

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Ulrike Flach, Cornelia Pieper, Christoph Hartmann (Homburg), Daniel Bahr (Münster), Rainer Brüderle, Angelika Brunkhorst, Ernst Burgbacher, Helga Daub, Jörg van Essen, Otto Fricke, Horst Friedrich (Bayreuth), Rainer Funke, Dr. Christel Happach-Kasan, Klaus Haupt, Ulrich Heinrich, Dr. Werner Hoyer, Gudrun Kopp, Jürgen Koppelin, Sibylle Laurischk, Harald Leibrecht, Dirk Niebel, Gisela Piltz, Dr. Max Stadler, Carl-Ludwig Thiele, Jürgen Türk, Dr. Wolfgang Gerhardt und der Fraktion der FDP

Online-Planspiel des Bundesministeriums für Bildung und Forschung und kommerzieller Anbieter „StartUp-Werkstatt“

Am 28. September 2003 teilte das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) in einer Pressemitteilung mit, dass das BMBF ein Online-Planspiel für Schüler unter dem Titel „Jugend gründet“ startet. Die Aufgabe besteht dabei darin, virtuell ein Unternehmen zu gründen. Das Spiel soll Schülerrinnen und Schülern auf spielerische Art und Weise wirtschaftliche Zusammenhänge vermitteln und laut Pressemitteilung „den Gründergeist“ fördern.

Das Spiel wird als „eine Initiative vom BMBF“ bezeichnet und wird vom Zeitbild Verlag Berlin durchgeführt sowie von den Volks- und Raiffeisenbanken, der „Frankfurter Allgemeinen Zeitung“ und von „Impulse“ unterstützt. Nach eigenen Angaben investiert das BMBF im ersten Jahr über eine Mio. Euro in dieses Projekt.

Zur gleichen Zeit fand ein vor fünf Jahren durch die Initiative der Sparkassen, McKinsey, „Stern“ und „ZDF“ gegründetes Online-Planspiel für Schüler unter dem Namen „StartUp-Werkstatt“ statt. Brisant daran ist, dass die Initiative des BMBF mit denselben Ausgestaltungsmerkmalen arbeitet, sich an dieselbe Zielgruppe richtet, mit einem identischen Zeitplan ausgestattet ist und darüber hinaus eine sehr ähnliche Partnerstruktur mit einem Finanz- und zwei Medienpartnern hat.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Ist der Bundesregierung das Online-Planspiel „StartUp-Werkstatt“ bekannt?
2. Wurde in der Vorbereitungsphase für „Jugend gründet“ der Kontakt mit der „StartUp-Werkstatt“ aufgenommen, um über Erfahrungen, Probleme und eine eventuelle Zusammenarbeit zu sprechen?
3. Wenn nein, worauf ist dies zurückzuführen?
4. Wenn ja, woran ist z. B. eine Kooperation gescheitert?
5. Wie bewertet die Bundesregierung den Vorwurf, auf Grund der vielen Ähnlichkeiten mit der „StartUp-Werkstatt“ handele es sich um ein Plagiat?

6. Sind neben den Vorwürfen weitere Schritte, z. B. gerichtliche, von den Initiatoren der „StartUp-Werkstatt“ zu erwarten?
7. Welche Erfahrungen wurden bisher mit „Jugend gründet“ gemacht?
8. Wie viele Schulen haben bisher teilgenommen und wie viele Schüler wurden erreicht?
9. Sieht die Bundesregierung einen Konflikt darin, dass Jugendlichen wirtschaftliche Zusammenhänge mit einem Projekt vermittelt werden sollen, das mit Steuergeldern einem privaten Anbieter Konkurrenz macht?
10. Gedenkt die Bundesregierung, das Spiel vom Markt zu nehmen?

Berlin, den 12. November 2003

Ulrike Flach
Cornelia Pieper
Christoph Hartmann (Homburg)
Daniel Bahr (Münster)
Rainer Brüderle
Angelika Brunkhorst
Ernst Burgbacher
Helga Daub
Jörg van Essen
Otto Fricke
Horst Friedrich (Bayreuth)
Rainer Funke
Dr. Christel Happach-Kasan
Klaus Haupt
Ulrich Heinrich
Dr. Werner Hoyer
Gudrun Kopp
Jürgen Koppelin
Sibylle Laurischk
Harald Leibrecht
Dirk Niebel
Gisela Piltz
Dr. Max Stadler
Carl-Ludwig Thiele
Jürgen Türk
Dr. Wolfgang Gerhardt und Fraktion