Antrag

der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, Renata Alt, Nicole Bauer, Jens Beeck, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Mario Brandenburg, Sandra Bubendorfer-Licht, Dr. Marco Buschmann, Britta Katharina Dassler, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Otto Fricke, Peter Heidt, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Katja Hessel, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Gyde Jensen, Carina Konrad, Konstantin Kuhle, Alexander Müller, Dr. Martin Neumann, Matthias Seestern-Pauly, Hermann Otto Solms, Bettina Stark-Watzinger, Benjamin Strasser, Stephan Thomae, Manfred Todtenhausen, Gerald Ullrich und der Fraktion der FDP

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

Der Bundestag wolle beschließen:

I. Der Deutsche Bundestag stellt fest:

Digitale Spiele sind ein fester Bestandteil moderner Unterhaltungskultur. Inzwischen spielen etwa 30 Millionen Deutsche regelmäßig Videospiele, wobei die Mehrzahl von ihnen unter 30 Jahre ist. Zugleich wächst die Leidenschaft für digitale Spiele auch außerhalb dieser Altersgruppe - insbesondere bei Senioren - weiter stark an.

Dabei können Spiele jedoch weit mehr als nur der Unterhaltung und dem Zeitvertreib dienen. Sie können bei entsprechendem Einsatz und Begleitung auch produktiven, regenerativen, bildenden und motivierenden Zwecken dienen. Die sogenannten Serious Games und Gamification-Projekte sind keine simplen Computerspiele, sondern seriöse Alternativen zur Vermittlung von interkulturellen Lerninhalten, digitalen Kompetenzen sowie zum Training von Arbeitsabläufen. Gerade angesichts voranschreitender Digitalisierung und Distanzierung setzen Serious Games und Gamification neue Lern-Anreize und helfen individuelle Stärken zu fördern. Ihre vielfältigen Einsatzmöglichkeiten sind in der Bundesrepublik bislang jedoch noch unterschätzt und unterrepräsentiert.

Die freie Wirtschaft hat den Nutzen von Serious Games und Gamification - die Nutzung spielerischer Elemente in einer spielfremden Umgebung - seit längerem erkannt und versucht diese moderne und zeitgemäße Form der Vermittlung von Inhalten in ihre Arbeitsabläufe und Fortbildungsmaßnahmen zu integrieren. Bereits heute trainieren beispielsweise Servicetechniker in der Automobilindustrie mit Hilfe von VR-Brillen und Controllern die Wartung von Hochvoltbatterien. Für dieses virtuelle Training sprechen die vielseitigen Lernerfahrungen und die Wirtschaftlichkeit der Schulungsmethode. Zugleich schafft die Methode neue Motivationsansätze und bessere Lerneffekte.

Trotz des breiten Einsatzes von Serious Games und Gamification in der freien Wirtschaft, nutzt das öffentliche Bildungswesen die vielseitigen Vorteile der digitalen Pädagogik noch immer kaum bis gar nicht. Bislang existiert länderübergreifend kein Konsens in der Berücksichtigung der Lehreraus- und Fortbildung sowie in den Lehrplänen für die Schülerinnen und Schüler. Ein weiteres Erschwernis besteht in den fehlenden Regelungen zum Erwerb entsprechender Lizenzen sowie der bundesweite Mangel an entsprechender technischer Ausstattung und schneller Datenverbindungen, deren Zuständigkeit bei den Ländern liegt.

Aktuell existiert eine Vielzahl adäquater und pädagogisch wertvoller Serious Games-Entwicklungen, die für den flächendeckenden Einsatz im Unterricht prädestiniert sind, wie beispielsweise die Plattform "Mangahigh" (Westermann). In Spielwelten werden den Schülern von dritter bis zehnter Klasse Mathe-Aufgaben gestellt, deren richtige Beantwortung mit einem digitalen Belohnungssystem versehen ist. Auf spielerische Art und Weise können Schülerinnen und Schüler Mathematikkenntnisse vertiefen ohne mit lerntypischen Blockaden konfrontiert zu werden. Zusätzlich bietet die Software ein eigenes Diagnose-Tool für Lehrkräfte an, um passende Übungen zu identifizieren und den Lernerfolg ihrer Schüler zu kontrollieren. Serious Games und Gamification sind dabei nicht als Ersatz, sondern als unterstützende Ergänzung zum konventionellen Unterricht zu verstehen.

Auch die Erfahrungen aus der vielseitigen Anwendung im Gesundheitsbereich unterstreichen den Wert von Serious Games und Gamification. Dort dienen sie bereits der Unterstützung von Therapien und Rehabilitation, aber auch in der Aus- und Weiterbildung von Medizinern. Vor allem im letzteren Fall bieten Serious Games und Gamification-Projekte eine einzigartige Möglichkeit Operationen und innovative Behandlungsmethoden ohne reale Risiken für den täglichen Praxisgebrauch zu üben. Je stärker der „Eingriff in den Körper“, desto komplizierter wird es verständlicherweise, Zulassungen, Einbindungen und ähnliches zu bekommen. Gerade für kleinere Unternehmen aus der Games- oder Gamificationbranche sind die Verfahren kompliziert und der Austausch mit den Krankenkassen eine Hürde, auch im Hinblick auf Prototypenentwicklung. Das führt auch dazu, dass die vorhandenen Potenziale nicht umfassend gehoben werden.

Die Voraussetzungen für eine bundesweite Verwendung von Serious Games und Gamification können durch entscheidende politische Impulse gesetzt werden. Im Vergleich zu anderen europäischen Ländern werden die enormen Potentiale für Steuereinnahmen, Kostenreduzierung (u.a. Gesundheitssektor) und zur Verbesserung der Lebensqualität der Bürgerinnen und Bürgern weder ausreichend genutzt noch gefördert. Anspruchsvolle und vielfältige Serious Games und Gamification-Projekte brauchen aber die entsprechenden Voraussetzungen, um diese auch entwickeln zu können. Insbesondere durch den Zuzug entsprechender Fachkräfte aus dem Ausland sowie durch zielgenaue Studiengänge im Inland können nachhaltige Voraussetzungen für eine spezialisierte Spiele-Industrie "Made in Germany" geschaffen. Gleiches gilt für die Gamesförderung auf Bundes- und Länderebene. Die Bundesförderung befindet sich noch im Findungsprozess zur einer zukunftsweisenden digital-wirtschaftlichen Identität, orientierungsstiftende Zahlen und Evaluationen konnten bislang nicht vorgelegt werden. Eine Länderförderung wird nicht überall angeboten und die Budgets und Zugangsvoraussetzungen variieren stark. Inwiefern Entwickler von Serious Games und Gamification davon profitieren, ist ungeklärt. Zahlen zur Bewertung der Passgenauigkeit der Förderung fehlen. Unser Anspruch nach weltbesten Bildung bedeutet auch gut funktionierende Instrumente und Bildungsmöglichkeiten zu adaptieren. Wir müssen daher stärker auf unsere EU-Nachbarn wie Dänemark oder Finnland schauen und Bildung ganzheitlich - also analog wie digital - begreifen.

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

II. Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung im Rahmen der zur Verfügung stehenden Haushaltsmittel auf,

die Entwicklung und Nutzung von Serious Games und Gamification zu unterstützen und zu fördern, indem

1. die Attraktivität des Entwicklungsstandortes Deutschland für Serious Games und Gamification-Projekte durch Breitbandausbau, Digitalisierung und Fachkräfte - einerseits durch entsprechende Lehre und andererseits durch vereinfachte Zuwanderung - gestärkt wird;
2. die bestehende Gamesförderung weiterhin offen gestaltet wird, um auch Serious Games und Gamification-Projekte von der sich langsam entwickelnden Bundesförderung profitieren zu lassen;
3. die bestehende Gamesförderung durch zusätzlichen Bürokratieabbau verbessert und beschleunigt wird;
4. Anreize für ein Mentorenprogramm von Triple-A-Unternehmen und Serious Games Entwicklern geschaffen werden, um Kontakte und Know-How-Transfers zu erleichtern und zu verbessern;
5. kurzfristig die Sichtbarkeit und Preissegmente für Serious Games und Gamification im Rahmen des Deutschen Computerspielpreises weiter gestärkt werden;
6. mittelfristig eine eigene jährliche Preisverleihung für Serious Games und Gamification-Projekte unter Schirmherrschaft des Bundes implementiert wird;
7. die Vielfalt von Serious Games und Gamification-Projekten auch bei künftigen Preisverleihungen dahingehend abgebildet wird, dass Preise entsprechend Themen oder Schul-/Ausbildungsfächern kategorisiert werden;
8. durch mehr öffentliche Ausschreibungen Serious Games und Gamification-Projekte gezielt in den Mittelpunkt gestellt werden;
9. die IT-Kompetenz bei öffentlichen Stellen insgesamt und insbesondere bei den mit öffentlichen Ausschreibungen und Vergabeverfahren befassten Personen verbessert wird;
10. der bürokratische Aufwand für Ausschreibungen durch eine moderne, bundesweite Digitalplattform verringert und vereinfacht wird;
11. die cross-sektorale Zusammenarbeit von Industrie und Gamesbranche befördert wird, um bestehende Kooperationsbarrieren zu mindern;
12. bundesweit in Kooperation mit den Industrie- und Handelskammern Expertengespräche in und mit den Unternehmen geführt werden, um ein Bewusstsein für die Vorteile von Serious Games und Gamification zu schaffen;
13. bundesweit in Kooperation mit Krankenkassen und Ärztekammern Expertengespräche im Bereich der Gesundheitswirtschaft geführt werden, mit dem Ziel Regularien und Hemmnisse abzubauen und das Bewusstsein für Games und Gamification im Gesundheitssektor zu erhöhen;
14. gemeinsam mit den Ländern die Bildungssituation rund um Serious Games und Gamification durch entsprechende Fächer und Lehrstühle verbessert wird;
15. gemeinsam mit den Ländern die Aus- und Fortbildung der Lehrkräfte angepasst und dahingehend verbessert wird;

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

16. gemeinsam mit den Ländern dafür Sorge getragen wird, dass den Lehrkräften während der Arbeit genügend Freiraum eingeräumt wird, um Serious Games und Gamification inhaltlich, didaktisch und technisch zu erproben;
17. gemeinsam mit den Ländern auch die Nutzbarmachung existenter Spiele - die primär nicht Serious Games sind - für den Unterricht als Anschauung oder Begleitung verbessert wird;
18. gemeinsam mit den Ländern eine Übersichts- und Erwerbplattform ähnlich Steam für Serious Games und Gamification unterstützt und gefördert wird;
19. gemeinsam mit den Ländern eine gemeinsame Bildungsplattform aufgebaut wird, wo alle Serious Games für alle Bildungseinrichtungen auffindbar, kategorisiert und durch die jeweiligen Schulträger direkt erwerbbar sind.

Berlin, den 26. Februar 2021

Christian Lindner und Fraktion

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.