

Kleine Anfrage

der Fraktion der CDU/CSU

Förderung von Serious Games im Bildungsbereich

Die Steigerung der Lernmotivation von Kindern und Jugendlichen muss nach Auffassung der Fragesteller ein zentrales Ziel sein, um die in jüngsten Bildungsstudien aufgezeigte hohe Abhängigkeit des Bildungserfolgs von der Unterstützung des Elternhauses zu reduzieren. Die Popularität digitaler Spiele bietet nach Wahrnehmung der Fragesteller hierbei großes Potenzial, spielerische Elemente mit Wissensvermittlung zu verbinden und so die Motivation der Lernenden zu steigern. Unter den 16- bis 29-Jährigen geben über 90 Prozent an, zumindest ab und zu Video- und Computerspiele zu spielen (www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Fuer-Haelfte-sind-Video-und-Computerspiele-Kulturgut). Bei den 30- bis 49-Jährigen sind es 74 Prozent und bei den 50- bis 64-Jährigen 46 Prozent. Digitale Spiele sind damit in der Mitte der Gesellschaft angekommen.

Digitale Spiele, die nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern auch ernsthaftere Zwecke verfolgen, werden „Serious Games“ genannt. Diese werden mit dem Anspruch konzipiert, Lerninhalte und Kompetenzen auf spielerische Art und Weise zu vermitteln. Spielerische Elemente wie zum Beispiel Punktesysteme, Rankings, Wettbewerbssituationen und Auswahl- und Aufstiegsmöglichkeiten werden in den Lernalltag eingebaut und schaffen eine Anreizstruktur, die die Lernenden motiviert. Die motivationale und lernförderliche Wirkung von spielerischen Elementen wurde bereits mehrfach wissenschaftlich belegt. Potenziale werden entlang der gesamten Bildungskette gesehen – von der frühkindlichen Bildung über die schulische Bildung, Berufsorientierung, berufliche Bildung und Weiterbildung. Gleichwohl ist der Einsatz von Serious Games im Lernkontext kein Erfolgsgarant, sondern setzt nach Vorstellung der Fragesteller eine zielorientierte didaktische Ausgestaltung voraus.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Welchen Stellenwert räumt das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) der Anwendung von Serious Games im Bildungsbereich insgesamt ein?
 - a) Welchen Stellenwert räumt das BMBF der Anwendung von Serious Games in der frühkindlichen Bildung ein?
 - b) Welchen Stellenwert räumt das BMBF der Anwendung von Serious Games in der schulischen Bildung ein?
 - c) Welchen Stellenwert räumt das BMBF der Anwendung von Serious Games in der Berufsorientierung ein?

- d) Welchen Stellenwert räumt das BMBF der Anwendung von Serious Games in der beruflichen Bildung ein?
 - e) Welchen Stellenwert räumt das BMBF der Anwendung von Serious Games in der Hochschulbildung ein?
 - f) Welchen Stellenwert räumt das BMBF der Anwendung von Serious Games in der beruflichen Weiterbildung ein?
 - g) Welchen Stellenwert räumt das BMBF der Anwendung von Serious Games in der politischen Bildung ein?
2. Liegt die Zuständigkeit für bildungspolitische Aspekte von Games innerhalb der Bundesregierung im BMBF, und wenn ja, warum ging das nicht aus der Antwort der Bundesregierung zu Frage 1 auf Bundestagsdrucksache 20/4533 hervor, und wenn nein, warum nicht?
 3. Wie viele Fördermittel wurden im Haushaltsjahr 2023 im Einzelplan 30 des BMBF für die Förderung von Games und Serious Games bereitgestellt, und wie viele dieser Mittel sind abgeflossen?
 4. Für welche konkreten Projekte zur Förderung von Games und Serious Games wurden die Mittel im Haushaltsjahr 2023 im Einzelplan 30 des BMBF zur Verfügung gestellt, und wie begründet die Bundesregierung einen etwaigen niedrigeren Mittelabfluss?
 5. Wie viele Fördermittel stellt das BMBF für die Förderung von Games und Serious Games im Haushaltsjahr 2024 zur Verfügung, und wie viele Mittel sind in der Finanzplanung bis 2027 jährlich vorgesehen?
 6. Mit welchen Förderprojekten fördert das BMBF die Erforschung von Wirkung, erforderlichen Rahmenbedingungen und Herausforderungen von Serious Games in der frühkindlichen Bildung (bitte die konkreten Förderprojekte, ihre Förderdauer und die durch den Bund bereitgestellten Fördermittel angeben)?
 7. Mit welchen Förderprojekten fördert das BMBF die Erforschung von Wirkung, erforderlichen Rahmenbedingungen und Herausforderungen von Serious Games in der schulischen Bildung (bitte die konkreten Förderprojekte, ihre Förderdauer und die durch den Bund bereitgestellten Fördermittel angeben)?
 8. Mit welchen Förderprojekten fördert das BMBF die Erforschung von Wirkung, erforderlichen Rahmenbedingungen und Herausforderungen von Serious Games in der Berufsorientierung (bitte die konkreten Förderprojekte, ihre Förderdauer und die durch den Bund bereitgestellten Fördermittel angeben)?
 9. Mit welchen Förderprojekten fördert das BMBF die Erforschung von Wirkung, erforderlichen Rahmenbedingungen und Herausforderungen von Serious Games in der beruflichen Bildung (bitte die konkreten Förderprojekte, ihre Förderdauer und die durch den Bund bereitgestellten Fördermittel angeben)?
 10. Mit welchen Förderprojekten fördert das BMBF die Erforschung von Wirkung, erforderlichen Rahmenbedingungen und Herausforderungen von Serious Games in der Hochschulbildung (bitte die konkreten Förderprojekte, ihre Förderdauer und die durch den Bund bereitgestellten Fördermittel angeben)?
 11. Mit welchen Förderprojekten fördert das BMBF die Erforschung von Wirkung, erforderlichen Rahmenbedingungen und Herausforderungen von Serious Games in der beruflichen Weiterbildung (bitte die konkreten För-

derprojekte, ihre Förderdauer und die durch den Bund bereitgestellten Fördermittel angeben)?

12. Mit welchen Förderprojekten fördert das BMBF die Erforschung von Wirkung, erforderlichen Rahmenbedingungen und Herausforderungen von Serious Games in der politischen Bildung (bitte die konkreten Förderprojekte, ihre Förderdauer und die durch den Bund bereitgestellten Fördermittel angeben)?
13. Wie viele Projekte aus dem Bildungsbereich haben von der aktuellen Bundesregierung im Rahmen der Computerspieleförderung eine Förderung erhalten (bitte pro Jahr angeben)?
14. Möchte die Bundesregierung die Unternehmensgründung im Bereich der Serious Games in Deutschland stärken, und wenn ja, mit welchen konkreten Maßnahmen?
15. Plant das BMBF weitere Fördermaßnahmen in der aktuellen Legislaturperiode zur Anwendung von Serious Games im Bildungsbereich?
16. Hat es zwischen den Vertretern der (Serious-)Games-Branche und den Ansprechpartnern für die Kultur- und Kreativwirtschaft im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) im vergangenen Jahr Treffen gegeben, und wenn ja, wann, und wer hat von der (Serious-)Games-Branche daran teilgenommen (bitte Gesprächstermine und Gesprächspartner auflisten)?

Berlin, den 22. Januar 2024

Friedrich Merz, Alexander Dobrindt und Fraktion

