



HESSISCHER LANDTAG

25. 09. 2018

Kleine Anfrage

der Abg. Degen und Eckert (SPD) vom 14.08.2018

betreffend Anerkennung der Games Academy in Frankfurt am Main

und

Antwort

des Kultusministers

Vorbemerkung der Fragesteller:

Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft liegt gerade im Rhein-Main-Gebiet ein besonderer Schwerpunkt auf der Gamesbranche. Bildungseinrichtungen für den Nachwuchs sind wichtige Standortfaktoren für Unternehmen in unserer Region.

Kürzlich wandte sich Herr Jonas W. aus Rodenbach an die Fragesteller. Herr W. beabsichtigt zum Herbst dieses Jahres die GAMES ACADEMY in Frankfurt am Main (Hanauer Landstraße 146, 60314 Frankfurt am Main) zu besuchen. Die Schule hat ihn bereits angenommen.

Die GAMES ACADEMY ist laut eigenen Angaben eine private und in Berlin anerkannte Ergänzungsschule, die berufsqualifizierende Abschlüsse anbietet und durch Ausbildungsgebühren getragen wird. Laut der Selbstbeschreibung der GAMES ACADEMY gilt diese als Berufsfachschule mit berufsqualifizierendem Abschluss. Für den Standort Berlin bestehe grundsätzlich die Möglichkeit für die Programme GAME DESIGN, DIGITAL ART, GAME PROGRAMMING, GAME PRODUCTION das sogenannte Schüler-BAföG zu beantragen. Für den Standort Frankfurt am Main stehe eine Zertifizierung noch aus, so dass Herr W. derzeit für seine Ausbildung am Standort Frankfurt/Main kein Schüler-BAföG erhalten kann.

Vorbemerkung des Kultusministers:

Ergänzungsschulen sind Schulen in freier Trägerschaft. Nach § 176 HSchG kann das Kultusministerium einer Ergänzungsschule, die eine Ausbildung vermittelt, an der ein öffentliches Interesse besteht, die Eigenschaft einer anerkannten Ergänzungsschule verleihen, wenn die dort genannten Voraussetzungen erfüllt sind. Weitere Voraussetzung für die Verleihung der Anerkennung ist die Genehmigung des Lehrplans durch das Kultusministerium. Grundlage der Prüfung ist nach § 176 Abs. 4 HSchG eine staatliche Prüfungsordnung, die im Rahmen des Anerkennungsverfahrens der Ergänzungsschule im Amtsblatt des Kultusministeriums veröffentlicht wird. Damit sollen die Qualität der beruflichen Ausbildung, an der ein öffentliches Interesse festgestellt worden ist, und die Chancen der Absolventen am Arbeitsmarkt gewährleistet werden.

Diese Vorbemerkungen vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit dem Minister für Wissenschaft und Kunst wie folgt:

Frage 1. Seit wann ist der Antrag auf staatliche Anerkennung der Games Academy beim Land Hessen eingegangen?

Der Antrag auf staatliche Anerkennung ist am 15.01.2018 beim Land Hessen eingegangen.

Frage 2. Wann wird das Land Hessen über die avisierte Zertifizierung entscheiden?

Eine Entscheidung nach § 176 HSchG über die Anerkennung als Ergänzungsschule ist möglich, sobald die angeforderten Unterlagen durch den Antragsteller vollständig vorgelegt werden.

Frage 3. Aus welchen Gründen verzögert sich die Zertifizierung?

Der Antragsteller hat die für eine ordnungsgemäße Prüfung nach § 176 HSchG vorzulegenden Unterlagen bisher trotz Beratung und Aufforderung durch das Kultusministerium nicht vollständig eingereicht.

Frage 4. Sind aus Sicht der Landesregierung die genannten Programme am Standort Frankfurt am Main förderfähig durch das BAföG?

Nach § 2 Abs. 1 Satz 3 BAföG wird Ausbildungsförderung geleistet, wenn die Ausbildung an einer öffentlichen Einrichtung oder an einer genehmigten Ersatzschule durchgeführt wird. Ziel der Bestimmung ist es, nur diejenigen Ausbildungsstätten in den Förderungsbereich einzubeziehen, die der jeweiligen landesrechtlichen Schulaufsicht ohne Einschränkung unterstehen. Nach § 2 Abs. 2 BAföG wird für den Besuch von Ergänzungsschulen und nicht-staatlichen Hochschulen Ausbildungsförderung nur geleistet, wenn die zuständige Landesbehörde - in Hessen das Ministerium für Wissenschaft und Kunst - anerkennt, dass der Besuch der Ausbildungsstätte dem Besuch einer in § 2 Absatz 1 bezeichneten Ausbildungsstätte gleichwertig ist. Solange die Games Academy in Hessen nicht über den Status einer staatlich anerkannten Ergänzungsschule verfügt, kann eine Gleichwertigkeitsfeststellung nicht erfolgen, so dass eine BAföG-Förderung der Programme derzeit nicht möglich ist.

Frage 5. An welchen anderen hessischen Schulen oder Hochschulen könnten die Kompetenzen in GAME DESIGN, DIGITAL ART, GAME PROGRAMMING und GAME PRODUCTION sonst noch erworben werden?

Es gibt keine weitere Schule im Sinne des hessischen Schulgesetzes, an der die o.g. Kompetenzen erworben werden können. Indes kann man vergleichbare Kompetenzen bzw. Kenntnisse an den folgenden Hochschulen des Landes Hessen erwerben:

- Technische Universität Darmstadt:

Zu den genannten Themen Game Design, Digital Art, Game Programming und Game Production gibt es an der TU Darmstadt zwar kein eigenes Studienprogramm, das Thema Serious Games ist an der TU Darmstadt allerdings Gegenstand der Forschung. Es gibt eine Forschungsgruppe Serious Games des Forums interdisziplinäre Forschung (FiF), in der neben verschiedenen Zweigen der Informatik auch die Fachbereiche Mathematik, Biologie, Bauingenieurwesen, Sportwissenschaft, Psychologie und Pädagogik vertreten sind. Zudem werden einzelne Lehrveranstaltungen zum Thema Serious Games angeboten, in denen auch Game Development und Game Design behandelt werden.

- Goethe-Universität Frankfurt am Main:

In den Studiengängen der Informatik an der Goethe-Universität werden Grundlagen im Bereich des "Visual Computing" vermittelt (B.Sc.) bzw. kann ein entsprechender Studienschwerpunkt gewählt werden (M.Sc.). Gleichwohl fokussieren die Inhalte hier auf Aspekte wie z.B. Bilderkennung und 3D-Umgebungen, nicht auf Computerspielgrafiken.

- Universität Kassel:

An der Kunsthochschule Kassel ist der Studiengang Visuelle Kommunikation als Projektstudium organisiert. Als ein Studienschwerpunkt kann "Games" gewählt werden.

- Philipps-Universität Marburg:

Im Fach Informatik, Wirtschaftsinformatik und Data Science werden relevante Kompetenzen zur Spielentwicklung vermittelt. Von den vier angefragten Kompetenzfeldern können Kompetenzen im Bereich Game Programming und Game Production erworben werden.

- Hochschule für Gestaltung Offenbach:

Im Fachbereich Kunst werden die angefragten Kompetenzen vereinzelt unterrichtet.

- Hochschule Darmstadt:

Die Kompetenzen in Game Design, Digital Art, Game Programming und Game Production können am Fachbereich Media der Hochschule Darmstadt in den nachfolgenden Studiengängen erworben werden: Animation & Game, Motion Pictures, Interactive Media Design sowie konsekutiv auch im Masterstudiengang Leadership in Creative Industries. Das Curriculum ist mit seinen vielen Haupt- und Wahlpflichtkursen sowie den Werkstätten auf diese Kompetenzen zugeschnitten.

- Hochschule Fulda:

Teile der Kompetenzen können in den folgenden Studiengängen des Fachbereichs Angewandte Informatik erworben werden: Bachelor Digitale Medien, Bachelor Angewandte Informatik, Vertiefung Medieninformatik, Master Angewandte Informatik und Vertiefung Medieninformatik. Generell können Studierende aus jedem Studiengang maximal ein entsprechendes Modul im eigenen Studiengang als sog. fachübergreifendes Modul einbringen.

- Technische Hochschule Mittelhessen:

Im Studienangebot der Technischen Hochschule Mittelhessen können Kompetenzen in den oben genannten Themengebieten insbesondere im Bachelor- und im darauf aufbauenden Masterstudiengang der Medieninformatik erworben werden. Zum Teil wird entsprechendes Wissen auch in den Studiengängen Social Media Systems (Bachelor) und technische Redaktion und multimediale Dokumentation (Master) vermittelt. In der Studentenwerkstatt Games organisieren sich Studierende eigenständig. Es besteht die Möglichkeit, an eigenen Projekten aus dem Themenkomplex Games zu arbeiten sowie im Austausch Erfahrungen zu sammeln und Fachwissen auszubauen.

- Hochschule RheinMain

Am Fachbereich Design Informatik Medien der Hochschule RheinMain werden die Kompetenzen vermittelt, die in den Bereichen Game Design, Digital Art, Game Programming und Game Production benötigt werden. Es gibt dabei keinen Studiengang, der sich auf Computer Games alleine fokussiert, aber in den jeweiligen Studiengängen werden entsprechende Schwerpunkte gesetzt: Kommunikationsdesign (Game Design, Digital Art), angewandte Informatik, Medieninformatik (Game Design, Game Programming) und Media Management (Game Design, Game Production). Für den Bereich Computer Games relevante Kompetenzen werden dabei teilweise in Pflichtveranstaltungen, teilweise dezidiert im Wahlpflichtbereich thematisiert.

Wiesbaden, 19. September 2018

Prof. Dr. Ralph Alexander Lorz