandten Stellungnahmen und für die kurzen Impulse der Sachverständigen. Wir hatten uns im Ausschuss ja schon auf die Einschätzung verständigt, dass die Games-Branche ein sehr wichtiger Markt ist, aber noch ausbaufähig, wenn wir über Deutschland sprechen.

Ich will mich gar nicht lange mit der Vorrede aufhalten, sondern gleich zu meinen Fragen kommen. Ich möchte an Herrn Falk die Frage richten: Sie hatten bereits erwähnt, dass die Bundesregierung einiges hinsichtlich der Games-Förderung unternimmt. Wenn Sie sich aus Ihrer spezifischen Sicht einen Punkt herausgreifen könnten, zu welchem Punkt würden Sie sagen, da müsste man zuerst und vielleicht mit erheblich mehr Nachdruck anfangen, als das bisher geschehen ist? Welcher Punkt wäre das Ihrer Meinung nach?

Dann habe ich eine Frage an Frau Uzunoğlu. Sie sprachen die Internationale Computerspielesammlung an und hatten schon die große Zahl an Ausstellungsstücken genannt, wobei es ja um lebendige Stücke geht, wenn man von Computerspielen redet. Welche konkreten Vorteile würde es bringen, wenn man so etwas einrichten und wenn der Bund sich einbringen würde? Woraus würde sich ein Benefit ableiten, wenn man solch eine internationale Computerspielesammlung initiiert und entsprechend mit Möglichkeiten ausstattet? Das waren meine beiden Fragen, herzlichen Dank.

Vorsitzende: Vielen Dank. Für die Fraktion der AfD, Herr Abg. Renner, bitte.

Abg. **Martin Erwin Renner** (AfD): Vielen Dank für Ihre einleitenden Worte und für Ihre Dokumentationen, die Sie uns zugeschickt haben. Ich würde mich in der ersten Runde gern an Herrn Falk wenden wollen. Ganz grundsätzlich stehen wir als Alternative für Deutschland Ihrer Branche aufgeschlossen gegenüber. Trotzdem gibt es natürlich



eine Reihe von Punkten, die man ansprechen muss. Alle diese Punkte wird man in diesem Diskussionsgenre gar nicht ansprechen können, deshalb hier nur stichpunktartig drei Punkte:

Erstens ganz grundsätzlich: Warum sollte der Steuerzahler eine Branche finanziell unterstützen, die ohnehin seit Jahren massiv boomt? Gott sei Dank. Eine Pressemeldung Ihres Verbandes vom 21. März dieses Jahres berichtet von einem Wachstum von immerhin stolzen 32 Prozent des deutschen Games-Marktes im Corona-Jahr. Jetzt haben wir natürlich in diesen Corona-Zeiten Branchen, die im gleichen Zeitraum massive und massivste Einbußen hatten. Was macht Sie also als Games-Branche so viel wertvoller für den Steuerzahler, dass er Ihnen noch höhere finanzielle Unterstützung gewähren sollte?

Zweitens: Wir sind absolut einig mit Ihnen entsprechend Ihrer vorhergehenden Dokumentation, dass wir in Deutschland in Sachen Digitalisierung massiv aufzuholen haben. Aber das betrifft natürlich nicht nur, aber vielleicht zuallererst, den Bildungssektor, wie uns nicht erst, aber auch und gerade das vergangene Jahr mit der Corona-Zeit sehr eindrücklich bewiesen hat. Ich habe sehr viele Gespräche mit Eltern von solchen Kindern geführt, die in diesen Zeiten bildungs-mäßig nur sehr schwer voranzubringen waren. Das ist aber ohnehin eine grundsätzliche Aufgabe, die zu-nächst gar nicht mit Ihrer Branche in Verbindung zu bringen ist. Ihnen ist also daran gelegen, beispielsweise sogenannte Serious Games an Schulen besser zum Einsatz zu bringen. Daran knüpft der nächste Punkt, die nächste Frage an.

Drittens: Sie selbst unterscheiden in Ihrer Vorab-stellungnahme bereits zwischen Serious Games, also Spielen mit einem bestimmten Lerneffekt, einerseits und kommerziellen Unterhaltungsspielen andererseits, die aber dennoch angeblich und/oder auch scheinbar einen pädagogischen Mehrwert bieten. Genau an diesem Punkt fangen unsere Bauchschmerzen an. Ist es überhaupt möglich, und wenn ja, wer definiert und überwacht die Einhaltung klarer Vorgaben und Grenzen, dass es innerhalb dieser Spiele zu keiner unstatthaften

ideologischen Beeinflussung kommt? Danke schön.

Vorsitzende: Vielen Dank. Für die SPD-Fraktion, Frau Abg. Schmidt, bitte.

Abg. **Ulla Schmidt** (Aachen) (SPD): Vielen Dank. Erstmal vielen Dank für Ihre Präsentationen. Die Entwicklung ist schon bemerkenswert. Mich hat besonders umgetrieben, dass wir einerseits einer der größten Absatzmärkte für Games sind, andererseits aber der Umsatzanteil deutscher Games-Entwicklungen stagniert. – Damit gehe ich auf das ein, was Herr Falk benannt hat. – Ich wundere mich darüber, denn wenn Absatzmärkte groß sind, findet man ja eigentlich immer Menschen, die bereit sind, vor Ort zu investieren. Mich würde deshalb näher interessieren, wie diese Diskrepanz zu erklären ist, wie zu erklären ist, dass sich da nichts bewegt, obwohl doch auf der anderen Seite sehr vieles in Bewegung ist, auch was die Umsätze angeht.

Das Zweite: Sie haben davon gesprochen, dass das Level Playing Field mit gleichen Wettbewerbsbedingungen fehlt. Wie sind diese gleichen Bedingungen denn zu erreichen?

Besonders interessiert mich, was wir in Bezug auf die Ausbildung der Lehrerinnen und Lehrer brauchen, damit die Hinführung der Schülerinnen und Schüler oder Kinder zum Umgang mit Games besser gelingt. Diese Frage richte ich an die Vertreter/-innen der Hochschulen und bin gespannt, ob Sie vielleicht mehr darüber wissen. Wir haben ja immer noch Lehrer an Schulen, die in der Corona-Pandemie plötzlich mit digitalem Unterricht konfrontiert waren. Wie ist das heute überhaupt in der Ausbildung der Lehrkräfte, wissen Sie etwas darüber, ob digitale Kompetenzen zur normalen pädagogischen Ausbildung von Lehrerinnen und Lehrern gehören? Wird das wirklich gelehrt?

Und: Wenn wir wirklich Kinder und Schüler ansprechen, inwieweit achten Sie alle darauf oder wird in der Branche darauf geachtet, barrierefreien Zugang zu den verschiedenen Spielen zu



bieten? Ich meine nicht nur Blindheit oder Taubheit, sondern auch geistige Beeinträchtigungen oder, wenn man an Ältere denkt, demenzielle Erkrankungen. Wie sieht eigentlich die Herangehensweise in einem barrierefreien Umfeld aus? Wenn Sie das Potenzial ansprechen und wenn wir den pädagogischen Effekt von Serious Games stärken wollen, dann ist es für mich ein ganz wichtiger Aspekt, dass diese Möglichkeiten für alle zugänglich sein sollten.

Vorsitzende: Vielen Dank. Für die Fraktion DIE LINKE. Frau Abg. Barrientos, bitte.

Abg. **Simone Barrientos** (DIE LINKE.): Vielen Dank. Auch von mir vielen Dank für die Inputs und die vorher geschickten Einschätzungen zu dem FDP-Antrag. Unser Dank gilt auch der FDP-Fraktion für diese Anhörung, die ja auf ihre Initiative hin zustande gekommen ist. Ich habe mich zugegebenermaßen bisher mit Games kaum beschäftigt und finde das Thema jetzt sehr spannend. Wenn man sich nicht damit beschäftigt hat, hat man schnell ein relativ eindimensionales Bild von Games und stellt sich irgendwelche Nerds in irgendwelchen Hinterzimmern vor, die Ballerspiele machen. Dass Games viel mehr sind, war mir theoretisch zwar klar, aber es ist schön, hier zu hören, dass Games ein Kulturgut sind.

Hier und heute im Ausschuss für Kultur und Medien muss es deshalb um die Frage gehen, wie man Games als Kulturgut fördert und nicht als Wirtschaftsgut. Das wäre uns wichtig und das wurde hier ja auch deutlich, indem Stichworte gefallen sind wie Gruppenbildung oder Diversität, Spiele als Mittel zum Empowerment, um Medienkompetenz zu lernen oder wie die Welt ein besserer Platz werden könnte.

Auch Erinnerungskultur war ein Stichwort. Das fände ich wirklich faszinierend, denn wir haben heute im Ausschuss bereits über Orte der Demokratiegeschichte beraten. Games und Orte der Demokratie zusammenzubringen, Geschichten nicht nur anhand von Bauten, sondern von Menschen erzählen zu lassen und selbst erlebbar zu machen. An diesem Punkt würde es für mich sehr spannend. Gerade jetzt, wo Zeitzeuginnen und

Zeitzeugen weniger werden, weil sie sterben, wird so etwas als Mittel umso wichtiger. Dieses Potenzial auszuschöpfen, fände ich äußerst spannend.

Dass uns heute hier als Sachverständige mehr Frauen als Männer gegenüber sitzen, freut mich sehr. Mich würde aber interessieren, welche grundsätzliche Rolle Frauen in der Branche spielen, denn ich muss zugeben, dass ich davon ausging, dass es eine von Männern dominierte Branche ist. Mich interessiert, wie es Frauen als Spielenden geht, aber auch als Entwicklerinnen und ob sie respektiert sind in der Branche. Mich interessiert ferner, ob eine Förderung von Games nicht auch geknüpft werden müsste an Diversity-Kriterien, ob also zum Beispiel eine Diversity-Checkliste sinnvoll sein könnte, um durch eine Förderung Diversität und Barrierefreiheit in der Branche voranzutreiben. Barrierefreiheit reduziert sich für mich nicht auf gehandicapte Menschen, sondern meint auch die sozioökonomische Sicht oder Sprachbarrieren. Barrierefreiheit auch für bildungsferne Menschen, Barrierefreiheit so, dass alle gesellschaftlichen Gruppen Zugang zu solchen Angeboten haben, ist gemeint.

Diese Fragen werfe ich einfach einmal in die Runde. Wer mag, geht darauf ein. Vielen Dank.

Vorsitzende: Vielen Dank. Für BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, Frau Abg. Stumpp, bitte.

Abg. **Margit Stumpp** (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN): Vielen Dank für das Wort und auch für diese Anhörung. Es wurde erwähnt, Games werden inzwischen quer durch alle gesellschaftlichen Gruppen und auch durch alle Altersgruppen gespielt, nicht erst seit der Pandemie, aber die Pandemie hat dem Ganzen noch einen Schub gegeben. So vielfältig wie unsere Gesellschaft ist, so vielfältig sind auch die Spiele. Es gibt übrigens eine Abgeordnetengruppe Games, die sich schon während der ganzen Legislatur mit diesem Thema beschäftigt. Die Gruppe beschäftigt sich damit, die Vorurteile, wie es sie in weiten Teilen der Bevölkerung gegen Games gibt, aufzuarbeiten und tritt für die Anerkennung von E-Sport als gemeinnützig ein, weil auch das inzwischen ein wichtiger Teil der Kultur geworden ist.



Für mich als medienpolitische Sprecherin und bildungspolitische Sprecherin sind die pädagogische Perspektive und der Jugendmedienschutz zentral. Aus unserer Perspektive sind Computerspiele in erster Linie als Kulturgut und nicht als Wirtschaftsgut anzusehen. Deshalb befürworten wir auch bei der Förderung einen Kulturtest für Computerspiele. Eine reine Wirtschaftsförderung von Games lehnen wir ab, weil die Games-Branche boomt und wir andere Teilbranchen der Kultur- und Kreativwirtschaft haben, die deutlich schwächer aufgestellt sind und während der Pandemie im Gegensatz zu Games gewaltig gelitten haben.

Mir ist zudem die Trennung der Begriffe wichtig. Hier wird immer von Serious Games als Lernspielen gesprochen. Als jemand, die schon vor 20 Jahren die ersten Fortbildungen von Lernsoftware absolviert und gestaltet hat, ist mir die Feststellung wichtig, dass es zwar eine Schnittmenge gibt, aber Serious Games diesen Erlebnischarakter und Lernspiele einen pädagogischen Fokus haben. Die Schnittmenge mag zwar groß sein, aber trotzdem ist beides nicht gleichzusetzen. Das ist dann auch im Hinblick auf die Förderung ein wichtiger Punkt.

Meine Fragen gehen an Herrn Prof. Dr. Aufenanger: Welche Bedeutung hat das Thema Jugendschutz und Jugendmedienschutz Ihrer Meinung nach im Hinblick auf Games und welche Rolle spielt Medienkompetenz, wie könnte Medienkompetenz noch gefördert werden? Welche Wirkung können Lerncomputerspiele und Games im Schulalltag haben? Was sind geeignete Voraussetzungen und Rahmenbedingungen für eine sinnvolle Integration von Games in den Unterricht? Wo liegen die Grenzen, wo liegen die Herausforderungen? Wo liegen auch die Risiken? Wie beurteilen Sie die Gefahr der sozialen Spaltung? Wer halbwüchsige Kinder hat, weiß, dass ein Computer, um zu arbeiten, weniger stark ausgerüstet sein muss als ein Computer, um tatsächlich Serious Games, also Games mit Erlebnischarakter, zu spielen. Existiert da nicht auch die Gefahr der sozialen Spaltung?

Vorsitzende: Vielen Dank. Das war die Fragerunde

der Abgeordneten und der Fraktionen. Wir kommen zur Antwortrunde durch die Sachverständigen. In der gleichen Reihenfolge rufe ich zuerst wieder Frau Prof. Dr. Ackermann auf, danach die anderen. Sie haben das Wort, bitte.

SV Prof. Dr. Judith Ackermann (FH Potsdam): Vielen Dank. Ich wähle ein paar der Fragen aus, die in meine Richtung gelesen werden konnten. Eine Frage bezog sich auf die Ausbildung der Lehrer/-innen, ob digitale Spiele oder generell digitale Technologie eine größere Rolle spielt. Mein Eindruck ist, dass das schon so ist, dass nach und nach Studiengänge, die in diese Richtung ausbilden, einen digitalen Bereich abbilden. Aber häufig ist der Bereich immer noch eher in Wahlmodulen verortet. Das heißt, man kann, wenn man möchte, sich immer noch daran vorbeimogeln, und es sind auch nicht unbedingt digitale Spiele, die den Hauptfokus bilden. Aber, es tut sich etwas. Von daher können schon frisch ausgebildete Lehrer/-innen mit entsprechenden Ideen in die Schulen kommen, es gibt aber noch keinen Automatismus, dass das so passiert.

Das Zweite, worauf ich eingehen möchte, ist die Rolle von Frauen. Dazu wird wahrscheinlich Linda Kruse gleich auch noch etwas sagen können. Das Thema ist in meinem Fokus, weil Frauen es tatsächlich immer noch schwerer haben. Insofern wäre es auch aus meiner Perspektive wichtig, dafür Bewusstsein zu kreieren, dass Games nicht nur eine Männerdomäne sind und Frauen in der Branche genauso ihre Berechtigung haben, nicht nur als Spielende, sondern eben auch als Entwickelnde und als Gestaltende. Deshalb fand ich die Anregung spannend, eine Art Diversity-Check im Kontext der Förderung einzuführen und direkt zu hinterfragen, wer die Spiele entwickelt, an wen sie sich richten und wie man noch mehr Pluralität in der Erfahrung generieren kann.

Damit wäre ich beim Thema Barrierefreiheit, zu dem vorhin schon der Gedanke aufkam, dass es manchmal schon an den Geräten in den Schulen oder den Infrastrukturen scheitert, sodass man mit Geräten nicht arbeiten kann. Zugang ist also schon eine erste Hürde, die häufig auftaucht. Zusätzlich



ist es wichtig, dass in der Spieleentwicklung mitgedacht wird, wie sich unterschiedliche Zugänge schaffen lassen. Es ist wichtig mitzudenken, dass man zum Beispiel die alternative Wahl hat zwischen Ton- oder Sprachausgabe und Textausgabe. Es muss mitgedacht werden, wie wichtig visuelle Elemente sind und ob sich diese Elemente herunterfahren lassen, sodass andere Elemente Hinweise geben, wie man sich im Spiel verhalten kann. Es muss mitgedacht werden, ob man zwischen verschiedenen Niveaus von Sprachkomplexität auswählen kann. Wenn man einen Diversity-Check macht, könnte man solche Fragen mit fokussieren und darauf hinweisen, dass es dezidiert immer auch um Barrierefreiheit geht und Barrierefreiheit im Blick zu behalten ist, wenn eine Förderung beantragt wird.

Vorsitzende: Vielen Dank. Herr Prof. Dr. Aufenanger, bitte.

SV Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Uni Mainz): Vielen Dank für die Fragen. Zunächst möchte ich auf Frau Abg. Stumpfs Fragen antworten. Wir haben eine sehr gute Forschungslage zum Einsatz von Serious Games oder pädagogisch orientierten Spielen. Ich finde es ein bisschen schwierig, dazwischen zu unterscheiden. Im Englischen gebraucht man diese Begriffe gar nicht, sondern spricht von „digital games“ und meint damit, dass alle Spiele prinzipiell auch das Lernen fördern können. Es gibt angeblich auch pädagogische Spiele, die gar keinen solchen Effekt haben, wie Forschung zeigen kann. Also, das vermengt sich ein bisschen. Aber insgesamt ist die Forschungslage zum Einsatz von Computerspielen international und auch im deutschen Bereich relativ gut und zeigt positive Aspekte, wenn Spiele, und das ist ein ganz entscheidender Punkt, unter fachdidaktischen Gesichtspunkten eingesetzt werden.

Es lässt sich sehr gut zeigen, dass viele Fachdidaktiken, zum Beispiel Deutsch und Physik, schon früh angefangen haben, sich mit dem Potenzial von Computerspielen auseinanderzusetzen und sehr gute Konzepte entwickelt haben, wie man lehrplangerecht Computerspiele einsetzen kann. Was fehlt, wurde eben schon bei der Lehrkräfteausbildung deutlich. Dort haben wir großen

Nachholbedarf bezüglich der Potenziale der Computerspiele und der Serious Games im pädagogischen Kontext. Ich denke aber, dass sich das mit der jüngeren Generation im Lehramt, die selbst viel erfahrener im Umgang mit Computerspielen ist, hoffentlich bessern wird.

Ein anderer Punkt ist, welche Risiken damit verbunden sind, vor allem im sozioökonomischen Bereich. Es ist vollkommen richtig – diese Erfahrung machen wir leider –, dass die technische Ausstattung bei Familien mit sozioökonomisch niedrigem Hintergrund nicht vorhanden ist. Es gibt einen schlechten Internetanschluss und meistens nur Smartphones zum Whatsappen. Aber die pädagogischen Möglichkeiten werden zu wenig ausgeschöpft. Deswegen denke ich, kommt der Schule eine ganz zentrale Aufgabe zu, den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeiten aufzuzeigen. Das betrifft auch den Punkt Medienkompetenz und die Frage, wie ich sinnvollerweise mit den digitalen Medien umgehe. Das betrifft nicht nur den technischen Aspekt, sondern für mich auch das Gewinnen von Informationen, das Aneignen von Wissen, das Ausschöpfen der Potenziale von Serious Games und von Lernspielen insgesamt. Lehrerinnen und Lehrer müssten viel stärker darauf vorbereitet werden, diese Potenziale in den Unterricht hineinzunehmen.

Wir pflegen das Gießkannenprinzip: Alle Schülerinnen und Schüler werden als gleich angesehen und die verschiedenen Hintergründe gar nicht beachtet. Mit dem Jugendmedienschutz sind wir in Europa eigentlich führend. Bei den entsprechenden Spielen haben wir in Deutschland mit der regulierten Selbstregulierung eine ganz gute Art und Weise damit umzugehen, sodass ich an dieser Stelle eher weniger ein Problem sehe. Das Problem ist vielmehr, was wir eben besprochen haben: Gebraucht werden die Zugänge zu den Möglichkeiten. Eltern müssen informiert werden, welche Potenziale in diesen Spielen stecken. Auch das ist eine Form der Elternarbeit in den pädagogischen Institutionen. Dazu müssten wir, denke ich, die KMK stärker mit einbeziehen und sie darauf hinweisen, dass dort etwas Differenzierteres ausgearbeitet werden muss. Vielen Dank.



Vorsitzende: Vielen Dank. Herr Falk, bitte.

SV Felix Falk (game): Sehr gerne. Herzlichen Dank für die vielen Fragen.

Herr Abg. Hacker hat die Fachkräfte angesprochen. Dazu nur eine Anmerkung: Das Thema Fachkräfte ist nicht nur im Bereich Ausbildung wichtig, sondern wir haben gemerkt, dass auch im Bereich Forschung in Deutschland etwas fehlt. Die Games-Forschung ist bislang unterbelichtet und auch dadurch fehlt ein Stück weit wichtige Transparenz zu Games, ihren Technologien und positiven Aspekten. Nehmen wir zum Beispiel die Künstliche Intelligenz (KI). Mit KI arbeitet die Spieleentwicklung seit über zehn Jahren, das war nur nicht wirklich transparent. Zu vielen Fragen, die man sich beim Thema KI aktuell stellt, gab es schon längst Antworten in der Computerspieleentwicklung. Diese Antworten sind in anderen Bereichen nur nicht bekannt, da kann Forschung sehr helfen.

Herr Abg. Bernstiel, Sie haben mich gefragt, was der eine Punkt wäre, den ich mir wünschte. Sie können sich vorstellen, es gibt ganz verschiedene Themen: Fachkräfte, Gründungsunterstützung, Infrastruktur, Gemeinnützigkeit von E-Sport. Ich glaube aber, der wichtigste Punkt ist die Art und Weise, wie wir das Thema in den verschiedenen Bereichen angehen, nämlich mit Konsequenz, mit Schnelligkeit, auch mal mit Experimentierfreude. Das gilt für die unterschiedlichsten Bereiche, aber besonders auch für die Politik. Gerade die Coronapandemie hat gezeigt, dass man bei digitalen Themen, wozu Spiele gehören, einfach mal mutig vorangehen muss und dabei auch mal experimentieren darf, um voranzukommen. Das wäre, was ich mir wünschte.

Frau Abg. Schmidt und Herr Abg. Renner, Sie haben gefragt, warum wir in Deutschland nicht so richtig aus den Puschen kommen. Für den Erfolg der Computerspielentwicklung sind verschiedene Aspekte wichtig. Wirklich zurückgehalten hat uns in den letzten Jahren, dass die Spieleentwicklung in Deutschland im Vergleich zu anderen Ländern bis zu 30 Prozent teurer war. Das hat damit zu tun, dass die Games-Branche in Ländern wie

Frankreich, England, Polen, Kanada oder den USA einfach stark unterstützt wird. Von daher hoffen wir, dass durch die Förderung jetzt genau dieses Level Playing Field erreicht wird, das uns endlich Wettbewerbsfähigkeit aus eigener Kraft ermöglicht.

Herr Abg. Renner, weil Sie gefragt haben, was das dem Steuerzahler bringt: In Frankreich hat man errechnet, dass für jeden Euro Förderung, der bei Spielen ausgegeben wird, 1,60 Euro zusätzliche Steuereinnahmen erwirtschaftet und 8 Euro an Investitionen generiert werden, die es ansonsten nicht gegeben hätte. Die Förderung hat also sogar für die Staatskasse einen positiven Effekt.

Sie, Herr Abg. Renner, haben auch nach der Thematik kommerzielle Spiele versus Lernspiele gefragt. Ich glaube, das ist gar kein Gegeneinander und gebe Ihnen ein Beispiel: Es gibt ein ganz tolles Spiel, es heißt „Papers, Please“. Darin geht es um die Themen Migration und Einwanderung. Es ist ein Spiel, das sich sehr stark verbreitet hat, weil die Menschen einfach Lust darauf hatten, es zu spielen. Man spielt darin einen Grenzbeamten und wird mit persönlichen Schicksalen, mit der Situation von Migranten konfrontiert. Gleichzeitig hat das Computerspiel einen ganz tollen Lerneffekt, den man vielleicht gar nicht sofort bemerkt, der aber auf jeden Fall existiert. Man reflektiert dieses wichtige Thema und die Situation von Flüchtlingen, es findet eine sachliche Auseinandersetzung statt. Ich finde, das ist eine tolle Möglichkeit.

Als Letztes zu Frau Abg. Barrientos und Frau Abg. Stumpp: Spiele sind Kultur, Wirtschaft und Innovation zusammen, das kann man nicht trennen. Deswegen sollte man aus meiner Sicht darauf achten, dass man nicht nur den kulturellen Aspekt oder nur den wirtschaftlichen Aspekt in den Blick nimmt. Im besten Fall geht alles Hand in Hand. Gerade deswegen gibt es bei der Förderung beispielsweise den Kulturtest, der nach EU-Recht vorgeschrieben ist. Es werden bestimmte Aspekte abgefragt, die vorhanden sein müssen.

Wenn man tiefer einsteigen will, zum Beispiel in den Bereich Diversity und Frauen in der Games-



Branche, dann ist festzuhalten, dass wir als Branche selbst auf diesem Feld eine ganze Menge vorhaben. Deswegen gibt es unsere Initiative „Hier spielt Vielfalt“. Wir wollen noch viel erreichen und sehen dafür Möglichkeiten unter anderem beim Deutschen Computerspielpreis, der ein kultureller Preis der Bundesregierung ist. Spielerin des Jahres wurde zuletzt eine Spielerin, die sich stark für Frauenrechte beim Streaming einsetzt. Auch Länderförderungen könnten hier einen Akzent setzen. Bei der Bundesförderung geht es aber wirklich um das planbare, systematische Level Playing Field, damit wir zunächst einmal überhaupt mitspielen können. Daneben gibt es dann die angesprochenen Gestaltungsmöglichkeiten, um dafür zu sorgen, dass wir bei diesen Themen vorankommen.

Vielen Dank.

Vorsitzende: Vielen Dank. Frau Kruse, bitte.

SV Linda Kruse (the Good Evil): Vielen Dank. Ich versuche die Fragen zu beantworten, ohne mich oder die anderen zu wiederholen. Ich hatte anfangs gesagt, dass ich mir mehr Akzeptanz durch die Öffentlichkeit wünschen würde. Ich meinte damit unter anderem das Diversitätsthema, gleichzeitig aber auch Vorurteile gegenüber Spielen, die dadurch abgebaut werden, dass mehr Leute sich damit beschäftigen. Ziel ist es, dass die Wichtigkeit und das Potenzial von Spielen durch verstärkte Nutzung im Unterricht, durch Akzeptanz in der Öffentlichkeit und durch die Politik nach außen getragen werden. Ich glaube, so kann man es sukzessive schaffen, in der Gesellschaft all die noch vorhandenen Vorurteile abzubauen.

Die Förderung von Frauen im MINT-Bereich verorten wir als eine stark gesellschaftliche Thematik und haben uns diesen Bereich für das Spiel „Serena Supergreen“ sehr intensiv angeschaut. Wir haben versucht, Gründe dafür zu finden, warum Mädchen im Bereich der technischen Berufe ein geringeres Selbstwertkonzept ihrer Fähigkeiten haben, was dann dazu führt, dass sie zum Beispiel weniger in die Informatik und den technischen Bereich gehen. Sehr viel hängt mit dem Erleben der eigenen Kompetenz

zusammen. In dem Moment, in dem ich sage, wir müssen euch fördern und wollen, dass ihr mehr in einen bestimmten Bereich geht, hat das zwei Effekte. Auf der einen Seite ist die Unterstützung natürlich notwendig und positiv, auf der anderen Seite hat sie dann aber einen gegenteiligen Effekt. Ich merke nämlich sofort, dass keine andere Frau in dieser Branche zu sein scheint und ich dort eine Randerscheinung bin. Das hält dann auch wieder Leute davon ab, in solche Sektoren zu gehen.

Das heißt, man muss eine Balance finden zwischen dem grundsätzlichen Ansatz, aus den richtigen Gründen heraus zu fördern, und der Forderung, die Kompetenz von Frauen stärker einbeziehen zu wollen, weil wir aus rein fachlicher Perspektive mehr Diversität gebrauchen können. Ich glaube, da hat sich in der Vergangenheit sehr viel getan, ich sehe das an den Hochschulen, aber auch bei den Leuten, die sich bewerben. Es ist in den letzten Jahren zwar schon einiges besser geworden, aber es wird wohl noch ein bisschen dauern, bis wir dieses Nerd-Klischee hoffentlich irgendwann abhaken können.

Wir haben tatsächlich einen Fachkräftemangel. Zum Problem gehört zusätzlich, dass die Leute, die im Games-Bereich ausgebildet werden, ob das Programmierung oder Design ist, gern von anderen Industrien abgeworben werden, weil die Kompetenzen, die diese Leute mitbringen und die man braucht, um Spiele zu entwickeln, so vielfältig sind. Deshalb sagt beispielsweise die Automobilindustrie, diese Leute brauchen wir, wir brauchen deren Wissen, damit wir uns weiterentwickeln können. Darin liegt meines Erachtens ein Hinweis in Bezug auf die Frage nach der Ausbildungssituation. Ausbildung, Forschung und Promotion zu fördern ist ein guter Ansatz. Er kann nicht so schlecht sein, wenn andere Industrien meine potenziellen Mitarbeiter abwerben.

Vorsitzende: Vielen Dank. Frau Uzunoğlu, bitte.

SV Çiğdem Uzunoğlu (Stiftung Digitale Spielekultur): Ich möchte gern mit Herrn Abg. Hackers Frage beginnen. Welche Vorteile würde uns die Internationale Computerspielesammlung



in Deutschland bringen? Zum einen sind Games natürlich ein Kulturgut. Wie alle anderen Kulturgüter auch, die gesammelt werden und eine Sammlungsstätte haben, sollten Games selbstverständlich auch als Kulturgut gesammelt, einer breiteren Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt und zugänglich gemacht werden. Ein Mehrwert der ICS in Deutschland ist zum anderen, dass sie international wie national einmalig ist. Die Sammlung wäre zugleich eine Anlaufstelle für Forscher/-innen, Expertinnen und Experten, Journalisten und Journalistinnen sowie Studierende. Etwas in der Form Vergleichbares haben wir bislang noch nicht hier in Deutschland. Mit der ICS entstünde die weltweit größte, öffentlich zugängliche Games-Sammlung für ein fachkundiges Publikum und die breite Öffentlichkeit. Wie gesagt, so etwas gibt es in dieser Form bislang noch nicht. Die ICS könnte natürlich auch ein Vorbild und ein Wegweiser für die Archivierung von Digitalem sein. Auch da stecken wir noch in den Kinderschuhen. Der Aufbau der ICS könnte folglich auch hier ein Wegweiser sein.

Darüber hinaus möchte ich sehr gern auf die Vorbildfunktion eingehen, die Frau Abg. Barrientos angesprochen hat, im Kontext von Erinnerungskultur und Demokratiebildung. Auch hier haben wir mit unserer bisherigen Arbeit als Stiftung Digitale Spielekultur gezeigt, wie groß das Interesse daran ist, Erinnerungskultur digital mit Games zu vermitteln. Als wir vor zwei Jahren mit unserer Initiative gestartet sind, haben sich nur relativ wenige Gedenkstätten und Museen dafür interessiert. Mittlerweile haben wir aber bundesweit so viele Partner, die an diesem Thema interessiert sind und ihre Arbeit vorantreiben möchten, dass wir eine Förderung durch den Bund zugunsten nicht nur unserer Stiftung, sondern auch von Gedenkstätten und Museen in diesem Kontext sehr begrüßen würden.

Auch das Thema Demokratiebildung zählt dazu. Wir haben hierzu sowohl eine Fachtagung als auch ein Game-Jam umgesetzt und aufgezeigt, wie mit dem Potenzial und den Chancen, die Games für die demokratische oder die politische Bildung darstellen, etwas erreicht werden kann. Das ist sehr wichtig. Junge Menschen spielen, Games sind ihr Medium. Viele Games greifen das Thema

Demokratie auf, wie zum Beispiel das Spiel „Suzerain“, entwickelt von einem Berliner Indie-Studio. Man kann im Rahmen dieses Spiels unterschiedliche politische Rollen spielen und sich dabei mit verschiedenen politischen Systemen auseinandersetzen.

Auch die Wertevermittlung, der Wertediskurs und der interreligiöse Diskurs spielen eine Rolle. Im Hinblick auf das, was wir heute auf der politischen Bühne erleben, auch im Kontext des Antisemitismus, eignen sich Games ganz besonders, in eine Wertebildung oder in einen interreligiösen Diskurs mit jungen Menschen zu treten. Man kann in manchen Spielen zum Beispiel die Rolle des Schöpfers oder der Schöpferin einnehmen. Über solche Aspekte erreichen wir viele Jugendliche.

Vorsitzende: Vielen Dank, Frau Uzunoğlu. Dann würde ich jetzt gern in die zweite Fraktionsrunde überleiten. Wir wollen auch noch eine Antwortrunde ermöglichen. Zwei Minuten, daran erinnere ich noch einmal die Kolleginnen und Kollegen. Diese Runde ist also etwas kürzer. Es hat als Erster wieder für die Fraktion der FDP das Wort Herr Abg. Hacker, bitte.

Abg. **Thomas Hacker** (FDP): Vielen Dank, Frau Vorsitzende, vielen Dank auch für die erste Antwortrunde.

Herr Falk, zum Level Playing Field hätte ich noch eine Nachfrage. Wir haben ja nun eine Games-Förderung, die zwar sehr zögerlich anließ und vielleicht erst noch an Schlagkraft gewinnen muss. Wie wird die Förderung denn durch Ihre Mitgliedsunternehmen aufgenommen? Sind sie zufrieden mit der Einfachheit, mit der Schnelligkeit, mit der unbürokratischen Unterstützung? Gleicht sie die Nachteile der Förderung in anderen Ländern schon ausreichend aus?

Und ein zweiter Punkt: Ich hatte in meinen einführenden Worten bereits angesprochen, dass bei Großprojekten, die namhafte Firmen auslösen und in Auftrag geben, oft zwar sehr gute Ergebnisse herauskommen. Diese Ergebnisse stehen aber weder der Allgemeinheit noch einer breiten,



auch mittelständischen Wirtschaft zur Verfügung, weil es Ergebnisse auftragsbezogener Arbeiten sind, die ausschließlich vom Unternehmen selbst genutzt werden und den Mitbewerbern nicht zur Verfügung stehen. Öffentliche Auftraggeber halten sich, so hören wir, eher zurück. Könnte es eine Möglichkeit sein, von staatlicher Seite, von Ministerien, von Instituten Aufträge zu erteilen, die zu Ergebnissen, Produkten und Anwendungen führen, die für einen breiten Mittelstand preiswerter, sichtbarer und transparenter sind sowie schneller wahrgenommen werden können?

Vorsitzende: Vielen Dank. Für die CDU/CSU-Fraktion noch einmal Herr Abg. Bernstiel, bitte.

Abg. **Christoph Bernstiel** (CDU/CSU): Vielen Dank auch für die Anmerkungen und Antworten der Experten. Tatsächlich sind schon viele Fragen auf meiner Liste abgearbeitet. Eine ist noch übrig, die würde ich gern in die Runde geben, weil ich sie nicht direkt adressieren kann. Es wurde schon gesagt, dass es der Games-Branche gut geht, dass sie finanziell zulegt, dass die Entwicklungen insgesamt positiv sind. Wir haben auch über Dinge gesprochen, die der Staat bereits tut und solche, bei denen er sich noch besser engagieren könnte. Mich würde mit Blick auf die europäische Ebene und auf die Märkte USA und Asien interessieren, ob es Best-Practice-Beispiele dafür gibt, wo sich die dortigen Regierungen gewinnbringend eingebracht haben. Wurden irgendwo Rahmenbedingungen seitens der Politik geschaffen, von denen wir uns in Deutschland etwas abschauen könnten und sagen könnten, das wäre etwas, das ließe sich noch zu den vielen Maßnahmen, die wir bereits angestoßen haben, hinzufügen und das wäre tatsächlich gewinnbringend? Hierzu würde mich Ihre Einschätzung interessieren. Danke.

Vorsitzende: Vielen Dank. Herr Abg. Renner für die AfD-Fraktion, bitte.

Abg. **Martin Erwin Renner** (AfD): Sehr verehrte Frau Uzunoğlu, Sie schreiben in Ihrer Stellungnahme, mit der Sie ja auch implizit um weitere und umfangreichere Staatsmittel werben, dass Games große Chancen für kulturelle und zivilgesellschaftliche Themen und Herausforderungen

bieten. Ich formuliere diese Aussage einmal um und sage: Games bieten ein hervorragendes Potenzial, um unbemerkt ideologisch zu indoktrinieren und Inhalte zu vermitteln, die der Nutzer oder Käufer vielleicht gar nicht speziell erwerben oder zur Kenntnis nehmen möchte – gerade und vor allem beginnend bei unseren Schul- oder sogar Vorschulkindern. Ich will festhalten, dass wir massive Zweifel am vermeintlichen pädagogischen Mehrwert einer ganzen Reihe der genannten 80 Spiele hegen, die die von Ihrer Stiftung propagierte Liste enthält.

Damit wir uns klar verstehen: Natürlich ist grundsätzlich pädagogisch sinnvoll, hier das zu nutzende Potenzial zu sehen und auch zu nutzen. Aber das kann auch fehlgeleitet werden und erheblich schaden. Es hat eben alles seine zwei Seiten.

Gehen wir einmal vom spezifisch pädagogischen Bereich weg. Ich frage Sie, kann, soll, muss wirklich jedes Spiel überhaupt einen pädagogischen Mehrwert haben? Ist es überhaupt ein Mehrwert, wenn Spielcharaktere, in deren Rollen die Kinder, die Jugendlichen schlüpfen, gezwungen sind, sich alleine im Kinderzimmer zum Beispiel ohne pädagogische Begleitung mit Homosexualität oder mit Bisexualität auseinanderzusetzen? Müssen klassische Aufbau- und Strategiespiele sich beispielsweise tatsächlich und unbedingt mit ideologisiertem Klimaschutz befassen? Klar kann man das alles machen, wir sind ja ein freies Land und wollen es auch bleiben. Aber muss und sollte der Steuerzahler das dann auch wirklich bezahlen und finanziell unterstützen? Ich sehe hier eine erhebliche Gefahr von opportunistischen Gefälligkeiten an den Zeitgeist und an die Politik, um dadurch an Staatsgelder zu gelangen. Können Sie das entkräften? Danke schön.

Vorsitzende: Für die SPD-Fraktion Frau Abg. Schmidt, bitte.

Abg. **Ulla Schmidt** (Aachen) (SPD): Ich möchte auf den Hinweis von Frau Uzunoğlu eingehen, als sie sagte, bei ihrer Liste würden auch Bewertungen vorgenommen in Bezug auf den pädagogischen Mehrwert, den Spiele bieten können. Es würde mich interessieren, welche Kriterien dabei im



Vordergrund stehen und inwieweit Sie Expertinnen und Experten in eigener Sache als Spieleentwickler hinzuziehen. Ich nehme als Beispiele Barrierefreiheit oder Erinnerungskultur, wobei Sie sagten, dass Sie bei der Erinnerungskultur sehr stark mit den Gedenkstätten zusammenarbeiten. Mir scheint, man kann etwas als barrierefrei deklarieren, das aus der Perspektive der Betroffenen nicht unbedingt barrierefrei ist. Von daher würde ich gern wissen, ob Sie wissen, inwieweit die Betroffenen einbezogen werden. Wir haben zum Beispiel hier im Bundestag bei der Frage von Führungen in der Kuppel immer auch Menschen mit geistiger Behinderung, Blinde oder andere Personen hinzugezogen, um mit ihnen ein Projekt zu entwickeln, um das Vorhandene bestmöglich darzustellen. Darum geht es mir hier.

Als Zweites möchte ich das Modellprojekt in Schulen ansprechen, das Sie erwähnt haben. Haben Sie schon Erkenntnisse, wie die Coronapandemie, die alle Schülerinnen und Schüler und auch Lehrkräfte mit der neuen Situation konfrontiert hat, Spiele oder andere Formen des Lernens und der Vermittlung zu finden, sich ausgewirkt hat auf die Nachfrage nach pädagogisch wertvollen Spielen, nach Spielen also, die es ja gibt und die auch unterstützt werden sollten? Wo könnte der Staat helfend eingreifen, damit mehr davon gefördert werden und mehr davon zu den Schülerinnen und Schülern kommen?

Vorsitzende: Vielen Dank. Für DIE LINKE. Frau Abg. Barrientos noch einmal, bitte.

Abg. **Simone Barrientos** (DIE LINKE.): Auch von mir noch einmal vielen Dank. Mich würden die Arbeitsbedingungen interessieren, dazu habe ich eine Frage. 2018 haben sich Games-Arbeiter/-innen, wie Grafiker/-innen, Programmierer/-innen etc. zur Gewerkschaft Games Worker Unite zusammengeschlossen, um sich gegen schlechte Arbeitsbedingungen in der Spielebranche zu wehren. Als Problem wurde unter anderem die sogenannte Crunch Time genannt, eine überlang anhaltende Phase dauernder Überarbeitung.

In meinem vorherigen Beruf war ich Verlegerin und hatte einen Independent-Verlag. Insofern

würde mich interessieren, ob es im Games-Bereich Parallelen gibt zur Independent-Szene. Das heißt, es kommen zwar viele innovative Anstöße aus Independent-Büros, wenn sie erfolgreich werden, wenn man anfangen könnte, davon zu leben, dann werden die Ideen aber weggekauft und man muss immer wieder von vorne anfangen. Auch die Hürde, Förderanträge zu stellen, ist oft sehr hoch, weil Anträge mit einem großen bürokratischen Aufwand verbunden sind, den Unabhängige oft nicht leisten können. Es gibt zum Beispiel einen Verlagspreis, eine Form von Independent-Verlagsförderung. Das heißt nicht, dass ein Verlag pro Jahr einen Preis bekommt, sondern dass sehr viele Preise, explizit Verlagspreise, an Independent-Verlage ausgeschüttet werden. Könnte das eine Möglichkeit einer Förderung sein?

Natürlich, Herr Falk, gibt es einen Unterschied zwischen Wirtschafts- und Kulturförderung. Der Ansatz ist ein anderer, man kann unterscheiden. Frau Abg. Stumpp und mir ist schon klar, dass es Zusammenhänge gibt zwischen Wirtschaft und Kultur. Aber uns ist auch klar, dass es entscheidende Unterschiede gibt in der Förderung. Danke.

Vorsitzende: Und Frau Abg. Stumpp für BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN ist jetzt an der Reihe. Bitte schön.

Abg. **Margit Stumpp** (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN): Dass Kultur, Wirtschaft und Innovation keinen Widerspruch darstellen, ist uns, glaube ich, im politischen Raum allen klar, zumal in diesem Ausschuss. Ich möchte noch einmal auf das Thema Medienkompetenz eingehen. Wir haben gerade gehört, die Schule ist eine zentrale Stelle. Aber es sind auch viele außerschulische Bildungsträger unterwegs, deshalb würde mich interessieren, wie man die Medienkompetenz in die außerschulischen Bildungsträger transportiert und sie befähigt werden können, die entsprechende Medienkompetenz zu vermitteln, die gerade im Umgang mit Games notwendig ist.

Wir haben bestimmte Hürden bei der Anwendung. Ein geeignetes Spiel muss ja nicht unbedingt sehr aufwändig sein. Die ersten Spiele



waren grafisch relativ einfach und konnten lokal gespielt werden, ohne große Ressourcen zu verbrauchen. Wie gelingt es, die Qualität von Spielen so zu vermitteln, dass man einordnen kann, ob Spiele pädagogisch einen Mehrwert haben? Spiele müssen nicht zwingend einen pädagogischen Mehrwert haben, aber sie können ihn haben. Wie sie dann einzusetzen sind und wie man diese Kompetenz nicht nur an Lehrkräfte, sondern auch an andere Bildungsträger und vor allem an die Eltern vermitteln kann, würde mich interessieren. Wir haben ja eine sehr schnelle Entwicklung, oft kommt man diesen neuen Features gar nicht hinterher. Wir wollen jedoch Prioritäten setzen, wenn wir an den pädagogischen Einsatz und an Förderung denken.

Vorsitzende: Vielen Dank. Wir haben gut mit der Zeit gewirtschaftet. Sie haben deshalb jetzt jede und jeder drei Minuten Zeit für Ihre Antworten, mehr als die Abgeordneten. Ich fange, damit wir keine Zeit verschenken, wieder mit Frau Prof. Dr. Ackermann an, bitte schön.

SV Prof. Dr. Judith Ackermann (FH Potsdam): Und ich picke mir wieder Fragen heraus. Das Erste, was mir aufgefallen ist, war bei Herrn Abg. Hacker die Frage, ob unsere Förderung unbürokratisch genug ist. Das überkreuzt sich ein bisschen mit dem Stichwort Independent-Bereich, weil sich an dieser Stelle zeigt, dass die Förderwege noch nicht unbürokratisch genug sind. Klar, für Leute, die Erfahrung haben und sich darauf konzentrieren können oder die über größere Strukturen verfügen, kann es unkompliziert sein, diese Anträge zu stemmen und die Organisation zu realisieren. Das ist aber im Independent-Bereich nicht immer der Fall. Und gerade in diesem Bereich findet Innovation statt.

Weil zuletzt die Frage aufkam, ob es immer einen pädagogischen Mehrwert geben muss oder, was wir von Spielen eigentlich erwarten, möchte ich noch eine andere Brücke schlagen. Dabei geht es ja eher um eine generelle Debatte, aber in dem Moment, in dem Kriterien für Förderungsmöglichkeiten aufgemacht werden, ist es eine zusätzliche Option zu überlegen: Möchten wir nur solche

Spiele fördern, die den einen oder anderen Mehrwert haben? Es muss ja nicht unbedingt der pädagogische sein, es könnte auch einen kulturellen Mehrwert geben oder das Kriterium könnte zum Beispiel Multiperspektivität sein.

Frau Abg. Schmidt hat angemerkt, dass nicht immer alle Personengruppen, die in einem Spiel angesprochen werden, auch bei der Entwicklung berücksichtigt wurden. In der Tat ist das ein großes Problem, weil Zeitdruck oft eine große Hürde darstellt. Oft ist die Berücksichtigung deshalb gar nicht möglich, auch finanziell ist das nicht immer zu stemmen. Die Teams sind mit-unter nicht divers genug, um überhaupt auf die Idee zu kommen, dass sie die Expertise brauchten, um ihre Spielerfahrung zu bereichern oder zu hinterfragen, ob genügend User/-innen-Tests gemacht wurden, um Rückkopplungsschleifen zu generieren. Also, dieser Aspekt wäre wirklich etwas, was man sich auf die Fahnen schreiben sollte, wenn man Games groß machen will, was ja hoffentlich der Fall ist. Ich glaube, es gibt Chancen, egal, was man an kritischen Punkten noch finden kann.

Zum Punkt Ideologie vielleicht so viel: Spiele können auch immer wieder dazu genutzt werden, Dinge infrage zu stellen, Ideologie und ideologisches Gedankengut zu thematisieren und sich in einer anderen Art und Weise kritisch damit auseinanderzusetzen. Ich habe zum Beispiel die Erfahrung gemacht und beobachtet, dass in Formaten wie „Hack the Senses“ ganz spannende Ideen entwickelt werden, indem ganz verschiedene Perspektiven zusammengebracht werden, die klassischerweise ansonsten in Entwicklungsstudios nicht anzutreffen wären. Da die Augen aufzumachen und niedrigschwellige Kooperationsstufen zu ermöglichen, sodass man solche Ideen weiter verfolgen kann, wäre sehr spannend.

Und ja, Medienkompetenz ist wichtig, aber dazu wird sicher Herr Aufenanger gleich noch etwas sagen.

Vorsitzende: Vielen Dank. Herr Prof. Dr. Aufenanger, bitte.



Vorsitzende: Vielen Dank, na dann los, Herr Aufenanger.

SV Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Uni Mainz): Es ist natürlich richtig, was Frau Abg. Stumpp gesagt hat, Medienkompetenz darf sich nicht nur auf die Schule beschränken. Wir führen zum Beispiel Projekte in Kitas durch und haben in Rheinland-Pfalz das Projekt „Silver Surfer“ aufgesetzt, mit dem wir uns ganz konkret an Seniorinnen und Senioren wenden, damit sie angemessen und geschützt ins Internet gehen können. Das ist ganz wichtig. Auch im außerschulischen Bereich gibt es interessante Projekte, werden Möglichkeiten für alle Menschen jeglicher Altersgruppen geboten, mit digitalen Medien zu basteln, Dinge auszuprobieren und Kurse wahrzunehmen. Es wird dort natürlich direkt und indirekt Medienkompetenz vermittelt. Es sind Kurse, in denen es nicht nur darum geht, wie digitale Medien zu nutzen sind, sondern man animiert wird, darüber zu reflektieren, etwas kreativ mit ihnen zu gestalten oder etwas in andere Bereiche zu transferieren.

Bei einem Aspekt, der eben auch von Frau Abg. Schmidt von der SPD-Fraktion genannt worden ist, geht es um den pädagogischen Mehrwert. Dazu muss ich kritisch sagen, dass wir momentan nicht mehr den Mehrwert diskutieren, sondern insgesamt den pädagogischen Wert der verschiedenen Medien. Es geht um den Anwendungsbereich, der einen bestimmten Wert haben muss. Da haben analoge und digitale Medien jeweils ihre Potenziale in bestimmten Bereichen. Der Begriff Mehrwert tut immer so, als hätte das Alte einen besonderen Wert und das Neue müsste erst seinen Wert nachweisen. Ich denke, jeder Bereich hat seinen Wert, es geht um die genaue Einsatzbereitschaft. In dieser Hinsicht ist es natürlich ganz wichtig, die Qualität von bestimmten Spielen zu prüfen. Das betrifft Anwendungen im analogen genauso wie im digitalen Bereich. Es stellt sich die Frage, ob bestimmte Ziele mit einem Spiel verbunden sind, die pädagogisch gut begründet, gut begründbar oder universalisierbar sind. Insbesondere geht es darum, dass möglichst viele Menschen davon profitieren können.

Das ist ein Punkt, der, denke ich, noch stärker in

die Ausbildung von pädagogischen Fachkräften aufgenommen werden muss. Man darf sich eben nicht nur auf die Lehrer/-innen-Bildung konzentrieren, weshalb wir momentan sehr stark mit der Sozialarbeit und mit der Sozialpädagogik zusammenarbeiten. Dort kommt das Bewusstsein auf, dass in diesem Bereich Digitalisierungstendenzen in der Gesellschaft viel, viel stärker thematisiert werden müssen. Oder denken Sie an den gesamten Weiterbildungsbereich, wo Digitalisierung eine ganz große Rolle spielt.

Also, ich denke, es gibt viele Potenziale und eine stärkere Förderung lohnt sich. Man sieht das zum Beispiel an der Forschungsförderung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, die momentan nach meinem Dafürhalten gesetzlich allzu sehr konzentriert ist auf Hochschulen und Universitäten, weniger dagegen auf Schulen und andere Bereiche, die gesellschaftlich ebenfalls notwendig sind und eigentlich unterstützt werden müssten.

Zu Frau Abg. Schmidts Frage, ob die Nachfrage nach pädagogisch wertvollen Spielen im Zuge der Corona-Pandemie gestiegen ist, haben wir leider keine Zahlen. Es gibt Erfahrungsberichte, wonach die Schüler und Schülerinnen insgesamt wohl mehr Computerspiele gespielt haben. Das zeigen die Daten zwar, aber ob die Spiele pädagogisch wertvoll waren, darüber wissen wir leider nur wenig.

Vorsitzende: Vielen Dank. Herr Falk, bitte.

SV Felix Falk (game): Gern. Herr Abg. Hacker hat danach gefragt, wie wir die Förderung bewerten. Erstmal freuen wir uns, dass es sie endlich gibt, denn es hat ja wirklich viele Jahre gedauert und viel Überzeugungsarbeit bedurft. Jetzt können wir endlich starten. Als die Förderung auf Bundesebene eingeführt wurde, gab es zunächst eine Menge Probleme, insbesondere hinsichtlich der Geschwindigkeit und wie bürokratisch das alles war. Ich glaube, einen Teil davon muss man einfach hinnehmen, denn eine so große Förderung braucht einfach etwas Anlauf. Sie ist ja auch nicht vergleichbar mit der Förderung des Breitbandausbaus oder mit der Filmförderung, sondern sehr



spezifisch. Sicherlich hätte einiges schneller gehen können. Ich muss aber sagen, dass die politische Ebene im Ministerium für Verkehr und Digitale Infrastruktur sich starkgemacht und dafür eingesetzt hat, dass es vorangeht. Sehr gut gelungen ist mit Unterstützung des Deutschen Bundestages, im Haushalt für dieses Jahr Mittel einzusetzen, sodass ein eigenes Games-Referat im Ministerium eingerichtet werden konnte. Das gelang dann viel schneller, als ich es sonst aus meiner politischen Erfahrung kannte. Ein spezifisches Referat, das sich nun um Games kümmert, ist ein guter Schritt nach vorn und stimmt mich positiv, dass wir die Probleme, die es noch gibt, gut lösen können. Das Ergebnis lässt sich mit einem Sportbild illustrieren: Bisher saßen wir in Deutschland auf der Ersatzbank und jetzt sind wir am Startblock. Wir müssen die anderen zwar noch einholen, aber zum Glück geht es um einen Langstreckenlauf, den wir irgendwann gewinnen wollen. Ich glaube, wenn wir uns jetzt auf den Weg machen, können wir gut aufholen.

Sie haben gefragt, was der Staat tun kann, vielleicht auch in der Spieleentwicklung selbst. Ich glaube, die Vielfalt ist riesig, die Kreativität und die Kompetenz sind da. In der Spieleentwicklung wird die Ermöglichung gebraucht, dann passiert alles andere von alleine. Eine Selbstverständlichkeit sollte allerdings sein, dass im Rahmen von digitaler Staat, im Rahmen von digitaler Bildung und in vielen anderen Bereichen das Know-how, die Mechanismen und die Potenziale von Spielen mitgedacht werden. Es soll nicht jeder ein Spiel entwickeln, weil das schön klingt, sondern es muss natürlich immer auch sinnvoll sein. Das müssen Experten machen. Aber es gibt ganz viele Möglichkeiten, um die tollen Mechanismen stärker zu nutzen.

Herr Abg. Bernstiel, Sie bieten mir die Möglichkeit, eine Sache anzusprechen, die ich vorhin vergessen hatte, nämlich den wirtschaftlichen Erfolg. Der ist riesig und im letzten Jahr auch noch gewachsen. Das Problem ist aber, dass nur etwa fünf Prozent des Umsatzes, der in Deutschland mit Spielen gemacht wird, mit Spielen gemacht wird, die in Deutschland entwickelt wurden. Das ist natürlich deutlich unter unserem Potenzial. Wenn wir uns im Vergleich Bereiche wie Film,

Buch oder andere Medien ansehen, dann wollen wir auf jeden Fall besser werden und können uns von anderen Ländern auch einiges abschauen. Kanada ist immer ein tolles Beispiel, um sich in Bereichen wie Infrastruktur, Langfristigkeit, Gründungsförderung, aber auch im Hinblick auf eine positive Einstellung gegenüber dem Medium zu orientieren.

Frau Abg. Schmidt, weil Sie nach Zahlen gefragt haben, freue ich mich noch einmal erwähnen zu können, dass wir für den heutigen Tag eine Umfrage gemacht haben. Herausgekommen ist, dass wir gute Voraussetzungen haben: 70 Prozent der Deutschen sagen, repräsentativ erhoben, laut Umfrage, dass das Thema digitale Bildung durch die Corona-Pandemie noch an Bedeutung gewonnen hat. Weit über die Hälfte der Deutschen sagen, Serious Games gehörten an die Schule. Diese Bereitschaft ist, glaube ich, ein ganz wichtiger Punkt. Zusammen mit den Maßnahmen, die es braucht, um voranzukommen, haben wir eine riesige Chance.

Ein allerletzter Satz: Frau Abg. Barrientos, Sie haben die Arbeitsbedingungen angesprochen. Die Arbeitsbedingungen sind angesichts der zunehmenden Professionalisierung der Branche auf jeden Fall ein sehr wichtiges Thema. Wenn ein paar Studenten als erstes Projekt nach der Uni ein Spiel entwickeln, dann ist es in Ordnung, wenn diese Studenten mal, mit einem Schlafsack ausgerüstet, gemeinsam etwas entwickeln. Aber selbstverständlich ist das nicht die Art und Weise, wie wir als professionelle Branche langfristig familien-gerechte Arbeitsbedingungen bieten wollen. Auch hier passiert zwar eine ganze Menge, es wird aber umso leichter, je größer die finanzielle Sicherheit für die Studios ist. In dem Moment, in dem Studios auf einem professionellen Niveau entwickeln können, finanziell abgesichert sind und nicht sofort mit einem Bein an der Klippe stehen, können natürlich bessere Arbeitsbedingungen entstehen. Und das passiert in Deutschland gerade auch sehr stark.

Vorsitzende: Vielen Dank. Frau Kruse, bitte.

SV Linda Kruse (the Good Evil): Gern schließe ich



direkt an. Es macht einen großen Unterschied aus, ob ich als Indie-Studio, wenn ich ein Projekt aufsetze, zu dessen Finanzierung eine Förderung beantrage, oder ob ich das Projekt als Auftragsproduktion realisiere. Ich prüfe natürlich, was ich für das Projekt brauche, wie lange es läuft und kalkuliere dann entsprechend die Laufzeit. Natürlich ist es dann wichtig zu schauen, dass ich in der Zeit Folgeaufträge oder andere Projekte akquiriere. Je schwieriger das zu kalkulieren ist, umso schwieriger sind dann auch die Bedingungen, was den Absatz auf dem Markt anbelangt, umso weniger Gelegenheit habe ich als Independent-Studio, mir einen Puffer aufzubauen, der mich über solche Lücken trägt. Da ist es natürlich sehr wichtig, die Instrumente einzusetzen, die man hat, sodass Planbarkeit eintritt. Wenn man weiß, dass etwas funktioniert, oder in welchen Bereichen man seine Instrumente einsetzen kann, kann man leichter verhindern, dass man die Idee, die Technologie oder das Spiel an andere verkaufen muss. Leider ist man eben nicht immer in der Lage, kurzfristige Ausfälle so gut abzufedern, wie das ein Unternehmen kann, das sehr lange am Markt und sehr groß ist. Es wäre wichtig, dieser Diskrepanz, die eben auch angesprochen wurde, entgegenzutreten, sodass Indie-Studios stetig wachsen, stabil und größer werden können.

Weil immer der pädagogische Mehrwert angesprochen wurde, ist ein anderer Aspekt, auf den ich noch kurz eingehen möchte, dass aktuell in den Schulen auch Filme, Bücher und andere Medien benutzt werden, die nicht speziell für den Unterricht entwickelt wurden. Oft sind das ganz normale Filme aus dem Unterhaltungsbereich. Bei Spielen kann das genauso funktionieren. Wichtig sind insofern die Medienkompetenz und die Einbindung der Medien in den Unterricht. Man darf auch nicht vergessen, die Zielgruppe, die Kinder und Jugendlichen, spielen ja sowieso. Das ist ihr Alltag. Sie da abzuholen, wo sie sowieso sind, ein Medium, mit dem sie sich auskennen, zu nutzen und es im Unterricht einzusetzen, hat großes Potenzial.

Wichtig ist, auf sie zuzugehen und etwas zu nutzen, das sie schon kennen, und sie nicht vor einen Bücherberg zu setzen. Wir wissen aus der Forschung und der Erfahrung mit dem Computer-

spiel „Serena Supergreen“, aus dessen Einsatz im Unterricht und dem, was die Lehrer und Lehrerinnen uns gesagt haben, als wir das Spiel gemeinsam im Unterricht getestet haben, dass Schülerinnen und Schüler viel länger konzentriert sind, als es sonst der Fall wäre. An solchen Ergebnissen sieht man, dass sehr viele positive Aspekte mit Spielen verbunden sind.

Die Entwicklungsperspektive würde ich gern aufgreifen. Es ist richtig, dass man Spiele für schwache Geräte oder auch für High-End-Geräte entwickeln kann. Auch da scheint es mir wichtig zu beachten, dass die Spiele, die man einsetzen möchte, mit den Unterhaltungsspielen auf dem Markt mithalten können, da sie sonst sofort nach einem trockenen Lernspiel aussehen. Es ist wichtig, ausreichend finanzielle Mittel bereitzustellen, um die Entwicklung von pädagogisch wertvollen Spielen, von Serious Games, wie immer Sie sie nennen möchten, zu gewährleisten, denn diese Entwicklung ist im Vergleich teurer. Man muss noch Forschung betreiben und Begleitmaterial entwickeln, man braucht mehrere Schleifen und viel mehr Experten, um weitere Kompetenzen hinzuzuziehen, die über die reine Entwicklung hinausgehen. Das ist dann natürlich entsprechend teurer.

Vorsitzende: Danke. Jetzt hat noch Frau Uzunoğlu drei Minuten, bitte.

SV Çiğdem Uzunoğlu (Stiftung Digitale Spielekultur): Ich möchte gern noch einmal auf den pädagogischen Aspekt und auf die Potenziale von Games für die Bildung eingehen. Unsere Übersicht „Digitale Spiele mit pädagogischem Potenzial“ wurde ja erwähnt. Es handelt sich dabei um eine kuratierte Datenbank, die wir im Zuge der Pandemie gemeinsam mit Medienpädagogen erstellt haben. Vor dem Hintergrund, dass Kinder und Jugendliche in der Pandemie viel mehr spielen, wurden wir von Eltern und Lehrkräften gefragt, ob wir Empfehlungen aussprechen könnten. Wir wollten nicht einfach so Empfehlungen aussprechen, sondern haben uns gemeinsam mit Expertinnen und Experten und Medienpädagogen zusammengesetzt und u. a. die Inhalte der genannten Datenbank entwickelt.



Wenn Sie sich das Ergebnis auf unserer Homepage anschauen, werden Sie natürlich sehen, dass wir einen sehr starken Schwerpunkt in der Bildung haben und seit Jahren Games in diesem Kontext einsetzen. In dieser kuratierten Datenbank von Spielen mit pädagogischem Potenzial finden Sie sowohl Serious Games als auch sogenannte kommerzielle Spiele, die wir jeweils von Medienpädagogen pädagogisch haben einordnen lassen, sodass die Lehrkräfte einen Mehrwert davon haben. Es wurde uns sowohl von Lehrkräften und anderen Pädagogen als auch von Eltern zurückgemeldet, dass sie unser Angebot sehr begrüßt haben.

Das Vorgehen bei der Erstellung der Datenbank zeigt auch im Allgemeinen unsere Arbeitsweise auf. Sie ist grundsätzlich interdisziplinär und transdisziplinär angelegt. Alle Projekte, die wir entwickeln, entwickeln wir gemeinsam mit Experten aus den jeweiligen Bereichen und mit Experten aus der Games-Branche. Ich hatte ja eingangs erwähnt, dass wir uns als Stiftung Digitale Spielkultur als Brückenbauende verstehen. Diesem Auftrag möchten wir natürlich gerecht werden, zum Beispiel mit der Beauftragung einer Machbarkeitsstudie, in der es darum geht, wie man Games im Unterricht einsetzen kann. Dabei geht es dann nicht nur darum, wie man Games curricular einsetzt, sondern auch darum, wie man mit Games curriculare Lernziele erreicht und wie man Wissen mit Hilfe von Games an Schulen vermitteln kann. Gleichzeitig wollen wir erkunden, welche Strukturen man an Schulen braucht, um Games genauso wie Bücher, Filme oder Musik einzusetzen, die als selbstverständlich gelten, um Unterrichtsinhalte zu vermitteln.

Wir möchten gerne gemeinsam mit Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen aufzeigen und am Ende dieser Studie sagen können, welche Infrastruktur und welche Hardware Schulen letztendlich brauchen, aber auch, wie Lehrkräfte qualifiziert werden sollten. Eingangs hatte ich ja erwähnt, dass Herr Prof. Dr. Aufenanger einer der beteiligten Wissenschaftler ist und dass die PH Freiburg ebenfalls mit dabei ist.

Vorsitzende: Vielen Dank.

Ich darf mich bei unseren Sachverständigen recht herzlich bedanken. Eineinhalb Stunden konzentrierte Anhörung waren, glaube ich, nicht nur für mich interessant. Es war eine sehr angenehme Anhörung. Wir sagen vielen Dank für die Informationen, die wir bekommen haben. Der FDP-Antrag wird dann in der nächsten Ausschusssitzung aufgerufen, und ich glaube, das Thema wird uns auch darüber hinaus noch eine Weile begleiten. Das letzte Jahr hat dem Ganzen einen ungewollten, aber tatsächlichen Schub gegeben. Die Pandemie-Situation muss am Ende ja auch etwas Gutes bringen. Ich glaube, die Entwicklung von Games für alle verschiedenen Bereiche in der Gesellschaft, von Schule bis zu Kommunikation und über alle Generationen hinweg, ist nicht mehr wegzudenken aus unserem Alltag. Vielen Dank! Ich gehe davon aus, wir werden uns noch in vielfältiger Weise sehen. Ich schließe die Sitzung und sage den Abgeordneten und den Sachverständigen Dank.

Die 75. Sitzung ist hiermit geschlossen.

Schluss der Sitzung: 17:00 Uhr

Katrin Budde, MdB
Vorsitzende