

Antwort der Bundesregierung

auf die Kleine Anfrage der Fraktion der CDU/CSU – Drucksache 20/4013 –

Vorhaben der Bundesregierung zu Games und E-Sport

Vorbemerkung der Fragesteller

Die Fraktionen von SPD, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und FDP legen in ihrem Koalitionsvertrag „Mehr Fortschritt wagen. Bündnis für Freiheit, Gerechtigkeit und Nachhaltigkeit“ ihre Vorhaben in den Bereichen Games und E-Sport dar. Sie kündigen an, „den Games-Standort stärken und die Förderung [verstetigen]“ und „E-Sport gemeinnützig [machen zu wollen]“ (Quelle: Koalitionsvertrag, bundesregierung.de).

1. Wie sind die Zuständigkeiten innerhalb der Bundesregierung für Games und E-Sport verteilt?

Das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) hat die Federführung für das Thema Games inne. Als Teilbereich der Games-Branche umfasst dies auch den E-Sport. Mit Blick auf Games als Kulturgut stimmt sich das BMWK mit der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) ab. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) ist für das Thema Kinder- und Jugendmedienschutz in digitalen Spielen zuständig. Das Bundesministerium für Gesundheit (BMG) ist für die gesundheitspolitischen Aspekte von Games zuständig, beispielsweise für die Suchtprävention. Das Auswärtige Amt ist zuständig für außenpolitische Aspekte von Games bzw. E-Sport. Das Bundesministerium der Finanzen (BMF) ist allgemein für die Besteuerung zuständig. Darunter fällt insbesondere auch die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport.

2. Mit wie vielen Stellen ist das neue Referat Games im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) ausgestattet?
 - a) Wie viele Stellen sind davon besetzt, wie viele unbesetzt?

Wie viele Stellen sind mit Personal aus dem damals zuständigen Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur besetzt?

Wurde das gesamte Personal übernommen, und wenn nein, aus welchen Gründen nicht?

- b) Ist eine weitere personelle Aufstockung geplant?

Die Fragen 2 bis 2b werden gemeinsam beantwortet.

Das zuständige Referat im BMWK ist mit fünf Stellen ausgestattet, vier Personen wurden aus dem Bundesministerium für Digitales und Verkehr (BMDV) ins BMWK versetzt. Alle Stellen sind besetzt. Eine Aufstockung um eine weitere Stelle ist aktuell in fortgeschrittener Planung.

- c) Gehört der Themenbereich E-Sport als Bestandteil von Games auch zu den Zuständigkeiten des neuen Referats im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz?

Es wird auf die Antwort zu Frage 1 verwiesen.

- d) Welche Aufgabenbereiche hat das neue Referat Games im BMWK ganz konkret übernommen?

Hat es Aufgabenbereiche abgegeben, und wenn ja, welche Aufgabenbereiche, und an welche Organisationseinheiten innerhalb der Bundesregierung?

Es werden sämtliche Aufgaben des ehemaligen Referats aus dem BMDV übernommen, darunter auch die Schwerpunkte „Computerspieleförderung des Bundes“, „Deutscher Computerspielpreis“ und die Themen der Games-Strategie.

- e) Sind Stellen im nachgeordneten Bereich mit den Themenbereichen Games und E-Sport befasst, und wenn ja, welche, und wie ist die Ressortzuordnung ausgestaltet?

Das BMWK wird bezüglich Games vom Projektträger DLR unterstützt, aktuell mit 22 Stellen.

Darüber hinaus ist die nachfolgende Auflistung beispielhaft und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, insbesondere weil in vielen nachgeordneten Behörden verschiedene Dienstposten im Rahmen ihrer allgemeinen Zuständigkeit Berührungspunkte mit den Themenbereichen Games bzw. E-Sport haben können (beispielsweise das Deutsche Patent- und Markenamt, soweit die eingereichten Schutzrechtsanmeldungen den Sektor Games und E-Sport betreffen).

Schwerpunktmäßig mit Games und E-Sport beschäftigt sind etwa die folgenden Stellen:

- Die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) im nachgeordneten Bereich des BMFSFJ ist mit dem Thema Digitale Spiele hinsichtlich der in der Antwort zu Frage 22 dargestellten Zuständigkeit befasst;
- Im Auftrag des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) prüft die Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit (GIZ) im Rahmen des Globalvorhabens „Kultur- und Kreativwirtschaft“ eine Sektorpartnerschaft im Gaming-/Animationssektor zwischen Akteuren des Globalen Südens (Schwerpunkt Afrika) und Deutschlands mittels einer Machbarkeitsstudie. Zudem prüft die GIZ im Auftrag des BMZ im Rahmen des Globalvorhabens „Sport für Entwicklung“ die Potenziale, Chancen und Risiken von E-Sport im Rahmen von Projekten der internationalen Entwicklungszusammenarbeit.

3. Wie definiert die Bundesregierung den Begriff „Games“?

Den Begriff „Games“ hat die Bundesregierung nicht allgemeingültig definiert. Für den Bereich der Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“ werden unter Computerspielen „interaktive elektronische Werke, die auf einer Spielidee beruhen“ verstanden.

4. Wie definiert die Bundesregierung den Begriff „E-Sport“?

Den Begriff „E-Sport“ hat die Bundesregierung nicht allgemeingültig definiert. Ganz grundsätzlich orientiert sich die Bundesregierung am E-Sport-Begriffsverständnis der Branchenverbände. Danach wird unter E-Sport „kompetitives Spielen von Computerspielen“ verstanden.

5. Welche konkreten Schritte unternimmt die Bundesregierung, um den „Games-Standort [zu] stärken und die Förderung [zu] verstetigen“ (Koalitionsvertrag, S. 97)?

- a) Mit welchen Maßnahmen möchte die Bundesregierung den Games-Standort stärken (bitte die einzelnen kurz-, mittel- und längerfristigen Maßnahmen auflisten)?

Wie ist der Umsetzungsstand dieser Maßnahmen?

Die Fragen 5 und 5a werden gemeinsam beantwortet.

Ein Kernelement für die Stärkung des Games-Standortes ist die bereits laufende Games-Förderung. Dazu wird die Ende 2023 auslaufende Förderrichtlinie in den kommenden Monaten extern evaluiert und auf Basis der Evaluation die Förderrichtlinie optimiert und erneut notifiziert. Das zweite Kernelement ist die Umsetzung der Punkte der Games-Strategie. Schwerpunkte werden zunächst die Themen Standortmarketing (u. a. um Investitionen und Ansiedlungen nach Deutschland zu holen und Fachkräfte anzuwerben), die weitere Vernetzung der Branche, das Stärken des unternehmerischen Know-hows vor allem der jungen Branchenunternehmen sowie die Weiterentwicklung des E-Sport-Standortes Deutschland sein. Grundsätzlich sollen bei allen Maßnahmen die vorhandenen Stärken des BMWK genutzt und die Verknüpfung der Games-Branche mit anderen Programmen und Initiativen des Hauses verbessert werden. Wo Programme des Hauses bisher nicht oder nur eingeschränkt für die Games-Branche nutzbar sind, wird geprüft, ob die entsprechenden Programme angepasst werden können. Schließlich wird der Deutsche Computerspielpreis fortgeführt. Er soll zukünftig auch Teil des geplanten Standortmarketings werden.

- b) Findet eine Zunahme oder findet eine Verringerung der Ausgaben von Seiten der Bundesregierung für die Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene und Umsetzung der Strategie für den Games-Standort im Rahmen des Haushaltsentwurfes 2023 und der entsprechenden Finanzplanung bis 2026 der Bundesregierung im Vergleich zum Bundeshaushalt 2022 und der entsprechenden Finanzplanung bis 2025 statt?

Die Branche ruft die Haushaltsmittel für die Computerspieleförderung des Bundes zunehmend stärker ab. Am 31. Oktober 2022 musste deshalb ein Antragsstopp verhängt werden. Um dem Bedarf gerecht zu werden, werden die Haushaltsmittel für 2023 erhöht. Nach Abschluss der Beratungen in der Bereinigungssitzung des Haushaltsausschusses sind im Bundeshaushalt 2023 für die Computerspieleförderung und die Umsetzung von Maßnahmen der Games-

Strategie Haushaltsmittel in Höhe von insgesamt 70 Mio. Euro vorgesehen. Die Finanzplanung bis 2026 konnte noch nicht an die aktuelle Beschlusslage angepasst werden.

- c) Findet eine Zunahme oder findet eine Verringerung der Ausgaben von Seiten der Bundesregierung für den Computerspielpreis im Rahmen des Haushaltsentwurfes 2023 und der entsprechenden Finanzplanung bis 2026 der Bundesregierung im Vergleich zum Bundeshaushalt 2022 und der entsprechenden Finanzplanung bis 2025 statt?

Die jährlichen Ausgaben für den Deutschen Computerspielpreis schwankten in den letzten Jahren leicht, da nicht alle Preisgeldempfänger ihre Preisgelder im Jahr der Auszeichnung abgerufen haben. Um die damit verbundenen Schwierigkeiten in der Budgetplanung abzumildern, sind die Haushaltsmittel im Haushalt 2022 erstmals übertragbar. Nach Abschluss der Beratungen in der Bereinigungssitzung des Haushaltsausschusses sind im Bundeshaushalt 2023 für den Deutschen Computerspielpreis Haushaltsmittel in Höhe von insgesamt 1,611 Mio. Euro vorgesehen. In der Finanzplanung ist aktuell aufgrund einer Globalkürzungsvorgabe für den Einzelplan 09 bis 2026 eine leichte anteilige Absenkung vorgesehen.

- d) Ist die Förderung von Games und E-Sport Bestandteil des geplanten Digitalbudgets der Bundesregierung?

Das Digitalbudget wird die Mittel der Ressorts zur Finanzierung digitalpolitischer Maßnahmen ergänzen und soll dort zum Einsatz kommen, wo eine besondere Unterstützung für strategische Schwerpunkte aus der Digitalstrategie nötig ist. Das Digitalbudget wird derzeit noch zwischen den Ressorts verhandelt.

- e) Wie hoch soll die jährliche Summe der Bundesmittel aus Sicht der Bundesregierung sein, die im Rahmen der von der Bundesregierung angekündigten Verstetigung der Förderung für den Games-Standort Deutschland zur Verfügung gestellt werden soll?

Aktuell bereitet die Bundesregierung eine Evaluation der Computerspieleförderung vor mit dem Ziel, die Computerspieleförderung zu optimieren. Wie hoch der zukünftige wirtschaftlich sinnvolle Förderbedarf ist, kann nicht vor Abschluss der Evaluation festgelegt werden.

- f) Ist die Förderung von E-Sport in der von der Bundesregierung angekündigten Verstetigung der Förderung des Games-Standortes Deutschland mit inbegriffen?

Im Rahmen des Förderprogramms „Computerspieleförderung des Bundes“ kann schon bisher – und im Rahmen der Mittelverfügbarkeit auch zukünftig – die Entwicklung neuer E-Sport-Titel gefördert werden.

- g) Sieht die Bundesregierung vor, über die Computerspieleförderung hinaus weitere Förderprogramme für die Games-Branche aufzuerlegen (bitte die einzelnen Förderprogramme inklusive Volumen auflisten)?

Es gibt zahlreiche Förderprogramme der Bundesregierung, die auch für die Games-Branche grundsätzlich offen sind. Die Bundesregierung beabsichtigt daher, die bestehenden Förderprogramme stärker in der Games-Branche zu bewerben. Soweit Hemmnisse in der Nutzung bestehen wird geprüft, ob die entsprechenden Förderprogramme so angepasst werden sollten, so dass die Games-Branche diese Programme zukünftig in stärkerem Umfang nutzen kann.

- h) Wie viele Projekte haben von der aktuellen Bundesregierung im Rahmen der Computerspieleförderung eine Förderung erhalten?

Für 92 Anträge wurde die Bewilligung nach dem 8. Dezember 2021 abgeschlossen und eine Förderzusage ausgesprochen. Dabei ist zu beachten, dass die durchschnittliche Bearbeitungszeit der Anträge bei drei Monaten liegt.

- i) Wie viele Anträge auf Förderung wurden im Rahmen der Computerspieleförderung seit der Bundestagswahl 2021 gestellt?

Seit der Bundestagswahl am 26. September 2021 wurden 150 Anträge für die Computerspieleförderung des Bundes eingereicht.

- j) Welches Fördervolumen wurde seit der Bundestagswahl 2021 im Rahmen der Computerspieleförderung bewilligt?

Seit der Bundestagswahl am 26. September 2021 wurden 132 Anträge mit einem Fördervolumen von 41,3 Mio. Euro bewilligt.

- k) Welche Gesamtsumme gibt die Bundesregierung für die Förderung von Games, Serious Games und E-Sport aus (bitte nach Einzelplänen für die jeweiligen Haushaltsjahre 2021, 2022, 2023 sowie die Finanzplanung bis 2026 ausweisen)?

Haushaltsjahr 2021	
Einzelplan	Ausgaben für Games, Serious Games und E-Sport (Mittelabfluss)
04 – BKM	53.818,73 Euro
12 – BMDV (BMVI)	Circa 34,2 Mio. Euro (circa 32,9 Mio. Euro für Games-Förderung und circa 1,3 Mio. Euro für den Deutschen Computerspielpreis)
23 – BMZ	2.597,00 Euro
30 – BMBF	5.847.760,51 Euro, davon 5.663.803,85 Euro Mittelabfluss
Haushaltsjahr 2022	
Einzelplan	Ausgaben für Games, Serious Games und E-Sport (Mittelabfluss)
09 – BMWK	Voraussichtlicher Mittelabfluss zum Jahresende unter Berücksichtigung aller Mittelbindungen circa 49,4 Mio. Euro (circa 47,8 Mio. Euro für Games-Förderung und circa 1,6 Mio. Euro für den Deutschen Computerspielpreis)
23 – BMZ	7.958,00 Euro
30 – BMBF	3.317.102,87 Euro, davon 2.498.871,28 Euro Mittelabfluss
Haushaltsjahr 2023	
Einzelplan	Ausgaben für Games, Serious Games und E-Sport
09 – BMWK	70,0 Mio. Euro für Games-Förderung und 1,6 Mio. Euro für den Deutschen Computerspielpreis
30 – BMBF	1.428.433,83 Euro
Finanzplanung bis 2026	
Einzelplan	Ausgaben für Games, Serious Games und E-Sport

Haushaltsjahr 2021	
09 – BMWK	Games-Förderung: 2024: 48,727 Mio. Euro 2025: 48,420 Mio. Euro 2026: 48,315 Mio. Euro Deutscher Computerspielpreis: 2024: 1,608 Mio. Euro 2025: 1,598 Mio. Euro 2026: 1,594 Mio. Euro
30 – BMBF	2024: 1.509.785,37 Euro 2025: 281.689,99 Euro 2026: 230.400,00 Euro

6. Welche Chancen, Potenziale und welche Herausforderungen bestehen laut der Bundesregierung in den Bereichen Games und E-Sport?

Die Computerspieleindustrie ist eine Wachstumsbranche, die sich als relevanter Wirtschaftsfaktor etabliert hat und einen Pool für hochqualifizierte Arbeitskräfte im Digitalsektor bildet. Die Games-Branche steht wie kaum ein anderer Wirtschaftsbereich für innovative Lösungen. Sie ist „digitaler Frontrunner“ für Technologien wie Simulation, dreidimensionale Darstellung, Virtuelle Realität und Augmented Reality. Als Zukunftstechnologien finden sie Eingang in andere Branchen, wodurch Computerspiele sich als Innovator für den Technologietransfer etabliert haben.

Gleichzeitig ermöglichen Computerspiele den sozialen Austausch und die Kommunikation zwischen den Menschen. Das Medium kann Teilhabe ermöglichen und Inklusion bewirken. Als Geschichten erzählende Medien sind sie Kunst- und Kulturgegenstand. Gamer identifizieren sich mit ihren Spielen. Gaming hat seine eigenen Stars, z. B. Influencer in Form von Expertinnen und Experten, Let's Player und Pro-Gamer im E-Sport. Serious Games können im Bildungsbereich zur spielerischen Vermittlung von Lernstoffen dienen.

In der „Strategie für den Games-Standort Deutschland“ werden Chancen, Potenziale und Herausforderungen für die Bereiche Games und E-Sport ausführlich beleuchtet. Die Strategie ist abrufbar unter www.bmwk.de/Redaktion/DE/Artikel/Wirtschaft/Games/strategie-games-standort-deutschland.html.

Darüber hinaus wird auf die Antworten zu den Fragen 8, 14 und 14a, 15 bis 15d, 21 bis 24 sowie 26 und 27 verwiesen.

7. Welche Maßnahmen strebt die Bundesregierung an, um den E-Sport in Deutschland international wettbewerbsfähiger zu machen?

Die Bundesregierung wird den E-Sport im professionellen Bereich wie bereits in der Vergangenheit beispielsweise durch erleichterte Einreisebestimmungen für Teilnehmende an Wettkämpfen aus dem Ausland unterstützen. Daneben steht das BMWK im Austausch mit Verbänden und Initiativen sowie Teams und Unternehmen, die sich im E-Sport engagieren. Ziel des Austausches ist es, Maßnahmen zu entwickeln, um den E-Sport-Standort Deutschland weiterzuentwickeln. Für eine ganzheitliche Stärkung des E-Sport-Standes Deutschland sieht der Koalitionsvertrag die Gemeinnützigkeit von E-Sport vor.

- a) Mit welchen konkreten Maßnahmen und Vorhaben möchte die Bundesregierung die Unternehmensgründung im Games-Bereich stärken?

Wie ist der Umsetzungsstand dieser Maßnahmen (bitte einzeln auflisten)?

Der Branchenverband „game“ hat jüngst darauf hingewiesen, dass in den vergangenen zwei Jahren die Anzahl der Games-Unternehmen um 26 Prozent gewachsen sei. Ein Instrument, mit dem die Gründung neuer Unternehmen im Games-Bereich seit 2019 gestärkt wird, ist die Computerspieleförderung des Bundes. Daneben stehen Existenzgründerinnen und -gründern aus der Games-Branche die allgemeinen Programme der Bundesregierung grundsätzlich offen. In diesem Zusammenhang wird auf die Antwort zu Frage 5g verwiesen. Darüber hinaus beabsichtigt die Bundesregierung, mit den Maßnahmen zur Umsetzung der Games-Strategie die Rahmenbedingungen in der Branche weiter zu verbessern, so dass auch insoweit Anreize zur Unternehmensgründung geschaffen werden. In diesem Zusammenhang wird auf die Antwort zu den Fragen 5 und 5a verwiesen.

- b) Mit welchen konkreten Maßnahmen und Vorhaben möchte die Bundesregierung die Fachkräftegewinnung und Fachkräftesicherung im Games-Bereich stärken?

Wie ist der Umsetzungsstand dieser Maßnahmen (bitte einzeln auflisten)?

Der Fachkräftemangel ist eine zentrale Herausforderung für die gesamte deutsche Wirtschaft. Dementsprechend hat die Bundesregierung am 12. Oktober 2022 die neue Fachkräftestrategie beschlossen.

Auch die Computerspieleindustrie ist neben einem attraktiven Marktumfeld stark vom Angebot qualifizierter und erfahrener Fachkräfte abhängig. In der „Strategie für den Games-Standort Deutschland“ wird die Behebung des Fachkräftemangels daher als eines der zentralen Ziele definiert. Dafür muss es ausreichende auf die Entwicklung von Spielen ausgelegte Ausbildungs- und Studienangebote in Deutschland geben. Um bestehende Lücken an Fachkräften zu schließen, muss auch aktiv um Personal im Ausland geworben werden. Genutzt werden dafür bereits bestehende Instrumente des Standortmarketings (u. a. Messeauftritte im Ausland). Es ist geplant, diese Aktivitäten auszuweiten.

Die Bundesregierung wirbt zudem branchenübergreifend auf ihrem Dachportal „Make it in Germany“ sowie zeitweise über Mediaschaltungen in ausgewählten Drittländern mit dem Ziel, ausländische Fachkräfte für Deutschland zu gewinnen. U. a. liegt ein Schwerpunkt der Werbung bei Berufen im MINT-Bereich. Die Werbung wird die Bundesregierung in diesem Jahr und in den Folgejahren fortsetzen.

- c) Plant die Bundesregierung über die aktuell bestehenden Förderregelungen hinaus, die Niederlassung internationaler Games-Entwickler in Deutschland zu unterstützen, und wenn ja, welche Maßnahmen sind konkret vorgesehen?

Ziel der Bundesregierung ist es, Deutschland als Games-Entwicklungsstandort zu stärken und für internationale Games-Entwickler attraktiver zu machen. Ein Instrument ist auch insoweit die Computerspieleförderung des Bundes. Daneben beabsichtigt das BMWK, insbesondere mit den nachfolgenden Maßnahmen, für den Games-Standort Deutschland zu werben und diesen international sichtbar zu machen:

- Beteiligung an ausgewählten internationalen Messen und Konferenzen im In- und Ausland (u. a. gamescom, devcom, Tokyo Game Show, Game Developers Conference, gamescom asia);
- Markterschließungsprogramm für kleine und mittlere Unternehmen (KMU), um Kontaktnetzwerke auf- und auszubauen sowie im Rahmen von Auslandsreisen potenzielle Geschäftspartner vor Ort zu treffen;
- Beratung und Vernetzung von internationalen Games-Unternehmen durch „Germany Trade & Invest“.

Darüber hinaus ist geplant, die Maßnahmen in einem koordinierten und zentralen Standortmarketing zu bündeln. Der Deutsche Computerspielpreis soll international sichtbar werden.

- d) Plant die Bundesregierung, die Games-Branche von Bürokratie zu entlasten, und wenn ja, welche Maßnahmen sind konkret angedacht?

Die Bundesregierung beabsichtigt generell, Unternehmen von unnötiger Bürokratie zu entlasten – nicht nur bezogen auf die Games-Branche. Zwar ist die Computerspieleförderung relativ bürokratiearm, dennoch soll bei der anstehenden Evaluation der Computerspieleförderung u. a. ermittelt werden, ob und gegebenenfalls wie das Verfahren weiter erleichtert und optimiert werden kann.

- e) Sind Maßnahmen im Rahmen des Vierten Bürokratieentlastungsgesetzes zur Entbürokratisierung der Games-Branche vorgesehen?

Wie ist hier der Umsetzungsstand?

Mit dem vierten Bürokratieentlastungsgesetz sollen nicht nur Unternehmen, sondern auch Bürgerinnen und Bürger sowie die Verwaltung entlastet werden. Bürokratieabbau ist ein Querschnittsthema, das ressortübergreifend bei allen Vorhaben mitgedacht werden muss. Grundsätzlich verfolgt die Bundesregierung das Ziel, die bürokratischen Belastungen für Unternehmen auf das notwendige Mindestmaß zu reduzieren. Davon profitiert auch die Games-Branche. Die Abstimmungen innerhalb der Bundesregierung zum vierten Bürokratieentlastungsgesetz laufen.

- f) Ist neben der Computerspieleförderung eine konkrete Förderung für Start-ups in der Games-Branche geplant?

Es wird auf die Antworten zu den Fragen 5g und 7a verwiesen.

8. Welchen Stellenwert nimmt die Förderung des Games-Standortes Deutschland in der Kulturpolitik der Bundesregierung ein?

Games sind Wirtschafts- und Kulturgut und die Games-Industrie ist ein bedeutender Teil der deutschen Kultur- und Kreativwirtschaft. Entsprechend sind die Förderung des Games-Standortes Deutschland und der Deutsche Computerspielpreis als Kulturpreis wichtiger Bestandteil der Kulturpolitik der Bundesregierung und nehmen einen hohen Stellenwert ein.

9. Wie lautet die Games-Politik der Bundesregierung?
- a) Was sind aus Sicht der Bundesregierung die wichtigsten Handlungsfelder in den Bereichen Games und E-Sport, und mit welchen konkreten Maßnahmen möchte die Bundesregierung diese umsetzen?

Die Fragen 9 und 9a werden gemeinsam beantwortet.

Die wichtigsten Handlungsfelder in der Games-Politik sind die Optimierung der Computerspieleförderung des Bundes, die Fortführung des Deutschen Computerspielpreises und die Maßnahmen zur Umsetzung der Games-Strategie. Bezüglich der damit verbundenen konkreten Maßnahmen wird auf die Antwort zu Frage 5a verwiesen. Darüber hinaus soll der E-Sport-Standort Deutschland weiterentwickelt werden. Hierzu wird im Einzelnen auf die Antwort zu Frage 7 verwiesen.

- b) Mit welchen Akteuren der Games-Branche und im Rahmen welcher Formate steht die Bundesregierung auf nationaler, europäischer und internationaler Ebene zu Games und E-Sport im Austausch?

Das BMWK steht aufgrund seiner Zuständigkeit mit zahlreichen Akteuren der Games-Branche und des E-Sports im Austausch, im Rahmen der Games-Strategie z. B. mit zahlreichen, Verbänden, Unternehmen, Hochschulen und weiteren Stakeholdern. Im Rahmen der Computerspieleförderung bestehen Kontakte zu fast allen Entwicklerstudios in Deutschland (Fördernehmer, Förderberatung). Durch den gemeinsam mit der Branche durchgeführten Deutschen Computerspielpreis steht das BMWK mit den Gewinnern und teilweise mit Jurymitgliedern aus verschiedensten Bereichen im Austausch. Wichtige Akteure der Branche, mit denen das BMWK nicht nur sporadischen Austausch hat, sind u. a. die Verbände „game – Verband der deutschen Games-Branche“ (game-Verband) und „eSport-Bund Deutschland“, die „Stiftung Digitale Spielkultur“, die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK) und die „esports player foundation“. Internationaler Austausch mit verschiedenen Akteuren (u. a. Regierungen, Verbänden, Handelsorganisationen, Branchenunternehmen) besteht u. a. durch Teilnahme an internationalen Messen (2022: gamescom, Tokyo Game Show, Paris Games Week) sowie voraussichtlich verstärkt auch im Kontext der EU-Studie „European Video Games Society“ sowie daraus folgenden Aktivitäten der EU-Kommission.

Die anderen Ressorts haben exemplarisch folgende Kontakte genannt. Auch darüber hinaus finden gelegentlich einzelne Gespräche mit Branchenakteuren statt.

Ressort	Akteure
AA, BKM	Stiftung Digitale Spielkultur (BKM und BMWK sind Mitglieder im Beirat)
AA	Rocket Beans TV; Spieleentwickler Tencent
BMFSFJ	game e. V., USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

- c) Sind die Zusammenarbeit, die Kooperation und der Austausch mit anderen Staaten sowie mit multilateralen Organisationen Bestandteil der Games-Politik der Bundesregierung?

Eine Zusammenarbeit, Kooperation sowie Austausch mit anderen Staaten und mit multilateralen Organisationen finden insbesondere im Zusammenhang mit den Aktivitäten zum Standortmarketing statt. Ein Austausch des Games-Referats im BMWK findet darüber hinaus anlassbezogen bilateral im Rahmen der Umsetzung der „Strategie für den Games-Standort Deutschland“ mit einzelnen Akteuren statt. Mit der EU-Kommission wird der Austausch im Rahmen der

Studie „European Games Society“ und daraus folgenden Aktivitäten zukünftig absehbar intensiviert werden.

Darüber hinaus weisen Games Bezüge zu verschiedenen Handlungsfeldern der auswärtigen Politik auf. Entsprechend besteht hierzu ein Austausch mit internationalen offiziellen Partnern.

10. Welche Erkenntnisse hat die Bundesregierung aus der gamescom 2022 gezogen?

Die gamescom ist die weltweit größte Publikumsmesse der Games-Branche und gemeinsam mit der Entwicklerkonferenz devcom eine der weltweit relevantesten Austauschplattformen für internationale Fachbesucher. Entsprechend hoch ist der Stellenwert, den die Bundesregierung der Messe zuspricht. Dies zeigt sich in dem umfangreichen Engagement der Bundesregierung auf der gamescom. Dieses umfasste u. a.:

- Eröffnung der „gamescom“ durch den Bundesminister für Wirtschaft und Klimaschutz Dr. Robert Habeck per Videobotschaft, vor Ort vertreten durch den Parlamentarischen Staatssekretär Michael Kellner,
- Besuch der „gamescom“ durch Staatsministerin Claudia Roth,
- Messestand des BMWK als zentraler Teil der „Made in Germany-Area“ im Fachbesucherteil der Messe,
- Empfänge des BMWK in der „Made in Germany-Area“,
- Beteiligung des BMWK am „Indie Arena Booth“,
- Teilnahme des Parlamentarischen Staatssekretärs Kellner sowie AA-Beauftragter für strategische Kommunikation Ptassek als Speaker und Panelist auf dem „gamescom congress“ bzw. der „devcom“.

- a) Welchen Stellenwert hat die gamescom für die Bundesregierung?

Die Bundesregierung und insbesondere das für die Games-Branche zuständige BMWK hat die gamescom 2022 genutzt, um sich mit verschiedenen Akteuren der deutschen sowie internationalen Games-Branche auszutauschen. Ein wichtiges Element war der Messestand des BMWK, der an allen Messetagen sowohl von Messebesuchern aus Deutschland sowie aus dem Ausland stark frequentiert wurde. Erkenntnisse aus den Gesprächen fließen in die laufende Arbeit des Fachreferats ein.

Auch Bundesministerin Lisa Paus besuchte die gamescom 2022 und kam vor Ort mit Vertreterinnen und Vertretern der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), dem game-Verband sowie einzelnen Anbietern über das Thema Kinder- und Jugendmedienschutz ins Gespräch. Dabei betonte Sie, dass auch die Spielehersteller und -anbieter ihrer Verantwortung für einen wirksamen Kinder- und Jugendmedienschutz nachkommen müssen.

- b) Fand im Vorfeld der gamescom 2022 ein Austausch zwischen der Bundesregierung, der Games-Branche, einschließlich dem game-Verband, sowie den Ausrichtern und Betreibern der gamescom 2022 statt (bitte die einzelnen Gesprächstermine mit den jeweiligen Ansprechpartnern darlegen)

Aufgrund des in der Antwort zu den Fragen 10 und 10a aufgeführten umfangreichen Engagements der Bundesregierung fand im Vorfeld der gamescom ein intensiver Austausch mit Vertretern der Games-Branche und den Veranstaltern

der gamescom, dem game-Verband und der Koelnmesse GmbH sowie mit weiteren Akteuren der Games-Branche statt. Eine Verpflichtung zur Erfassung sämtlicher geführter Gespräche oder deren Ergebnisse – einschließlich Telefonate – besteht nicht, und eine solche umfassende Dokumentation wurde auch nicht durchgeführt (vgl. dazu auch die Vorbemerkung der Bundesregierung in der Antwort auf die Kleine Anfrage der Fraktion DIE LINKE. auf Bundestagsdrucksache 18/1174). Zudem werden Gesprächsinhalte grundsätzlich nicht protokolliert. Die nachfolgenden Ausführungen bzw. aufgeführten Angaben erfolgen auf der Grundlage der vorliegenden Erkenntnisse sowie vorhandener Unterlagen und Aufzeichnungen. Diesbezügliche Daten sind somit möglicherweise nicht vollständig. Soweit nicht anders angegeben, fanden die Gespräche auf Seiten der Ressorts auf Referatsebene statt und auf Seiten der Gesprächspartner unterhalb der Geschäftsführer-Ebene („Austausch auf Arbeitsebene“). Darüber hinaus führten verschiedene Ressorts zahlreiche Gespräche mit verschiedenen Akteuren auf der gamescom.

BMWK		
Institution	Gesprächspartner	Datum
game-Verband	Austausch auf Arbeitsebene	8. Juni 2022
Koelnmesse	Austausch auf Arbeitsebene	15. Juni 2022
eSport-Bund Deutschland	Austausch auf Arbeitsebene	21. Juni 2022
game-Verband	Austausch auf Arbeitsebene	4. Juli 2022
Initiative „Games Germany“	Austausch auf Arbeitsebene	6. Juli 2022
Devcom GmbH	Austausch auf Arbeitsebene	7. Juli 2022
game-Verband	Austausch auf Arbeitsebene	8. Juli 2022
Booster Space Events & Consulting GmbH	Austausch auf Arbeitsebene	13. Juli 2022
game-Verband	Austausch auf Arbeitsebene und mit Geschäftsführer game-Verband	22. Juli 2022
game-Verband	Austausch auf Arbeitsebene	5. August 2022
game-Verband	Austausch auf Arbeitsebene	12. August 2022
game-Verband	Austausch auf Arbeitsebene	15. August 2022
game-Verband	Austausch zwischen PSt Kellner und Geschäftsführer game-Verband	15. August 2022
game-Verband	Austausch auf Arbeitsebene	17. August 2022
game-Verband/ Koelnmesse	Austausch auf Arbeitsebene	23. August 2022

BKM		
Institution	Gesprächspartner	Datum
game-Verband	Austausch auf Arbeitsebene und mit Geschäftsführer game-Verband	Terminabstimmung im Vorfeld der gamescom

BMFSFJ
Im Vorfeld des Besuches von Bundesministerin Lisa Paus fanden Gespräche zur Organisation des Besuches zwischen dem zuständigen Fachreferat, der Koelnmesse GmbH und dem game-Verband statt.

11. In welchen Bereichen sieht die Bundesregierung nach der gamescom 2022 Handlungsbedarf, und liegen von der Bundesregierung dazu schon Maßnahmen und Vorhaben vor?

Es wird auf die Antworten zu den Fragen 5 und 5a, 7 sowie 9 und 9a verwiesen.

12. Weshalb sind Games und E-Sport nicht Bestandteil der Digitalstrategie der Bundesregierung?

Die Digitalstrategie führt die politischen Schwerpunkte und Ziele aller Ressorts beim Querschnittsthema Digitalisierung unter einem gemeinsamen Dach zusammen und ist damit das digitalpolitische Kursbuch für diese Legislaturperiode. Es bleibt den Ressorts unbenommen, für ihre Häuser eigene Strategien zur Vertiefung und Ergänzung zu erlassen. In diesem Sinne werden die strategischen Weichen für die Stärkung der Games-Branche und des E-Sports in der „Strategie für den Games-Standort Deutschland“ gestellt.

13. Bezieht sich die Bundesregierung im Rahmen ihrer Games-Politik auf die „Strategie für den Games-Standort Deutschland“ vom 31. Mai 2021?
 - a) Wenn ja, welche konkreten Punkte und Handlungsfelder der Strategie für den Games-Standort Deutschland vom 31. Mai 2021 sind Bestandteile der Games-Politik der Bundesregierung?
 - b) Welche konkreten Schritte plant die Bundesregierung zur Verbesserung der Rahmenbedingungen – insbesondere auch mit Blick auf und in Anlehnung an die Games-Strategie – für den E-Sport?
 - c) Wie lautet der aktuelle Umsetzungsstand der Strategie für den Games-Standort Deutschland von Seiten der Bundesregierung?

Die Fragen 13 bis 13c werden gemeinsam beantwortet.

Zur Beantwortung der Frage 13 mit den Unterfragen a bis c wird auf die Antwort zu den Fragen 5 und 5a verwiesen.

- d) Ist eine Weiterentwicklung der Strategie für den Games-Standort Deutschland geplant?

Die Games-Strategie ist darauf ausgelegt, dass zunächst konkrete Maßnahmen zu den einzelnen Handlungsfeldern entwickelt und umgesetzt werden. Dieses Vorgehen ist weiterhin aktuell.

14. Welche Bedeutung hat Gamification aus Sicht der Bundesregierung für den Digitalstandort Deutschland?
 - a) Wie definiert die Bundesregierung den Begriff „Gamification“?

Die Fragen 14 und 14a werden gemeinsam beantwortet.

Unter Gamification wird allgemein die Übertragung von spieltypischen Elementen in spielfremde Zusammenhänge verstanden.

- b) Wo ergeben sich aus Sicht der Bundesregierung Anwendungsbereiche für Gamification?

Gamifizierte Elemente können in nahezu allen Wirtschafts- und Gesellschaftsbereichen genutzt werden. Beispielsweise sind Gamification-Ansätze im Bil-

dungs- und Fortbildungsbereich grundsätzlich geeignet, sich positiv auf den Lernerfolg auszuwirken. Gamification-Elemente ermöglichen kollaborative Lernszenarien, beinhalten die Möglichkeit zur Lernzielkontrolle und können eine höhere (Lern-)Motivation bewirken. Die Einsatzmöglichkeiten sind von der jeweiligen Branche aber auch vom Lernziel abhängig.

- c) Ist Gamification Bestandteil von Strategien, Maßnahmen und Programmen der Bundesregierung (wenn ja, bitte die jeweiligen Programme, Maßnahmen und Strategien auflisten)?

Die Antwort ist aus der nachfolgenden Tabelle ersichtlich. Darüber hinaus können Gamification-Elemente vielfach Bestandteil einzelner Förderprojekte der Ressorts sein, auch wenn Gamification selbst weder Bestandteil der Konzeption noch Zielstellung der Fördermaßnahme ist.

Ressort	Maßnahme
BMWK	Strategie für den Games-Standort Deutschland
BMBF	Virtuelle und Erweiterte Realität (VR/AR) in der beruflichen Bildung
BMBF	INVITE – Innovationswettbewerb Digitale Plattform berufliche Weiterbildung
BMBF	Foresight-Prozess III:
BMBF	Quantum aktiv – intuitive Outreachkonzepte für die Quantentechnologien
BMBF	Mensch-Technik-Interaktion für digitale Souveränität
BMBF	Miteinander durch Innovation – Interaktive Technologien für Gesundheit und Lebensqualität

15. Plant die Bundesregierung eine gesonderte Förderung von Serious Games, die der Vermittlung von Lerninhalten in Schulen, Hochschulen oder in der Ausbildung dienen?
- a) Ist eine konkrete Unterstützung von Schulen geplant, um Serious Games in den Lernalltag zu integrieren?
- b) Ist eine konkrete Unterstützung von Hochschulen und Ausbildungsstätten geplant, die Serious Games in ihr Ausbildungsprogramm aufnehmen könnten?
- c) Erhalten Entwicklerstudios von Serious Games eine gesonderte Förderung?
- d) Wenn nein, ist eine eigene Förderung geplant?

Die Fragen 15 bis 15d werden gemeinsam beantwortet.

Eine gesonderte Förderung mit dem Ziel der Integration von Serious Games an Schulen, Hochschulen oder Ausbildungsstätten ist zurzeit nicht geplant. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) fördert in unterschiedlichen Förderlinien Projekte, die die Chancen und Auswirkungen neuer, digitaler Bildungstechnologien für den Bildungsbereich erforschen. Hierzu zählen auch Serious Games. Beispielsweise wird im Projekt „Evidenzbasierte Qualifizierung und Weiterbildung von Lehrkräften: Effektive und adaptive Klassenführung im inklusiven Klassenzimmer“ der Forschungsstand zu inklusiver Bildung, Unterrichtsqualität und Lehrerbildung mit den Erkenntnissen der Effektivität von Ansätzen aus dem Bereich der Serious Educational Games (SEG) zusammengeführt.

Serious Games sind auch im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes grundsätzlich förderfähig.

16. Sind die vom Bundesministerium für Digitales und Verkehr durchgeführten zwei Interessenbekundungsverfahren zur Einschätzung des Förderbedarfs für geplante Games-Entwicklungen bereits abgeschlossen?
- Wenn ja, welcher Förderbedarf wurde ermittelt, und welche Erkenntnisse zieht die Bundesregierung aus den Interessenbekundungsverfahren für die Stärkung des Games-Standortes Deutschland?
 - Wenn nein, wann ist damit zu rechnen?

Die Fragen 16 bis 16b werden gemeinsam beantwortet.

Das Interessenbekundungsverfahren ist abgeschlossen. Hierbei wurde das Interesse an Projekten mit Bezug auf die Förderung der Computerspieleentwicklung als auch im Bereich Forschung und Entwicklung (F&E) abgefragt.

Für den Bereich der Förderung der Computerspieleentwicklung wurde ein Interesse an 108 Projekten von 84 Unternehmen mit einem Gesamt-Fördervolumen von rund 96 Mio. Euro gemeldet. Die Laufzeit der Vorhaben reicht von 4 bis 48 Monate. Die geplanten Startzeiten verteilen sich von 2021 bis 2025 (siehe nachfolgende Tabelle).

Anvisiertes Startjahr	Anzahl der geplanten Projekte	Fördersumme in Mio. Euro
2021	2	1.450
2022	72	62.900
2023	24	17.750
2024	7	8.500
2025	1	3.750
Sonstiges	2	2.100

Für den Bereich Forschung und Entwicklung wurden 189 Projekte mit einem geschätzten Gesamt-Fördervolumen von 120 Mio. Euro eingereicht. Die eingereichten Ideen wiesen einen hohen Innovationsgehalt auf.

17. Ist die vom Bundesministerium für Digitales und Verkehr geplante Erarbeitung einer Richtlinie zur Forschungs- und Entwicklungsförderung für Projekte und Studien mit dem Forschungsgegenstand Computerspiele abgeschlossen?
- Wenn nein, wann ist mit einer Richtlinie zu rechnen?
 - Welche Kriterien müssen erfüllt sein, um für die Förderung berechtigt zu werden?
 - Wie soll konkret die Zusammenarbeit mit der Wissenschaft, in diesem Zusammenhang auch mit Hochschulen, zur Erforschung von Games und E-Sport gestaltet werden?
 - Wie soll konkret die Zusammenarbeit mit der Forschung, in diesem Zusammenhang auch mit außeruniversitären Forschungseinrichtungen, zur Erforschung von Games und E-Sport gestaltet werden?

Die Fragen 17 bis 17d werden gemeinsam beantwortet.

Zum aktuellen Zeitpunkt ist keine Richtlinie zur Forschungs- und Entwicklungsförderung für Projekte und Studien mit dem Forschungsgegenstand Computerspiele geplant. Im Rahmen der geplanten Evaluation der Computerspieleförderung des Bundes soll u. a. analysiert werden, ob und in welchem Umfang Projekte mit einem hohen F&E-Anteil bei der Förderung besonders berücksichtigt werden sollten.

18. Stehen inzwischen Inhalte und ein Zeitplan für die Reformelemente zum Gemeinnützigkeitsrecht von E-Sport fest, nachdem die Beantwortung der Kleinen Anfrage auf Bundestagsdrucksache 20/1152 der Fraktion der CDU/CSU ergeben hat, dass diese zum Zeitpunkt der Beantwortung am 7. April 2022 durch die Bundesregierung noch nicht feststanden?
 - a) Wenn ja, welche Reformelemente sind konkret geplant?
 - b) Wenn ja, wie sieht der Zeitplan aus?
19. Was beinhaltet die Formulierung im Koalitionsvertrag zwischen SPD, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und FDP, „den E-Sport in Deutschland gemeinnützig machen zu wollen“?
 - a) Wie lauten die konkreten Maßnahmen und Vorhaben der Bundesregierung, um die Festschreibung der Gemeinnützigkeit des E-Sport anzuerkennen?
 - b) Welchen Handlungsbedarf sieht die Bundesregierung, um diejenigen Vereine, die E-Sport in ihren Abteilungen betreiben, vor der Gefahr einer Aberkennung der Gemeinnützigkeit zu schützen?
 - c) Welche konkreten Maßnahmen ergreift die Bundesregierung, um sicherzustellen, dass Vereine, die E-Sport-Abteilungen betreiben, den Status ihrer Gemeinnützigkeit nicht verlieren?
20. Plant die Bundesregierung, für E-Sport im § 52 der Abgabenordnung (AO) eine Gemeinnützigkeit festzulegen?
 - a) Wird nach den Genres und Inhalten der Spiele differenziert?
 - b) Unterscheidet die Bundesregierung in diesem Zusammenhang zwischen E-Sport-Titeln mit gewaltbestimmten und ohne gewaltbestimmte Inhalte?
 - c) Differenziert die Bundesregierung in diesem Zusammenhang anhand der Alterseinstufungen der Spiele durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)?

Die Fragen 18 bis 20c werden aufgrund des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet. Inhalt und Zeitplan gesetzlicher Maßnahmen zur Gemeinnützigkeit von E-Sport stehen noch nicht fest.

21. Welche Maßnahmen plant die Bundesregierung in Bezug auf Jugendschutz und Prävention sowie Hilfe bei Spielsucht im Bereich E-Sport und Games?

Hinsichtlich des Jugendschutzes im Bereich E-Sport und digitale Spiele gilt es im Wesentlichen, die neuen Regelungen des zum 1. Mai 2021 novellierten Jugendschutzgesetzes umzusetzen und im Rahmen der Fach- und Rechtsaufsicht des BMFSFJ zu begleiten. Im Rahmen der Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“ des BMFSFJ werden zielgruppengerechte Angebote hinsichtlich der exzessiven Nutzung von digitalen Spielen ausgebaut.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) informiert mit der Kampagne „Ins Netz gehen“ über Risiken eines exzessiven Medienkonsums, einschließlich Gaming, stellt Informationsmaterialien und Erklärvideos zur Verfügung und bietet Selbst- und Wissenstests an. Bestandteil der Kampagne ist auch ein Online-Verhaltensänderungsprogramm mit dem Titel „Das andere Leben“. Abgerundet wird das Angebot durch das Peer-Projekt „Net-Piloten“. In diesem Projekt werden Schülerinnen und Schüler zu Peers ausgebildet. Im Austausch mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern vermitteln sie Kenntnisse

über einen reflektierten Umgang mit Medien und zeigen die Risiken eines exzessiven Medienkonsums auf.

- a) Welche konkreten Gefahrenquellen sieht die Bundesregierung bei Spielsucht für junge Menschen?

In digitalen Spielen können bestimmte suchtrisikoe erhöhende spielstrukturelle Merkmale, wie Formen von Belohnungssystemen oder auch Glücksspielmechanismen oder glücksspielähnliche Elemente wie beispielsweise sogenannte Lootboxen enthalten sein. Bei neueren Technologien aus dem Bereich Virtual Reality werden Effekte wie eine höhere Immersion beim Spielerlebnis und eine damit einhergehende exzessivere Nutzung antizipiert und diskutiert.

Die exzessive Nutzung eines Mediums kann für Kinder und Jugendliche bereits schädlich sein, ohne dass sie zu einer Abhängigkeit bzw. Suchterkrankung führen muss. Die exzessive Nutzung eines oder einiger Medien führt im Regelfall zu einer überproportionalen zeitlichen Beschäftigung mit diesem Medium. Dadurch können andere Lebensbereiche – wie etwa die schulische Entwicklung, das soziale Leben – leiden. Eine über eine gewisse Dauer anhaltende Vernachlässigung anderer Lebensbereiche kann die Entwicklung des Verantwortungsbewusstseins, der Selbstregulierung, der Impulskontrolle oder auch des geistigen, seelischen und körperlichen Wohls (z. B. durch Schlafmangel, soziale Isolation) beeinträchtigen.

- b) Verfügt die Bundesregierung über Statistiken, wie viele Kinder und Jugendliche unter Spielsucht leiden?
c) Wenn ja, wie lauten die Statistiken?

Die Fragen 21b und 21c werden gemeinsam beantwortet.

Im Gefährdungsatlas der BzKJ wird der aktuelle Forschungsstand auf S. 156 zusammenfassend dargestellt. Dieser ist hier verfügbar: www.bzkj.de/bzkj/service/publikationen/gefaehrungsatlas-digitales-aufwachsen-vom-kind-aus-denken-zukunftssicher-handeln-aktualisierte-und-erweiterte-2-auflage--197812.

Die BZgA erhebt seit 2011 in regelmäßigen Abständen Daten zur Nutzung von Computerspielen und des Internets sowie zur Verbreitung von computerspiel- und internetbezogenen Störungen der 12- bis 25-jährigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Die Ergebnisse der letzten Befragung im Jahr 2019 wurden im Teilband „Computerspiele und Internet“ veröffentlicht (abrufbar unter www.bzga.de/fileadmin/user_upload/PDF/studien/Drogenaffinitaet_Jugendlicher_2019_Teilband_Computerspiele_u_Internet.pdf). Danach ist bei 8,4 Prozent der 12- bis 17-Jährigen von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung auszugehen. Im Zeitraum von 2011 bis 2019 hat die Verbreitung von computerspiel- und internetbezogenen Störungen zugenommen.

22. Wie plant die Bundesregierung, die hohen nationalen Jugendschutzstandards auf Gaming-Plattformen sicherzustellen, nachdem der Digital Services Act (DSA) mit vollharmonisierender Wirkung in Kraft getreten ist?

Die Ansätze des zum 1. Mai 2021 novellierten Jugendschutzgesetzes haben international Vorbildwirkung entfaltet, was sich auch in Regelungen des Digital Services Act (DSA), die an das Schutzniveau des Jugendschutzgesetzes anknüpfen, widerspiegelt. Ob und inwieweit das Inkrafttreten des DSA Änderungen am Jugendschutzgesetz erfordert, wird noch geprüft.

- a) Der DSA hat u. a. Folgen für die Geltung des Telemediengesetzes (TMG), des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes (NetzDG) und des Jugendschutzgesetzes (JuSchG). Welche Rechtsgrundlagen zur Durchsetzung des Jugendschutzes gelten für Gaming-Plattformen?

Bundesrechtlich gilt: Diensteanbieter, die Filme oder Spielprogramme in einem Gesamtangebot zusammenfassen und mit Gewinnerzielungsabsicht als eigene Inhalte zum individuellen Abruf zu einem von den Nutzerinnen und Nutzern gewählten Zeitpunkt bereithalten, dürfen dies gemäß § 14a Absatz 1 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) nur, wenn diese gemäß den Altersstufen des § 14 Absatz 2 mit einer deutlich wahrnehmbaren Alterskennzeichnung versehen sind. Die BzKJ ist zur Ahndung entsprechender Verstöße zuständig (§ 28 Absatz 7 in Verbindung mit Absatz 3 Nummer 2 JuSchG).

Wenn und soweit die mit der Fragestellung gemeinten Plattformen zugleich Diensteanbieter im Sinne von § 24a Absatz 1 Satz 1 JuSchG sind, so treffen sie zugleich die Pflichten aus den §§ 24a ff. JuSchG (insbesondere Anbietervorsorgepflichten). Die Einhaltung von Anbietervorsorgepflichten überwacht die BzKJ (§ 24b, § 28 Absatz 7 in Verbindung mit Absatz 3 Nummer 4 JuSchG). Endet ein zunächst vorausgehendes dialogisches Verfahren ohne Erfolg, kann die BzKJ konkrete Maßnahmen anordnen und in letzter Konsequenz bei Nichtbefolgung Bußgelder in einer Höhe von bis zu 50 Mio. Euro verhängen (§ 28 Absatz 3 Nummer 4 und 5 in Verbindung mit Absatz 5 JuSchG).

- b) Wie werden künftig die Zuständigkeiten zwischen Bund, Ländern und dem Koordinator bzw. der Koordinatorin für den DSA konkret geregelt, um die traditionell hohen Jugendschutzstandards auf nationaler Ebene auch für Gaming-Plattformen zu erhalten?

Es wird auf die Antwort der Bundesregierung zu den Fragen 4, 5, 8 bis 11 und 21 der Kleinen Anfrage der Fraktion der CDU/CSU „Benennung des Koordinators für digitale Dienste“ auf Bundestagsdrucksache 20/3811 verwiesen.

23. Setzt sich die Bundesregierung mit der Thematik der sogenannten Lootboxen in Games und E-Sport auseinander?

Die Bundesregierung setzt sich mit der Thematik der Lootboxen in digitalen Spielen und E-Sport auseinander.

- a) Wenn ja, wie schätzt die Bundesregierung die Risiken von Lootboxen ein?

In Online-Spielen eingesetzte Kauffunktionen oder glücksspielähnliche Mechanismen wie Lootboxen können je nach Ausgestaltung für Kinder und Jugendliche eine entwicklungsbeeinträchtigende und möglicherweise sogar jugendgefährdende Wirkung entfalten. Sie können zu einem Kontrollverlust über finanzielle Ausgaben führen und die Entwicklung eines exzessiven Spielverhaltens begünstigen. Darüber hinaus können gerade glücksspielähnliche Elemente die Gefahr eines Übergangs zu Online-Glücksspielen und dem damit verbundenen Risiko der Glücksspielsucht bergen.

Kauffunktionen oder glücksspielähnliche Mechanismen in digitalen Spielen sind als sogenannte Interaktionsrisiken vergleichsweise neue Gefährdungsfaktoren, die Kinder und Jugendliche wie auch ihre Eltern oft nicht oder nicht ausreichend kennen.

- b) Ergibt sich daraus konkreter Handlungsbedarf aus Sicht der Bundesregierung?

Die Bundesregierung setzt sich daher dafür ein, dass alle Beteiligten ihrer Verantwortung insbesondere im Jugendmedienschutz nachkommen. Das im Mai 2021 novellierte Jugendschutzgesetz hat die Voraussetzungen geschaffen, dieser neuen Risikodimension im Rahmen eines an jugendlichen Lebenswelten orientierten Kinder- und Jugendmedienschutzes angemessen zu begegnen. Dies umfasst wirksame und angemessene Maßnahmen der Anbietervorsorge (siehe dazu die Antwort zu Frage 22a sowie die Förderung der Orientierung für Kinder und Jugendliche, Eltern sowie pädagogische Fachkräfte bei der Mediennutzung und Medienerziehung).

Das novellierte Jugendschutzgesetz verpflichtet Diensteanbieter nach § 24a Absatz 1 zur Vorhaltung angemessener und wirksamer struktureller Vorsorgemaßnahmen zur Wahrung der Schutzziele des § 10a Nummer 1 bis 3. Die BzKJ überprüft die Umsetzung, die konkrete Ausgestaltung und die Angemessenheit der von Diensteanbietern nach § 24a Absatz 1 JuSchG zu treffenden Vorsorgemaßnahmen. Dafür ist sie in den Anbieterdialog mit den Anbietern der bei Kindern und Jugendlichen besonders relevanten Diensten getreten. Wirksamkeit und Angemessenheit bereits getroffener und noch zu treffender Vorsorgemaßnahmen der Anbieter sind Gegenstand der Prüfung durch die BzKJ. Hierfür nimmt die BzKJ in Zusammenarbeit mit jugendschutz.net gemäß § 24b Absatz 1 JuSchG eine fachliche Einschätzung der Gefährdungen vor, die in relevanten Diensten für Kinder und Jugendliche entstehen können.

Der als Ergebnis der bei der BzKJ angesiedelten ZUKUNFTSWERKSTATT erstellte „Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“ bietet zudem einen aktuellen, wissenschaftlich fundierten Überblick über mögliche Gefährdungen, aber auch mögliche Chancen für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen bei der Nutzung digitaler Medien. Der Gefährdungsatlas dient als Grundlagenwerk und Orientierung für die medienpädagogische Fachszene sowie weitere pädagogische Fachkräfte und behandelt die in den Fragen 21 bis 23 angesprochenen Themen digitale Spiele, (simuliertes) Online-Glücksspiel sowie Internetsucht und exzessive Nutzung.

Darüber hinaus unterstützt das BMFSFJ verschiedene Initiativen, die Medienkompetenz und Hintergrundwissen über Spielmechanismen wie Lootboxen vermitteln und die den Eltern und Erziehenden Orientierung in der digitalen Medienwelt bieten sollen. Hier sind vor allem die Initiativen „Schau hin! Was dein Kind mit Medien macht“ und „Gutes Aufwachsen mit Medien“ zu nennen.

- c) Hat die Bundesregierung Erkenntnisse darüber, ob ein Zusammenhang zwischen Lootboxen in Spielen und der Spielsucht besteht?

Der Bundesregierung liegen hierzu keine gesicherten Erkenntnisse vor. In einer britischen Studie (www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-07/Gaming_and_Gambling_Report_Final_0.pdf) verweisen die Forschenden allerdings auf eine Reihe von Studien, in denen sich ein signifikanter Zusammenhang zwischen dem Kauf von Lootboxen und problematischem Glücksspielverhalten zeigt. Auf Basis der bestehenden Forschungslage ist insgesamt davon auszugehen, dass die Nutzung von simuliertem Online-Glücksspiel u. a. mit nachfolgenden Wirkungen einhergehen kann: Hinleitung zum störungsbehafteten Spielen, Prägung positiv gefärbter Glücksspieleinstellungen, Desensibilisierung gegen über Glücksspielverlusten, kognitive Verzerrungen bezüglich Gewinnchancen und zur Beeinflussbarkeit der Spielverläufe, (schnellerer) Umstieg zum echten Glücksspiel. Dieses Risikopotenzial wird im besonderen Maße gesehen, wenn die Angebote In-Game-Käufe ermöglichen (z. B. durch käuflich erwerb- bare Lootboxen) und wenn mit überhöhten Gewinnwahrscheinlichkeiten und

-ausschüttungen operiert wird. Gemäß einer Studie der Krankenkasse DAK-Gesundheit gelten 15,4 Prozent der unter 18-Jährigen als sogenannte Risikogamende, die ein riskantes oder pathologisches Spielverhalten im Sinne einer Spielsucht praktizieren und negative Begleiterscheinungen hinsichtlich Schulerfolg, Kostenkontrolle und Emotionsmanagement zeigen. Dabei werden monetäre Aspekte von Spielen, wie etwa Investitionen in Spielerweiterungen, In-Game-Währungen oder Lootboxen als suchtfördernde Mechanismen bezeichnet, die als Spielelemente des simulierten Glücksspiels aufgefasst werden. Die Quellen der benannten Statistiken sowie weitere Ausführungen können dem in der Antwort zu Frage 23b genannten Gefährdungsatlas entnommen werden (dort S. 201 ff.).

- d) Hat die Bundesregierung Erkenntnisse oder Statistiken darüber, wie viele Einnahmen Spieleanbieter über Lootboxen einnehmen?
- e) Wenn ja, wie hoch sind diese Einnahmen?
- f) Liegen der Bundesregierung Erkenntnisse über die Verschuldung von jungen Menschen vor, die aus Ausgaben für Videospiele und In-Game-Käufen resultiert?

Die Fragen 23d bis 23f werden gemeinsam beantwortet.

Der Bundesregierung liegen keine Erkenntnisse zur Beantwortung der Fragen 23d bis 23f vor.

- g) Sieht die Bundesregierung die Notwendigkeit einer Regulierung, auch seitens der Bundesländer, mit Blick auf Glücksspiel, und wenn ja, in welcher Form?

Um glücksspielähnliche Mechanismen mit Blick auf Kinder- und Jugendmedienschutzinteressen regulatorisch zu erfassen, wurde das Jugendschutzgesetz novelliert. Es wird auf die Antworten zu den Fragen 22 und 23 verwiesen. Glücksspielrecht im engeren Sinne ist Sache der Länder und wird von dort im Glücksspielstaatsvertrag adressiert.

- 24. Plant die Bundesregierung neue Maßnahmen zur Regelung des Betriebs von Online-Casinos?

Das Glücksspiel (einschließlich Online-Glücksspiel) ist nach der grundgesetzlichen Kompetenzverteilung grundsätzlich Länderangelegenheit. Mit dem Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag 2021 – GlüStV 2021) sind ab dem 1. Juli 2021 Glücksspiele im Internet wie virtuelle Automaten Spiele, Online-Poker und Online-Casinospiele erlaubnisfähig. Auch die Aufsicht über das Glücksspielangebot in Deutschland liegt nach § 9 GlüStV 2021 auf Ebene der Länder.

- a) Liegen der Bundesregierung Erkenntnisse vor, wie viele Menschen in Deutschland unter Spielsucht ausgehend von Online-Casinos leiden?

Nach der Repräsentativbefragung der BZgA zum Glücksspielverhalten und zur Glücksspielsucht in Deutschland 2019 (www.bzga.de/forschung/studien/abgeschlossene-studien/studien-ab-1997/gluecksspiel/gluecksspielverhalten-und-gluecksspielsucht-in-deutschland-2019-1/) verblieb die Teilnahme an Internet-Casinospielen 2019 auf sehr niedrigem Niveau (0,7 Prozent). Allerdings zeigt sich insbesondere bei der Nutzung von Online-Casinospielen, Glücksspielautomaten und Geldspielautomaten ein deskriptiver Zusammenhang zu mindestens problematischem Glücksspielverhalten.

Nach den Ergebnissen des Glücksspielsurveys 2021 des Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD) und der Universität Bremen (www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2022/03/Gluecksspiel-Survey_2021.pdf) haben insgesamt 6,8 Prozent der Bevölkerung in den letzten zwölf Monaten an riskanten Glücksspielformen (Automatenspiele, Casinospiele, Sportwetten) teilgenommen. Getrennt nach ihrem Zugang zu den Glücksspielangeboten ergeben sich hier Anteilswerte von 4,6 Prozent für das Online-Glücksspiel und 3,5 Prozent für den terrestrischen Zugangsweg. Die 12-Monatsprävalenz bei Online-Casinospiele (inklusive virtuellem Automatenspiel) lag bei 2,0 Prozent. Unter den Teilnehmenden an Glücksspielen mit hohem Risikopotential, die terrestrisch oder online angeboten werden, weisen 23,2 Prozent eine leichte bis schwere Störung durch Glücksspiele auf. Wenn ausschließlich die Online-Casinospiele in den Blick genommen werden, ist mehr als ein Drittel (34,4 Prozent) von einer Glücksspielstörung betroffen.

- b) Plant die Bundesregierung Maßnahmen, um den Spielerschutz in Online-Casinos zu verbessern?

Der Bundesregierung ist der Spieler- und Jugendschutz beim Glücksspiel ein wichtiges Anliegen. Die nationale Strategie zur Drogen- und Suchtpolitik setzt daher auf die Fortführung bewährter und die Entwicklung neuer Präventionsmaßnahmen speziell für verschiedene Formen des Glücksspiels. Diese bundesweiten Maßnahmen zur Glücksspielprävention werden von der BZgA im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit durchgeführt. Zentraler Baustein dieser Aktivitäten ist die Internetseite www.check-dein-spiel.de. Im Übrigen wird auf die Antwort zu Frage 24 verwiesen.

25. Wie wird die Bundesregierung den E-Sport im professionellen Bereich künftig unterstützen?

Es wird auf die Antwort zu Frage 7 verwiesen.

26. Welche Spill-over-Effekte durch Games bzw. Games-Förderung sind der Bundesregierung in den Bereichen Innovation und Technologie bekannt (bitte auflisten)?
27. Welche Spill-over-Effekte durch Games bzw. Games-Förderung sind der Bundesregierung in den Bereichen Innovation und Technologie in anderen Staaten (USA, Großbritannien, Japan, Südkorea und China) bekannt (bitte auflisten)?

Die Fragen 26 und 27 werden aufgrund des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Technologien wie Simulation, dreidimensionale Darstellung, Virtuelle Realität und Augmented Reality wurden von der Games-Branche so weiterentwickelt, dass sie für neue Bereiche nutzbar wurden. Aus diesem Innovations- und Kreativitätspool bedienen sich zunehmend andere Technologiebranchen. Dies betrifft sowohl den Technologietransfer als auch Arbeitskräfte. Computerspiele sind außerdem dazu geeignet, Digital- und Medienkompetenz zu entwickeln und aufrecht zu erhalten.

Eine Erhebung sämtlicher Spill-Over-Effekte hat die Bundesregierung nicht durchgeführt. Beispielhaft sei an dieser Stelle aber auf die Preisträger des Deutschen Computerspielpreises in der Kategorie „Beste Innovation und Technologie“ verwiesen. Der Gewinner der Kategorie 2021 „Holoride“ ist ein System, bei dem Mitfahrende in Fahrzeugen mit Hilfe einer Virtual-Reality-Brille (VR-

Brille) durch virtuelle Welten fahren bzw. digitale Spiele spielen können. Das System liest die Sensoren des Fahrzeugs aus und passt, gestützt durch Künstliche Intelligenz (KI), sowohl die Spieldauer an die voraussichtliche Reisezeit als auch die Bewegungen im Spiel an die reale Fahrphysik des Autos an. So wird Passagieren im Auto trotz VR-Brille nicht schlecht, da gespürte Bewegungen und optische Wahrnehmung übereinstimmen. Sämtliche Gewinner der Kategorien sind abrufbar unter <https://deutscher-computerspielpreis.de/gewinner/?c=621&a=1&y=0>. Weitere Beispiele sind in der „Strategie für den Games-Standort Deutschland“ aufgeführt (abrufbar unter www.bmwk.de/Redaktion/DE/Artikel/Wirtschaft/Games/strategie-games-standort-deutschland.html).

