

## **Antwort der Bundesregierung**

### **auf die Kleine Anfrage der Fraktion der CDU/CSU – Drucksache 20/10156 –**

#### **Förderung von Serious Games im Bildungsbereich**

##### Vorbemerkung der Fragesteller

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](http://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.

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?

Die Fragen 1 bis 1g werden im Zusammenhang beantwortet.

Serious Games können als eine von mehreren innovativen didaktischen Vermittlungsmethoden im Lehr-Lern-Prozess von pädagogischen Fachkräften eingesetzt werden. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) misst dem Einsatz von Serious Games entsprechende Bedeutung bei.

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?

Die derzeitige Verteilung der Geschäftsbereiche innerhalb der Bundesregierung ergibt sich aus dem Organisationserlass des Bundeskanzlers gemäß § 9 der Geschäftsordnung der Bundesregierung vom 8. Dezember 2021, wonach das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz für Games zuständig ist. Belange von Bildung, Wissenschaft und Forschung gehören grundsätzlich im Rahmen der verfassungsrechtlichen Kompetenzverteilung in den Zuständigkeitsbereich des BMBF. Sobald digitale Spiele nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern auch ernsthaftere Zwecke verfolgen, werden sie Serious Games genannt. Wenn Serious Games einen innovativen didaktischen Vermittlungsansatz aufweisen und pädagogische Ziele haben, liegt die Zuständigkeit somit im BMBF.

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?

Games wurden durch das BMBF im Haushaltsjahr 2023 nicht gefördert.

Für das Haushaltsjahr 2023 wurden im Einzelplan 30 des BMBF in verschiedenen Titeln insgesamt 1 460 840,39 Euro für die Förderung von Serious Games bereitgestellt. Durch die Bewilligung weiterer Förderprojekte und Verschiebungen von Mitteln ergab sich ein erhöhter Mittelabfluss in Höhe von 2 104 593,49 Euro.

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?

Für die folgenden Projekte wurden Mittel zur Förderung von Serious Games bereitgestellt.

Verbundprojekt: Europäisches Netzwerk für gerechte Bildung mit Digitalen Spielwelten
Verbundvorhaben ViTAWiN – Virtuell-augmentiertes Training für die Aus- und Weiterbildung in der interprofessionellen Notfallversorgung; Teilvorhaben: Projektleitung und medientechnische Konzeption, Prototypisierung und Evaluierung
QuantumEscape
GALaQSci
Bewegungsspiele in der Virtuellen Realität als Therapieform neurologischer Erkrankungen (EXGAVINE)
Sensorgestütztes Bewegungstraining für Senioren in einem intelligenten Augmented Reality System (BewARE)
Interaktive Augmented Reality App mit Tiefensensor basierter Gesichtserkennung zur Förderung der gesunden Entwicklung des Mundes (LogoLeon)
Effiziente und motivierende Schlaganfallrehabilitation zu Hause (REHOME)
Entwicklung eines interaktiven Pflege- und Alltagsassistenzsystems auf der Basis eines berührungslosen Power- und 60-GHz-Interface (DAYSI)
Digitale Kompetenz und Souveränität Adoleszenter durch Micro Games adaptiv fördern (A-DigiKomp)
Interaktive, visuelle Datenräume zur souveränen, datenschutzrechtlichen Entscheidungsfindung (InviDas)
Interaktive Therapieunterstützung mittels KI-basierter Mund-, Körperhaltungs- und Spracherkennung am Beispiel der Therapie von Stimmstörungen (LAOLA)
Nutzerzentrierte Entwicklung und Erprobung eines partizipativen Tools zur spielerischen Förderung von interaktiver und datengetriebener Planung in Kommunen (DeineStadt)
SG4BB

Es wird zudem auf die Antwort zu Frage 3 verwiesen.

- 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?

Eine Förderung von Games durch das BMBF ist derzeit nicht vorgesehen.

Die folgenden Fördermittel des BMBF zur Förderung von Serious Games sind im Haushaltsjahr 2024 sowie in der Finanzplanung bis 2027 vorgesehen.

2024	2025	2026	2027
1.634.508,67 Euro	1.288.971,08 Euro	1.152.016,05 Euro	444.107,44 Euro

- 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)?
- 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)?
- 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 Förderprojekte, 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)?

Die Fragen 6 bis 12 werden im Zusammenhang beantwortet.

Im Verbundprojekt „Europäisches Netzwerk für gerechte Bildung mit Digitalen Spielwelten“ werden die Potentiale von digitalen Lernspielen insbesondere zur Steigerung von Bildungsgerechtigkeit erforscht. In der Förderlaufzeit vom 1. Januar 2022 bis zum 31. Dezember 2024 werden insgesamt 329 649 Euro bereitgestellt.

Das INVITE-Projekt „SG4BB – Plattform zum Auffinden, Integrieren, Erproben und Bewerten von personalisierten Serious Games und spielerischen Lernangeboten in der beruflichen Weiterbildung (SG4BB – Serious Games – TU Darmstadt (tu-darmstadt.de))“ entwickelt Serious Games im Bereich der beruflichen Weiterbildung. In der Förderlaufzeit vom 1. Mai 2021 bis zum 30. April 2024 werden insgesamt 1 641 300,43 Euro bereitgestellt.

13. Wie viele Projekte aus dem Bildungsbereich haben von der aktuellen Bundesregierung im Rahmen der Computerspieleförderung eine Förderung erhalten (bitte pro Jahr angeben)?

Die Computerspieleförderung des Bundes steht antragsberechtigten Unternehmen der Gamesbranche offen und schränkt dabei nicht im Hinblick auf bestimmte Genres ein. Im Rahmen des Förderprogramms wurden von der aktuellen Bundesregierung acht Projekte unter dem Genre Lernspiel gefördert – davon wurden fünf Spiele im Jahr 2022 und drei im Jahr 2023 neu bewilligt.

14. Möchte die Bundesregierung die Unternehmensgründung im Bereich der Serious Games in Deutschland stärken, und wenn ja, mit welchen konkreten Maßnahmen?

Aktuell wird die Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“ im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) überarbeitet. Eine explizitere Ausrichtung der Förderrichtlinie auf Serious Games ist zum aktuellen Zeitpunkt nicht vorgesehen.

15. Plant das BMBF weitere Fördermaßnahmen in der aktuellen Legislaturperiode zur Anwendung von Serious Games im Bildungsbereich?

Es wird auf die Antwort zu Frage 1 verwiesen.

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)?

Am 13. Juli 2023 besuchte der Parlamentarische Staatssekretär Michael Kellner mehrere Unternehmen der Berliner Kultur- und Kreativwirtschaft. Dabei traf er das Berliner Studio Paintbucket Games im Saftladen, welches Serious Games im Bereich Erinnerungskultur entwickelt.

