

Beschlussempfehlung und Bericht

des Ausschusses für Verkehr und digitale Infrastruktur (15. Ausschuss)

**zu dem Antrag der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding,
Grigorios Aggelidis, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP
– Drucksache 19/27050 –**

**Serious Games – Zukunfts-Bausteine für einen digitalen Bildungs- und
Wirtschaftsstandort**

A. Problem

Die Antragsteller haben einen Antrag eingebracht, mit dem die Bundesregierung aufgefordert werden soll, die Entwicklung und Nutzung von Serious Games und Gamification zu unterstützen.

B. Lösung

Ablehnung des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD, AfD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion der FDP bei Stimmenthaltung der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN.

C. Alternativen

Annahme des Antrags.

D. Kosten

Wurden nicht erörtert.

Beschlussempfehlung

Der Bundestag wolle beschließen,
den Antrag auf Drucksache 19/27050 abzulehnen.

Berlin, den 14. April 2021

Der Ausschuss für Verkehr und digitale Infrastruktur

Cem Özdemir
Vorsitzender

Thomas Jarzombek
Berichtersteller

Bericht des Abgeordneten Thomas Jarzombek

I. Überweisung

Der Deutsche Bundestag hat den Antrag auf **Drucksache 19/27050** in seiner 215. Sitzung am 4. März 2021 beraten und zur federführenden Beratung an den Ausschuss für Verkehr und digitale Infrastruktur sowie an den Ausschuss für Wirtschaft und Energie, den Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung, den Ausschuss für Kultur und Medien, den Ausschuss Digitale Agenda und an den Haushaltsausschuss zur Mitberatung überwiesen.

II. Wesentlicher Inhalt der Vorlage

Die Antragsteller führen aus, dass digitale Spiele ein fester Bestandteil moderner Unterhaltungskultur seien. Nach deren Auffassung könnten Spiele jedoch weit mehr als nur der Unterhaltung und dem Zeitvertreib, nämlich bei entsprechendem Einsatz und Begleitung auch produktiven, regenerativen, bildenden und motivierenden Zwecken dienen. Die sogenannten Serious Games und Gamification-Projekte seien seriöse Alternativen zur Vermittlung von interkulturellen Lerninhalten, digitalen Kompetenzen sowie zum Training von Arbeitsabläufen. Ihre vielfältigen Einsatzmöglichkeiten seien in der Bundesrepublik Deutschland bislang jedoch noch unterschätzt und unterrepräsentiert.

Die freie Wirtschaft habe den Nutzen von Serious Games und Gamification seit längerem erkannt und versuche, diese moderne und zeitgemäße Form der Vermittlung von Inhalten in ihre Arbeitsabläufe und Fortbildungsmaßnahmen zu integrieren. Auch die Erfahrungen aus der vielseitigen Anwendung im Gesundheitsbereich unterstrichen den Wert von Serious Games und Gamification. Dort dienten sie bereits der Unterstützung von Therapien und Rehabilitation, aber auch in der Aus- und Weiterbildung von Medizinern. Serious Games und Gamification-Projekte böten eine einzigartige Möglichkeit, Operationen und innovative Behandlungsmethoden ohne reale Risiken für den Praxisgebrauch zu üben.

Das öffentliche Bildungswesen nutze die vielseitigen Möglichkeiten der digitalen Pädagogik noch immer kaum bis gar nicht, zumal bisher auch kein länderübergreifender Konsens in der Berücksichtigung der Lehreraus- und Fortbildung sowie in den Lehrplänen für die Schülerinnen und Schüler bestehe. Eine weitere Erschwernis bestehe in den fehlenden Regelungen zum Erwerb entsprechender Lizenzen sowie im bundesweiten Mangel an entsprechender technischer Ausstattung und schnellen Datenverbindungen.

Im Vergleich zu anderen europäischen Ländern würden die enormen Potentiale von Serious Games und Gamification für Steuereinnahmen, Kostenreduzierung und Verbesserung der Lebensqualität der Bürgerinnen und Bürger weder ausreichend genutzt noch gefördert. Der Deutsche Bundestag solle daher die Bundesregierung im Rahmen bestehender Haushaltsmittel u.a. auffordern, die Entwicklung und Nutzung von Serious Games und Gamification zu unterstützen und zu fördern, indem die Attraktivität des Entwicklungsstandortes Deutschland durch Breitbandausbau, Digitalisierung und Fachkräfte gestärkt werde. Die bestehende Gamesförderung solle weiterhin offen gestaltet, verbessert und beschleunigt werden. Sichtbarkeit und Preissegmente für Serious Games und Gamification sollen im Rahmen des Deutschen Computerspielpreises weiter gestärkt und mittelfristig solle eine eigene, jährliche Preisverleihung unter Schirmherrschaft des Bundes etabliert werden. Das Verfahren für die öffentliche Ausschreibung entsprechender Projekte solle verbessert und vereinfacht werden. Kooperationen und die Zusammenarbeit zwischen der Gamesbranche, der Industrie und der Gesundheitswirtschaft sollen gefördert werden. Ferner solle die Bildungssituation in den Ländern rund um Serious Games und Gamification sowie die Aus- und Fortbildung der Lehrkräfte verbessert werden.

III. Stellungnahmen der mitberatenden Ausschüsse

Der **Ausschuss für Wirtschaft und Energie** hat den Antrag auf Drucksache 19/27050 in seiner 112. Sitzung am 14. April 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD, AfD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion der FDP bei Stimmenthaltung der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN dessen Ablehnung.

Der **Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung** hat den Antrag auf Drucksache 19/27050 in seiner 68. Sitzung am 14. April 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD, AfD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion der FDP bei Stimmenthaltung der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN dessen Ablehnung.

Der **Ausschuss für Kultur und Medien** hat den Antrag auf Drucksache 19/27050 in seiner 68. Sitzung am 14. April 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD, AfD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion der FDP bei Stimmenthaltung der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN dessen Ablehnung.

Der **Ausschuss Digitale Agenda** hat den Antrag auf Drucksache 19/27050 in seiner 77. Sitzung am 14. April 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion der FDP bei Stimmenthaltung der Fraktionen AfD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN dessen Ablehnung.

Der **Haushaltsausschuss** hat den Antrag auf Drucksache 19/27050 in seiner 94. Sitzung am 14. April 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD, AfD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion der FDP bei Stimmenthaltung der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN dessen Ablehnung.

IV. Beratungsverlauf und Beratungsergebnisse im federführenden Ausschuss

Der **Ausschuss für Verkehr und digitale Infrastruktur** hat den Antrag auf Drucksache 19/27050 in seiner 106. Sitzung am 14. April 2021 beraten und empfiehlt mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD, AfD und DIE LINKE. gegen die Stimmen der Fraktion der FDP bei Stimmenthaltung der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN dessen Ablehnung.

Berlin, den 14. April 2021

Thomas Jarzombek
Berichtersteller