

## **Beschlussempfehlung und Bericht**

**des Ausschusses für Kultur und Medien (22. Ausschuss)**

**zu dem Antrag der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP  
– Drucksache 19/14059 –**

### **Smart Germany – Games – Treiber für Innovation und Kreativität**

#### **A. Problem**

Immer mehr Menschen jeglichen Alters spielen Computerspiele (Games) auf dem PC, der Konsole, dem Tablet oder dem Handy. Der Umsatz der deutschen Games-Branche ist weiter angestiegen und betrug im Jahr 2018 4,4 Mrd. Euro. Deutschland ist nach Einschätzung der Fraktion der FDP mithin eine Gaming-Nation. Die Games-Branche bilde eine feste dritte Säule des Medien- und Kulturstandorts Deutschland.

Der Gaming-Standort Deutschland muss nach Auffassung der Fraktion jedoch verbessert werden. In 14 Punkten fordert sie unter anderem eine nachhaltige Games-Förderung auf Bundesebene und die bestehende Förderung der Filmproduktion für die Produktion von Videospielen zu öffnen und dafür 110 Mio. Euro im Bundeshaushalt bereitzustellen. Die digitale Wirtschaft soll Gestaltungsspielräume bei der Etablierung neuer digitaler Geschäftsmodelle erhalten und durch geeignete Maßnahmen unterstützt werden, ihren Fachkräftebedarf decken zu können. Die Gaming-Szene dürfe nicht unter den Generalverdacht gestellt werden, Nährboden für extremistisches Gedankengut zu sein. Stattdessen gehe es darum, Jugendschutz und Jugendmedienschutz besser miteinander zu verzahnen und auf eine Regulierung zu setzen, die nicht am Medium, sondern am zu beurteilenden Inhalt andockt. Weitere Stichworte sind beispielsweise der Deutsche Computerspielpreis, die Anerkennung des eSports sowie die Vermittlung von Medienkompetenz in Bezug auf Serious Games.

#### **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**

Keine.

**D. Kosten**

Wurden nicht erörtert.

### **Beschlussempfehlung**

Der Bundestag wolle beschließen,  
den Antrag auf Drucksache 19/14059 abzulehnen.

Berlin, den 9. Juni 2021

### **Der Ausschuss für Kultur und Medien**

**Katrin Budde**  
Vorsitzende

**Christoph Bernstiel**  
Berichterstatter

**Helge Lindh**  
Berichterstatter

**Martin Erwin Renner**  
Berichterstatter

**Thomas Hacker**  
Berichterstatter

**Simone Barrientos**  
Berichterstatterin

**Margit Stumpp**  
Berichterstatterin

## **Bericht der Abgeordneten Christoph Bernstiel, Helge Lindh, Martin Erwin Renner, Thomas Hacker, Simone Barrientos und Margit Stumpp**

### **I. Überweisung**

Der Deutsche Bundestag hat den Antrag auf **Drucksache 19/14059** in seiner 119. Sitzung am 18. Oktober 2019 zur federführenden Beratung an den Ausschuss für Kultur und Medien überwiesen sowie zur Mitberatung an den Ausschuss für Recht und Verbraucherschutz, den Haushaltsausschuss, den Ausschuss für Verkehr und digitale Infrastruktur sowie den Ausschuss Digitale Agenda.

### **II. Wesentlicher Inhalt der Vorlage**

Die Fraktion der FDP beschreibt in ihrem Antrag die Games-Branche in Deutschland als dritte Säule des Medien- und Kulturstandorts Deutschland. Immer mehr Menschen jeglichen Alters spielten Computerspiele, was sich in einem Anstieg des Umsatzes der deutschen Games-Branche auf 4,4 Mrd. Euro im Jahr 2018 manifestiert habe. Deutschland sei eine Gaming-Nation. Allerdings muss nach Ansicht der Fraktion der FDP der Standort Deutschland als Gaming-Standort verbessert werden, um die vorhandenen Potenziale besser nutzbar zu machen.

Der Deutsche Bundestag soll die Bundesregierung daher auffordern, eSports als Sportart anzuerkennen, um einer bedeutenden Branche endlich die Wertschätzung entgegen zu bringen, die sie verdiene. Ebenso wird die Anerkennung der Daseinsberechtigung sogenannter Exergames – Fitnessspiele, die Spiel und Sport kombinieren – sowie von Serious Games, deren Zweck es unter anderem ist, Bildung und Informationen zu vermitteln, gefordert. Es sollen Bildungsangebote gefördert werden, da diese für die Spieleindustrie von entscheidender Bedeutung seien und den Games-Standort Deutschland mittelfristig an die Weltspitze führen könnten.

Eine weitergehende Förderung der Forschung und Entwicklung im Bereich Games käme nach Einschätzung der Fraktion der FDP nicht nur der Spieleindustrie, sondern vielmehr der deutschen Wirtschaft insgesamt zugute. Schon heute gelte die Games-Branche als Vorreiter der Digitalisierung, ihre Technologien und Ansätze fänden auch in der Industrie zunehmend Anwendung. Aus den Methoden der Spieleentwickler ließen sich insbesondere in Bezug auf Virtual Reality und Künstliche Intelligenz branchenübergreifend viele Erkenntnisse gewinnen. Den Spielen und den Anwendungsbeispielen über das Gaming hinaus seien keinerlei Grenzen gesetzt.

Eine Investition in die Spieleindustrie ist nach Ansicht der antragstellenden Fraktion zugleich eine Investition in den Digitalstandort Deutschland. Die Games-Branche leiste weit mehr, als die Entwicklung freizeitfüllender Unterhaltungsprogramme.

### **III. Stellungnahmen der mitberatenden Ausschüsse**

Der **Ausschuss für Recht und Verbraucherschutz** empfahl in seiner 158. Sitzung am 9. Juni 2021 die 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.

Der **Haushaltsausschuss** empfahl in seiner 100. Sitzung am 9. Juni 2021 die 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.

Der **Ausschuss für Verkehr und digitale Infrastruktur** empfahl in seiner 114. Sitzung am 9. Juni 2021 die 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.

Der **Ausschuss Digitale Agenda** empfahl in seiner 82. Sitzung am 9. Juni 2021 die 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.

#### **IV. Beratungsverlauf und Beratungsergebnisse im federführenden Ausschuss**

Der **Ausschuss für Kultur und Medien** schloss seine Beratungen in seiner 76. Sitzung am 9. Juni 2021 ab und empfahl die Ablehnung des Antrags auf Drucksache 19/14059 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.

Vorausgegangen war dem Votum in der 45. Sitzung am 11. März 2020 der Beschluss, eine öffentliche Anhörung zu dem Antrag der Fraktion der FDP zu veranstalten. Die Anhörung fand in der 75. Sitzung am 19. Mai 2021 statt. Es wurden gehört:

- Prof. Dr. Judith Ackermann, Fachhochschule Potsdam;
- Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Johannes Gutenberg-Universität Mainz;
- Felix Falk, Geschäftsführer, game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.;
- Linda Kruse, Geschäftsführerin, the Good Evil GmbH;
- Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin, Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH.

Die Ergebnisse der Anhörung ergeben sich aus dem Protokoll. Dieses Protokoll, weitere Unterlagen sowie eine Aufzeichnung der Veranstaltung sind abrufbar über das Internetangebot des Deutschen Bundestages auf den Seiten des Ausschusses für Kultur und Medien.

Berlin, den 9. Juni 2021

**Christoph Bernstiel**  
Berichterstatter

**Helge Lindh**  
Berichterstatter

**Martin Erwin Renner**  
Berichterstatter

**Thomas Hacker**  
Berichterstatter

**Simone Barrientos**  
Berichterstatterin

**Margit Stumpp**  
Berichterstatterin





