

17. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten Alexander Morlang (PIRATEN)

vom 01. Dezember 2015 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 02. Dezember 2015) und **Antwort**

Videospielentwicklung in Berlin (IV): Berufsausbildung

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Schriftliche Anfrage wie folgt:

1. Welche Schulen und Universitäten bilden in Berlin in welchen Ausbildungs- oder Studiengängen für die Videospielentwicklung aus?

Zu 1.: Die Anfrage betrifft Sachverhalte, die mein Haus nicht ohne Beiziehung der Hochschulen beantworten kann. Es wurden folgende Hochschulen um Stellungnahme gebeten: Freie Universität Berlin, Humboldt-Universität (HU) zu Berlin, Technische Universität Berlin, Universität der Künste, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, Beuth-Hochschule für Technik Berlin sowie Kunsthochschule Berlin (Weißensee).

Von den angefragten Hochschulen verfügen nur zwei über entsprechende oder verwandte Angebote.

Die Technische Universität (TU) Berlin hat sich wie folgt geäußert: Einen eigenen Studiengang zum Thema Videospielentwicklung/Computerspiele bietet die TU Berlin nicht an. Die TU Berlin legt die Grundlage zur Videospielentwicklung hauptsächlich in den Studiengängen Informatik, Technische Informatik und Medieninformatik an der Fakultät IV - Elektrotechnik und Informatik). Die Entwicklung von Videospielen (allgemein Computerspielen) erfordert neben methodischen und praktischen Grundlagen der Informatik, wie sie z. B. in den Studiengängen Informatik und Technische Informatik an der TU Berlin erworben werden können, vor allem Kenntnisse der Medientechnik (Audio, Bild, Video), der Mensch-Maschine-Interaktion, sowie des Designs. Medientechnik und Mensch-Maschine-Interaktion stellen Schwerpunkte im Studium der Technischen Informatik an der TU Berlin dar. Zudem betreibt die TU Berlin seit dem Wintersemester 2014/15 einen Bachelor-Studiengang Medieninformatik, der diese Themen ebenfalls zum

Schwerpunkt hat. Im Bereich der Studienprojekte sowie Bachelor- und Masterarbeiten bieten innerhalb der Fakultät IV - Elektrotechnik und Informatik vor allem die Fachgebiete *Computer Graphics* sowie *Quality and Usability* entsprechende Themen an. Am Fachgebiet *Quality and Usability* werden außerdem derzeit zwei Promotionsvorhaben zum Thema *Quality of Gaming Experience* durchgeführt.

Die Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin) bietet den siebensemestrigen Studiengang „GAME DESIGN“ (Bachelor of Arts) an. Dabei handelt es sich um einen künstlerisch-technischen Studiengang mit verschiedenen Spezialisierungsmöglichkeiten, in dem anwendungsbezogene Game-Projekte ab dem zweiten Semester geübt werden. Die Studienkapazität beträgt für diesen Studiengang 40 Plätze pro Jahrgang, die ausschließlich im Wintersemester angeboten werden. Die Zugangsvoraussetzungen werden durch einen Eignungstest ermittelt. Das dem Studiengang GAME DESIGN zugeordnete GAME CHANGER INSTITUT führt darüber hinaus eine große Zahl an Forschungsprojekten (mit einem Volumen von insgesamt über 3 Millionen Euro seit 2009) durch.

In den beruflichen Schulen gibt es zurzeit keine Bildungsgänge mit der inhaltlichen Ausrichtung auf Videospielentwicklung. In der Phase der Genehmigung ist eine Fachschule für GameProgramming. Dies ist eine Einrichtung der beruflichen Weiterbildung. Dies wird mit dem Schuljahr 2016/17 am Oberstufenzentrum Informations- und Medizintechnik (IMT) in enger Kooperation mit der Hochschule für Technik und Wirtschaft starten.

2. Wie viele Auszubildende und Studierende schließen jährlich seit 2011 eine solche Ausbildung ab? Zu 2.:

Technische Universität Berlin:

Studienabschlüsse			
Akademisches Jahr	Studiengang	Bachelor	Master
WS* 2010/11 – SS** 2011	Informatik	48	34
	Technische Informatik	26	4
WS 2011/12 - SS 2012	Informatik	58	45
	Technische Informatik	27	13
WS 2012/13 – SS 2013	Informatik	67	66
	Technische Informatik	28	27
WS 2013/14 – SS 2014	Informatik	60	98
	Technische Informatik	30	35
WS 2014/15 – SS 2015	Informatik	73	81
	Technische Informatik	32	45

* Wintersemester

** Sommersemester

Hochschule für Technik und Wirtschaft:

Das 7-semesterige Angebot GAME DESIGN (B.A.) besteht an der HTW Berlin seit dem WS 2009/2010, so dass erste Abschlüsse erst seit dem WS 2012/2013 vorliegen. Die Zahl der Studien-Abbrecher/-innen ist gering. Die Auslastungsquote des Studiengangs liegt bei einer Kapazität von 40 Plätzen pro Jahrgang aktuell bei 106 %.

3. Wie viele Auszubildende und Studierende brechen jährlich seit 2011 eine solche Ausbildung ab bzw. bestehen die entsprechenden Abschlussprüfungen nicht?

Zu 3.:

Technische Universität Berlin:

Abschlussprüfung endgültig nicht bestanden			
Akademisches Jahr	Studiengang	Bachelor	Master
WS 2010/11 - SS 2011	Informatik	7	1
	Technische Informatik	5	-
WS 2011/12 - SS 2012	Informatik	9	-
	Technische Informatik	2	-
WS 2012/13 – SS 2013	Informatik	11	1
	Technische Informatik	-	-
WS 2013/14 – SS 2014	Informatik	28	-
	Technische Informatik	6	-
WS 2014/15 – SS 2015	Informatik	27	2
	Technische Informatik	2	-
	Medieninformatik	-	-

Studienabbruch/-wechsel aus sonstigen Gründen			
Akademisches Jahr	Studiengang	Bachelor	Master
WS 2010/11 - SS 2011	Informatik	124	63
	Technische Informatik	78	17
WS 2011/12 - SS 2012	Informatik	124	63
	Technische Informatik	45	20
WS 2012/13 – SS 2013	Informatik	239	79
	Technische Informatik	70	27
WS 2013/14 – SS 2014	Informatik	290	78
	Technische Informatik	76	37
	Medieninformatik	-	-
WS 2014/15 – SS 2015	Informatik	343	81
	Technische Informatik	78	57
	Medieninformatik	19	-

Hochschule für Technik und Wirtschaft:

Die Hochschulstatistiken weisen für GAME DESIGN bei 40 Plätzen pro Jahrgang mit Programmstart jeweils im WS folgende Verbleib-Statistiken aus:

Verbleib aus dem WS 2009/2010: 90,70 %
 Verbleib aus dem WS 2010/2011: 93,02 %
 Verbleib aus dem WS 2011/2012: 97,56 %

4. Welche Schulen oder Universitäten in Berlin bieten Lehrgänge, Summercamps oder ähnliche Blockveranstaltungen zur Aus- oder Weiterbildung im Bereich Videospiele an und wie viele Teilnehmer/-innen besuchen solche Kurse pro Jahr?

Zu 4.: Die TU Berlin bietet nur im Rahmen des regulären Lehrbetriebs Inhalte mit Bezug zur Videospieldentwicklung (siehe auch Nr. 1).

Die HTW Berlin fokussiert das Studienangebot GAME DESIGN, um ein Ausbildungsangebot auf internationalem Niveau im Bereich Konzeption, Gestaltung und Umsetzung von Videospiele und anderen Spielsystemen zu schaffen. Derzeit studieren ca. 160 Studierende (ca. 45 %-50 % Frauen) aktiv und realisieren im Jahr mehr als 30 Games in Teams.

5. Welche Pläne haben der Senat bzw. die (Hoch-)Schulen für zukünftige Studienangebote in Berlin in Hinblick auf die Ausbildung im Bereich „Videospiele“?

Zu 5.: Die TU Berlin plant derzeit zusammen mit der FU Berlin und der HU Berlin, ggf. unter Beteiligung der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, einen Master-Studiengang Medieninformatik. Geplanter Start ist das Sommersemester 2017.

Die HTW Berlin bietet mit dem Studiengang GAME DESIGN (Bachelor of Arts) bereits seit 2009 eine staatliche Ausbildung an, die sich der Thematik Spiel in sämtlichen Modulen verschreibt. Sie war bundesweit die erste staatliche Hochschule mit einem solchen Ausbildungsangebot. Ein konsekutiver Masterstudiengang wird stark nachgefragt und befindet sich derzeit in Planung.

Der Senat hat aktuell keine Planungen, das vorhandene Ausbildungsangebot in diesem Bereich zu erweitern. Er geht jedoch davon aus, dass die zusätzlich geplanten Angebote im Bereich Digitalisierung/Informatik auch auf den Bereich Videospiele ausstrahlen.

6. Welche Kooperationsvereinbarungen oder Lehstuhl-sponsorings bestehen zwischen Unternehmen und den solche Studien- oder Lehrgänge anbietenden Schulen?

Zu 6.: Hierzu hat die Technische Universität Berlin Fehlanzeige gemeldet.

Es besteht eine enge bilaterale Zusammenarbeit des Studiengang GAME DESIGN an der HTW Berlin mit einer Vielzahl an nationalen und internationalen Entwicklern, unter anderem: Aeria Games GmbH, Exozet Berlin GmbH, GameDuell GmbH, InnoGames GmbH, King.com Limited, wooga GmbH, Yager Development GmbH u.a. Darüber hinaus existieren konkrete Forschungskoope-rationen mit den folgenden Entwicklern: Exote GmbH, Inno-games GmbH, Yager Development GmbH und Wolga GmbH.

Bilaterale Zusammenarbeit besteht außerdem mit den Unternehmensvertretern/Verbänden Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. (G.A.M.E.).

Gleichzeitig legt der Studiengang GAME DESIGN an der HTW Berlin großen Wert auf ökonomische und politische Autonomie. So existiert kein direktes Sponsoring durch Unternehmen. Studierende bearbeiten in ihren umfangreichen Praxisprojekten prinzipiell keine Aufträge aus Unternehmen.

7. Welche Kooperationsvereinbarungen bestehen zu anderen Schulen und Universitäten auf nationaler oder internationaler Ebene?

Zu 7.: Die Technische Universität Berlin war Mitglied in der COST-Action IC 1003 Qualinet, die eine Task Force zum Thema Quality of Gaming Experience eröffnete und weiter betreibt. Daneben beteiligt sich die TU Berlin über das An-Institut Telekom Innovation Laboratories an der internationalen Standardisierung von Methoden zur Evaluierung von Computerspielen (International Telecommunication Union, ITU-T Study Group 12).

Für die Hochschule für Technik und Wirtschaft bestehen offizielle Kooperationsverträge sowie bilaterale Kooperationen zwischen dem Studiengang GAME DESIGN der HTW Berlin und den folgenden Hochschulen, welche ebenfalls im Bereich Videospiele ausbilden:

Amsterdam University of Applied Sciences (Hogeschool van Amsterdam, Niederlande)
 Bahçeşehir Üniversitesi (Bahçeşehir University, Istanbul)
 Fachhochschule Köln
 Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) Hamburg
 Howest University (University College West Flanders, Belgien)
 University of Silesia (Uniwersytet Śląski, Polen)
 Züricher Hochschule der Künste (Züricher Hochschule der Künste, Schweiz).

Außerdem bestehen mit den folgenden Hochschulen und Einrichtungen Zusammenarbeiten im Bereich der Forschung:

Charité Berlin Universitätsmedizin (Kooperationsvertrag im Rahmen eines Verbundprojektes)
 Freie Universität Berlin
 Max Plank Institut für Bildungsforschung

Universitätsklinikum Eppendorf, Hamburg
Universität Trier.

8. Wird durch Schulen und Universitäten aus Berlin gezielt um Interessent/-innen für Studien-, Lehr- oder Ausbildungsgänge geworben und ggf. in welchen Formaten wird geworben?

Zu 8.: Alle Angebote der TU Berlin für Schülerinnen und Schüler sind zentral auf dem Schulportal (www.schulportal.tu-berlin.de) der TU Berlin dargestellt.

Der Studiengang GAME DESIGN an der HTW Berlin informiert Studieninteressierte über eine umfangreiche Web-Site; ein Relounge ist derzeit in Arbeit.

Lernende und Lehrende des Studiengangs GAME DESIGN veranstalten jährlich eine viertägige In-House-Veranstaltung namens GAME SPACE (mit rund 2.000 Gästen in 2015). Im Rahmen des GAME SPACE finden u.a. der Career Day (für Unternehmen), der School Day (für Schulen) und der Info Day (für Studieninteressierte) statt. Im Rahmen von Jahresausstellungen, Informationsveranstaltungen und Messeteilnahmen hat der Studiengang Spiele und weitere Arbeitsproben in den letzten Jahren auf folgenden Messen ausgestellt: gamescom Cologne, International GamesWeek Berlin, A MAZE, Ausbildungstag Berlin Süd-Ost u.a. Werbeanzeigen im Print- oder Webbereich werden nicht geschaltet. Die Lehrenden geben jedoch zahlreiche Interviews für redaktionelle Beiträge in Zeitschriften, in Online-Magazinen, im Radio und im Fernsehen.

Berlin, den 16. Dezember 2015

In Vertretung

Steffen Krach
Senatsverwaltung für Bildung,
Jugend und Wissenschaft

(Eingang beim Abgeordnetenhaus am 21. Dez. 2015)