

**Antwort  
der Bundesregierung**

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Ulrike Flach, Cornelia Pieper,  
Christoph Hartmann (Homburg), weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP  
– Drucksache 15/2025 –**

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

**Vorbemerkung der Fragesteller**

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 Schülerinnen 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.

1. Ist der Bundesregierung das Online-Planspiel „StartUp-Werkstatt“ bekannt?

Ja.

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?

Bereits am 23. Februar 2001 nahm der vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) beauftragte Projektträger für „Jugend gründet“ Neue Medien in der Bildung im Deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR) Kontakt zu der für den „StartUp-Wettbewerb“ verantwortlichen Person beim Sparkassenverband in Stuttgart auf und hat diese auf die Ausschreibung zur Initiative „Jugend gründet“ aufmerksam gemacht.

3. Wenn nein, worauf ist dies zurückzuführen?

Entfällt.

4. Wenn ja, woran ist z. B. eine Kooperation gescheitert?

Die „StartUp-Werkstatt“ teilte damals mit, kein Interesse an dieser Ausschreibung zu haben, da der Sparkassenverband mit der „StartUp-Werkstatt“ selbst keinen Wettbewerb mit Planspielkomponente durchführe, sondern der Schwerpunkt im Bereich „Soft Skills“ liege.

Anfang August 2003 wurde eine Delegation von drei Vertreterinnen der „StartUp-Werkstatt“ im BMBF zu einem Gespräch empfangen. Ergebnis des Gesprächs war, dass beide Initiativen sich eher komplementär zueinander verhalten als sich „Konkurrenz“ zu machen. Es wurde verabredet, im Anschluss an das Gespräch gegenseitig Information über noch offen gebliebene Fragen über die unterschiedliche Herangehensweise der beiden verschiedenen Planspiele auszutauschen. Dies ist seitens des BMBF erfolgt.

5. Wie bewertet die Bundesregierung den Vorwurf, auf Grund der vielen Ähnlichkeiten mit der „StartUp-Werkstatt“ handele es sich um ein Plagiat?

Die Bundesregierung bewertet einen solchen Vorwurf als haltlos. Das Gesamtkonzept von „Jugend gründet“ stellt eine neue Generation von Planspiel dar und beinhaltet innovative Komponenten, welche die „StartUp-Werkstatt“ wie auch andere Planspiele nicht aufweisen. Diese sind insbesondere der „Lingubot“, der im Sinne eines Avatar eine Wissensbasis zur natürlichsprachlichen Kommunikation zur Verfügung stellt, eine E-Learning-Plattform, die eine Rahmenhandlung im Comicstil sowie die Lernmodule mit interaktiven multimedialen Elementen umfasst. Der Planspielkern für „Jugend gründet“ stammt von der Firma Tertia Edusoft (früher Unicon), die bereits seit 1982 computergestützte Planspiele anbietet. Die Initiative „Jugend gründet“ ist eine offene Plattform und für alle Interessierten im Internet unter [www.jugend-gruendet.de](http://www.jugend-gruendet.de) frei einsehbar.

6. Sind neben den Vorwürfen weitere Schritte, z. B. gerichtliche, von den Initiatoren der „StartUp-Werkstatt“ zu erwarten?

Nicht nach Kenntnis des BMBF.

7. Welche Erfahrungen wurden bisher mit „Jugend gründet“ gemacht?

Der Wettbewerb wurde am 15. September 2003 ins Internet gestellt. Trotz dieser kurzen Laufzeit stößt die Initiative bereits jetzt auf große Resonanz. In der Testphase vor dem Start wurde das Gesamtkonzept mit mehreren Schülerinnen- und Schülergruppen getestet und von der Zielgruppe überwiegend als sehr positiv bewertet. Viele Lehrende wollen die Inhalte von „Jugend gründet“ in ihren Unterricht einbinden. Die Besucherzahlen der Webseite am Vormittag zeigen, dass dies in großem Umfang geschieht. Das Bildungsziel ist neben der Förderung einer Gründermentalität die Vermittlung von Wirtschaftskompetenzen. Die Veranstalter erhielten ebenfalls positive Rückmeldungen aus Unternehmen und Hochschulen. Auch die Nutzungszahlen der gesamten Internetoberfläche fallen angesichts der kurzen Laufzeit hoch aus.

8. Wie viele Schulen haben bisher teilgenommen und wie viele Schüler wurden erreicht?

Der Wettbewerb richtet sich nicht an Schulen, sondern individuell an Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II. Bis jetzt wurden 1 300 Teilnehmerinnen und Teilnehmer registriert, die 600 Teams gebildet haben.

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?

Eine „Konkurrenz“ ist aus der Sicht der Bundesregierung nicht zu erkennen, da die beiden Projekte unterschiedliche Schwerpunkte setzen (vgl. Antwort zu Frage 2). Für das Planspiel ist eine Anschubfinanzierung geleistet worden, mit der auch die Erstellung der E-Learning-Komponente von „Jugend gründet“ finanziert wurde, die nach dem ersten Wettbewerbsdurchlauf auch anderen Interessierten zur Verfügung stehen soll.

10. Gedenkt die Bundesregierung, das Spiel vom Markt zu nehmen?

Die Bundesregierung hat keine Veranlassung, das Planspiel „Jugend gründet“ zurückzuziehen. „Jugend gründet“ ist eine innovative Erweiterung einer Vielfalt von Planspielen zur Unternehmenssimulation, die das Ziel hat, Schülerinnen und Schülern Kompetenzen im Bereich Wirtschaft zu vermitteln.

