



GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



Berlin/Bonn, Juni 2022

# ZUSAMMENFASSUNG STUDIE „MÄDCHEN IN DER INFORMATIK“

[WWW.GI.DE](http://WWW.GI.DE)

# DIE BUNDESWEITEN INFORMATIKWETTBEWERBE (BWINF)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



**Informatik-Biber:** Deutschlands größter Online-Schüler\*innen-wettbewerb im Bereich Informatik. Die Aufgaben erfordern keinerlei Vorkenntnisse und fördern digitales Denken.



**Jugendwettbewerb:** Erste Programmiererfahrungen können gesammelt oder vertieft werden.



**Bundeswettbewerb:** Interessierte Jugendliche werden allein oder in Teamarbeit mit anspruchsvollen, informatischen Problemen herausgefordert.

2021:

430.000 Teilnehmende  
46 % Mädchen

Rekord

2022:

37.000 Teilnehmende  
35 % Mädchen (Runde 1)  
23 % Mädchen (Runde 3)

Rekord

2021:

1.600 Teilnehmende  
15 % Mädchen (Runde 1)  
7 % Mädchen (Runde 3)

GEFÖRDERT VOM



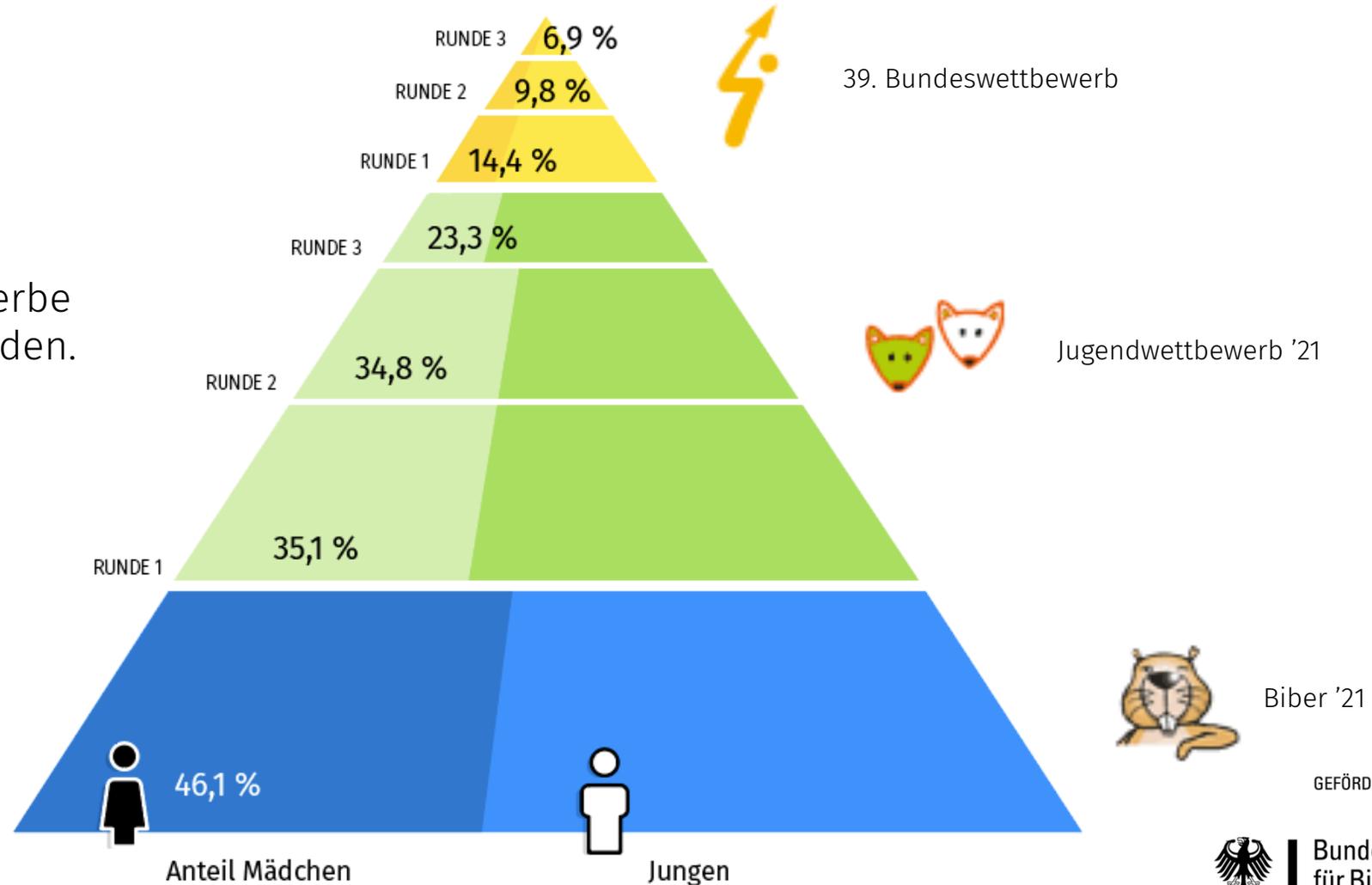
Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# DIE BUNDESWEITEN INFORMATIKWETTBEWERBE (BWINF)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



Die **Mädchenbeteiligung** in Prozent, aufgeteilt auf die drei von BWINF ausgerichteten Wettbewerbe und die Wettbewerbsrunden.



Anteil Mädchen



Jungen



GEFÖRDERT VOM  
Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# DIE BUNDESWEITEN INFORMATIKWETTBEWERBE (BWINF)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



## Informatik-Biber 2021 Teilnahmezahlen

Wettbewerb gesamt					
	alle	Jungen	Mädchen	Sonstige*	Anteil M.**
1. Preis	9.534	5.282	3.621	631	40,7%
2. Preis	10.716	5.897	3.906	913	39,8%
3. Preis	122.711	63.655	51.362	7.694	44,7%
andere	285.895	141.956	126.362	17.577	47,1%
<b>Teiln. Gesamt</b>	<b>428.856</b>	<b>216.790</b>	<b>185.251</b>	<b>26.815</b>	<b>46,1%</b>

Stufen 3 und 4					
	alle	Jungen	Mädchen	Sonstige*	Anteil M.**
1. Preis	1.090	480	549	61	53,4%
2. Preis	1.506	688	741	77	51,9%
3. Preis	2.708	1.323	1.269	116	49,0%
andere	8.938	4.443	4.055	440	47,7%
<b>Teiln. Gesamt</b>	<b>14.242</b>	<b>6.934</b>	<b>6.614</b>	<b>694</b>	<b>48,8%</b>

Stufen 5 und 6					
	alle	Jungen	Mädchen	Sonstige*	Anteil M.**
1. Preis	2.598	1.185	1.272	141	51,8%
2. Preis	1.411	681	652	78	48,9%
3. Preis	38.584	17.812	18.412	2.360	50,8%
andere	90.238	42.638	42.102	5.498	49,7%
<b>Teiln. Gesamt</b>	<b>132.831</b>	<b>62.316</b>	<b>62.438</b>	<b>8.077</b>	<b>50,0%</b>

Stufen 7 und 8					
	alle	Jungen	Mädchen	Sonstige*	Anteil M.**
1. Preis	2.814	1.518	1.104	192	42,1%
2. Preis	5.119	2.622	2.210	287	45,7%
3. Preis	33.103	15.557	15.476	2.070	49,9%
andere	83.795	40.268	38.535	4.992	48,9%
<b>Teiln. Gesamt</b>	<b>124.831</b>	<b>59.965</b>	<b>57.325</b>	<b>7.541</b>	<b>48,9%</b>

Stufen 9 und 10					
	alle	Jungen	Mädchen	Sonstige*	Anteil M.**
1. Preis	1.855	1.247	486	122	28,0%
2. Preis	4.987	3.143	1.450	394	31,6%
3. Preis	30.376	16.819	11.419	2.138	40,4%
andere	71.424	37.160	29.613	4.651	44,3%
<b>Teiln. Gesamt</b>	<b>108.642</b>	<b>58.369</b>	<b>42.968</b>	<b>7.305</b>	<b>42,4%</b>

Stufen 11 bis 13					
	alle	Jungen	Mädchen	Sonstige*	Anteil M.**
1. Preis	1.178	852	211	115	19,8%
2. Preis	1.082	830	175	77	17,4%
3. Preis	14.551	10.077	3.464	1.010	25,6%
andere	31.500	17.447	12.057	1.996	40,9%
<b>Teiln. Gesamt</b>	<b>48.311</b>	<b>29.206</b>	<b>15.907</b>	<b>3.198</b>	<b>35,3%</b>

\* Sonstige: Zahl der Teilnehmenden ohne Angabe zum Geschlecht

\*\* Bei der Berechnung des Mädchenanteils werden sonstige Teilnehmer nicht berücksichtigt



# EINORDNUNG STUDIE



## Forschungsfragen:

Was sind die Gründe für die geringe sowie die mit steigendem Alter sinkende Mädchenbeteiligung an den Informatik-Wettbewerben?

Welche Handlungsempfehlungen zur Verbesserung der Mädchenbeteiligung können daraus abgeleitet werden?

## Methodik:

Mixed-Methods-Ansatz mit Fragebogen (N=3019, 10-21 Jahre) und Fokusgruppengesprächen (je N=8, 9-19 Jahre).

## Hintergrund:

Die Studie wurde im Rahmen der BWINF-Projektzuwendung vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert.

nexus

### Untersuchung: Weibliche Beteiligung an den Bundesweiten Informatikwettbewerben

Forschungsergebnisse und Handlungsempfehlungen im Rahmen einer quantitativen und qualitativen Untersuchung der sinkenden weiblichen Beteiligung mit zunehmendem Alter und höheren Runden an den Bundesweiten Informatikwettbewerben

Datum 21.01.2022

nexus Institut für Kooperationsmanagement  
und Interdisziplinäre Forschung GmbH  
Willdenowstraße 38  
12203 Berlin  
Prof. Dr. Christiane Dienel  
E-Mail: [christiane.dienel@nexusinstitut.de](mailto:christiane.dienel@nexusinstitut.de)  
Tel.: 030 318 054 63  
[www.nexusinstitut.de](http://www.nexusinstitut.de)

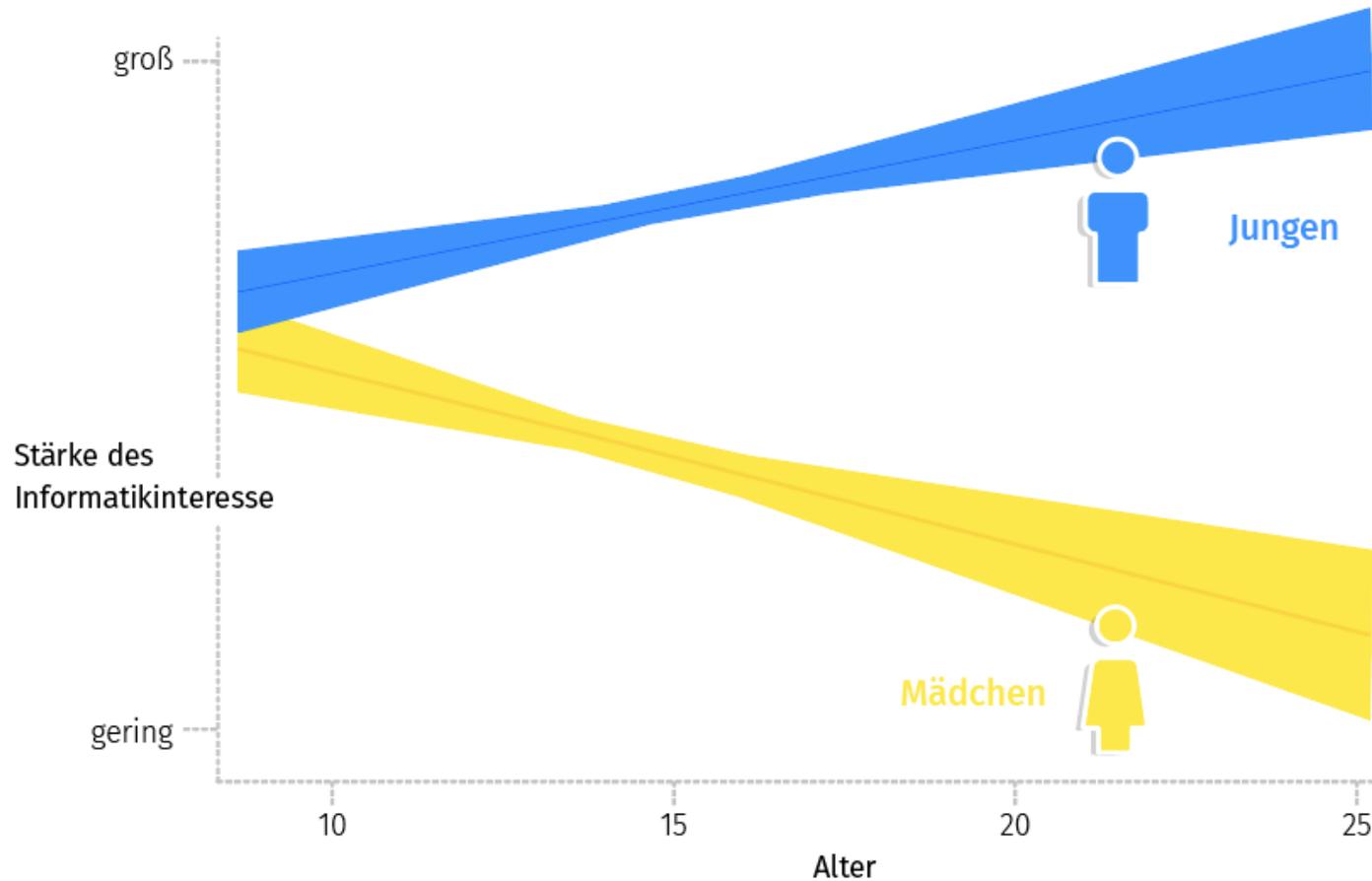
Untersuchung der weiblichen Beteiligung bei den Wettbewerben von BWINF durch das nexus-Institut (2020/21).

GEFÖRDERT VOM



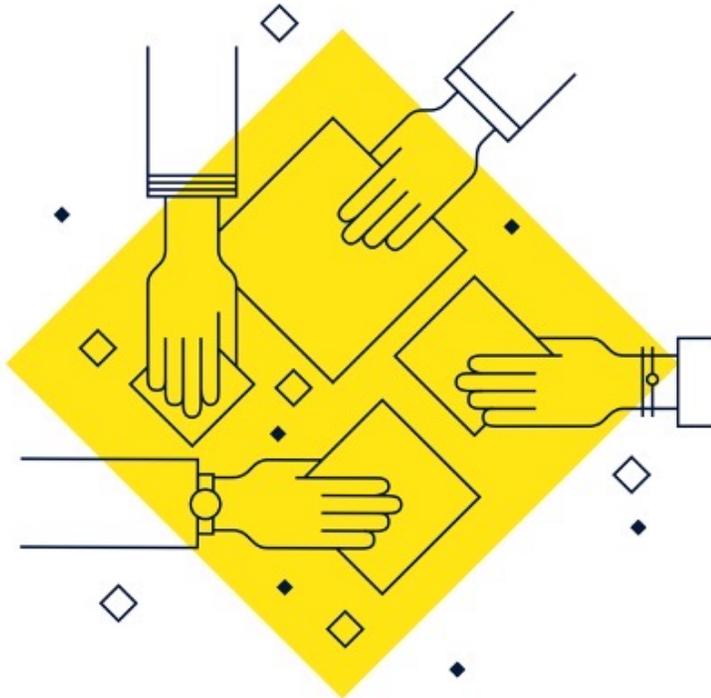
Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# EINORDNUNG STUDIE



Mit zunehmendem Alter steigt das **Informatikinteresse** bei Jungen, bei Mädchen hingegen sinkt es.





- In höheren Jahren steht ein **soziales Selbstbild** zunehmend im Konflikt mit dem Informatikinteresse.
- Es nehmen mehr Mädchen an Wettbewerben teil, wenn bereits **andere Mädchen** aus der Klasse teilnehmen.
- Mädchenbeteiligung wurde nicht als große Hürde angegeben, was für einen unterbewussten Faktor spricht.
- Mädchen werden eher durch ihr **soziales Umfeld** (Lehrkräfte und/oder Freund\*innen) unterstützt und motiviert.
- Eine **soziale Gemeinschaft** wirkt zentralen Hürden entgegen.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# STEREOTYPEN UND DEREN EINFLÜSSE



- Der **Nerd-Stereotyp** wirkt sich für alle negativ auf Interesse und Wettbewerbsteilnahme aus, etwas stärker allerdings bei Mädchen.
- Der **Erfolgsstereotyp** hat einen positiven Effekt auf Interesse und Teilnahme, dieser ist bei Mädchen aber weniger stark ausgeprägt als bei Jungen.
- Beide Stereotype werden als **eher männlich** wahrgenommen.
- Ältere und leistungsschwächere Teilnehmende nehmen Jungen als erfolgreicher und besser in Informatik wahr, was sich negativ auf das **Selbstbewusstsein** auswirkt.
- Mädchen sind bei allen drei Wettbewerben stärker als Jungen von **positiven Ergebnissen** überrascht.

stereotype:

*/'stɛrɪə(ʊ)taɪp, 'strɛrɪə(ʊ)taɪp/*

nerd

*/nɜːd/*

*Substantiv, maskulin [der]*

*wenige soziale Kontakte;  
interessiert sich nur für  
Informatik; sitzt nur vor dem  
Computer*

Er-folg

*/Erfolg/*

*Substantiv, maskulin [der]*

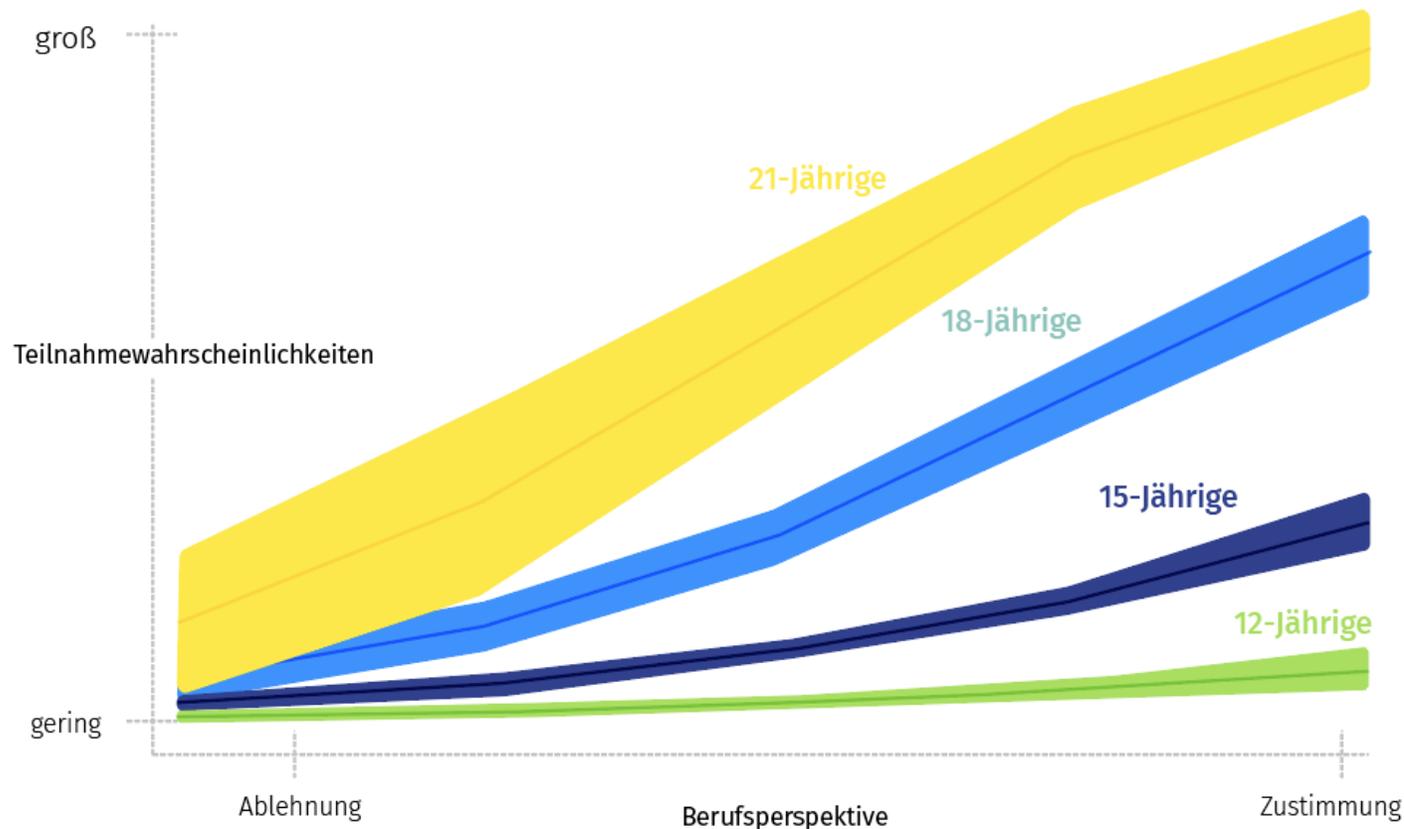
*erfolgreich; wohlhabend;  
intelligent;*

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# ZUKUNFTSPERSPEKTIVE UND BERUF



- Die **Bedeutung der Berufsperspektive** steigt mit zunehmendem Alter.
- Eine Wettbewerbsteilnahme **stärkt die Zukunftsperspektive**, wenn Berufsvorstellungen noch nicht klar formuliert sind.
- Berufsperspektiven in der Informatik **motivieren** besonders **zur Teilnahme** an den Wettbewerben.
- Die **Berufsperspektive** beeinflusst das Informatikinteresse der Mädchen deutlich stärker als bei Jungen.

GEFÖRDERT VOM

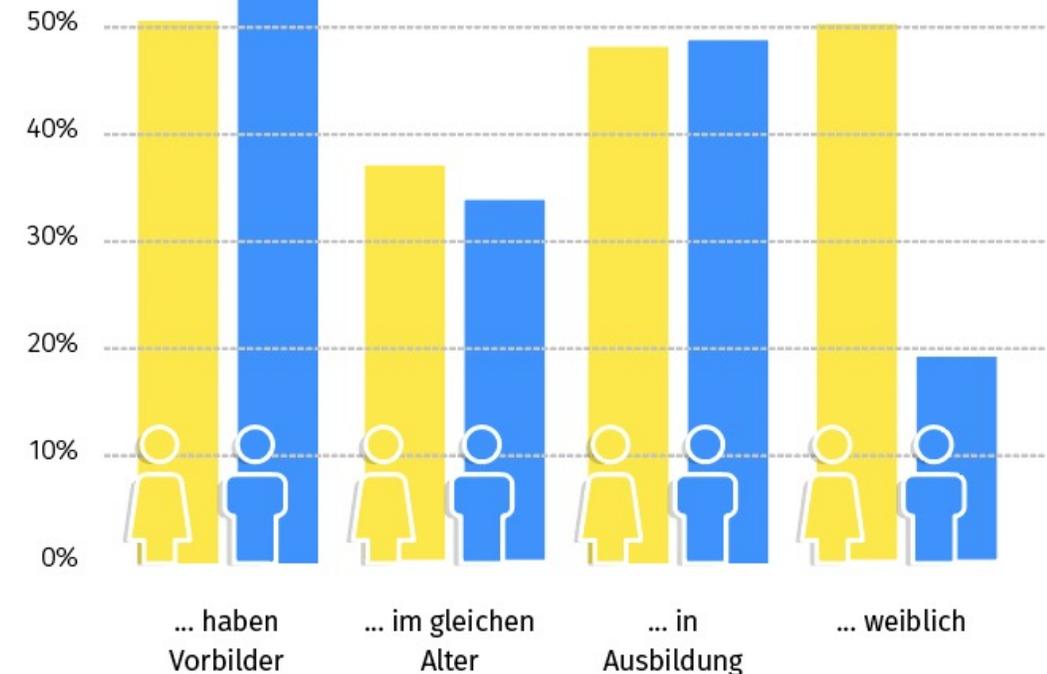


Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# ROLLEN UND VORBILDER



- **Vorbilder** haben einen positiven Effekt auf das Interesse und die Teilnahme.
- Informatik wird als „**etwas für Jungen**“ wahrgenommen, da sie in der realen Erlebenswelt (Schule, AGs, Kurse, Lehrkräfte) als deutlich männerdominiert erfahren wird.
- Ein ausgeprägtes **eigenes Rollenbild** zu haben, hat einen negativen Effekt auf das Interesse – für Mädchen stärker als für Jungen. Jedoch haben Jungen allgemein stärkere Rollenbilder als Mädchen.
- Vorbilder sind vor allem Freund\*innen, Menschen auf Social Media, Lehrkräfte oder Verwandte. Dabei spielen primär Vorbilder eine Rolle, die **im selben Alter** sind.



Vorbilder der Informatikinteressierten

GEFÖRDERT VOM

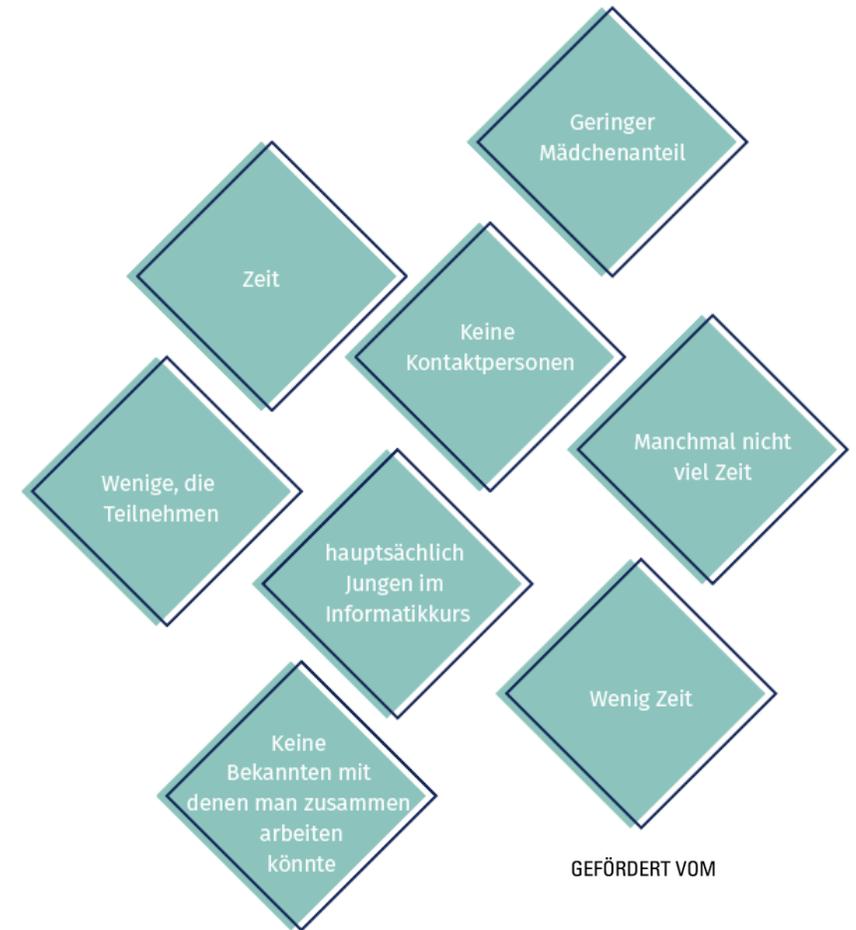


Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# ZENTRALE HÜRDEN



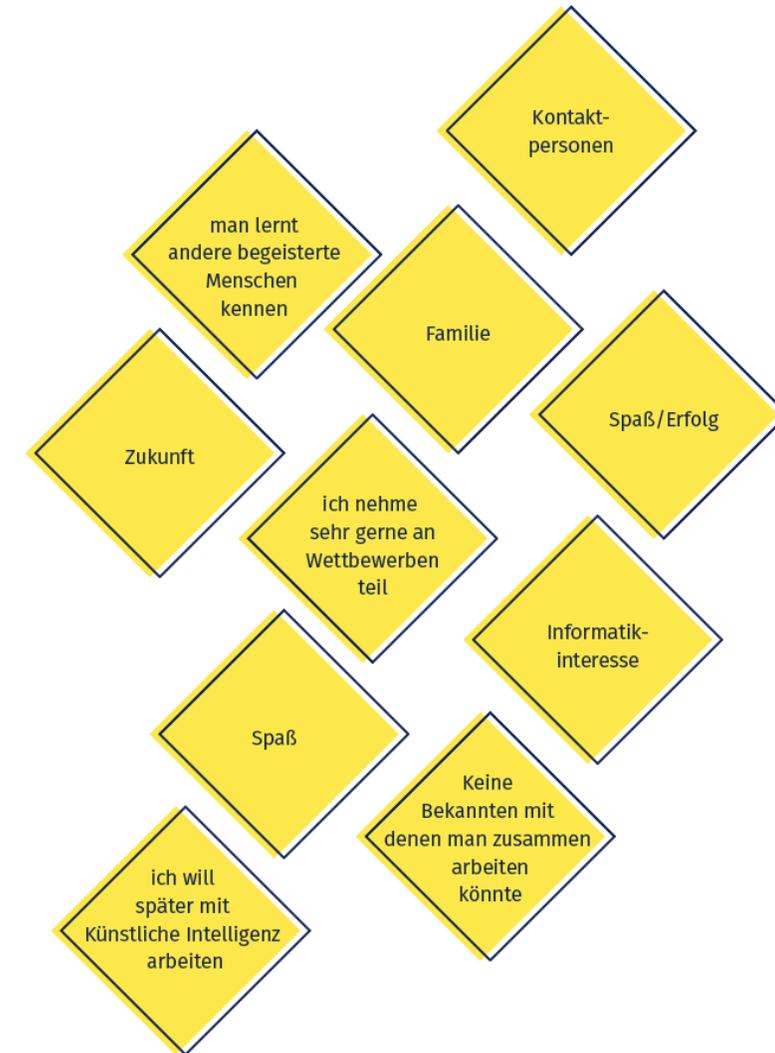
- **Zeitmangel** wird von allen als stärkste Hürde empfunden.
- Ein **anspruchsvoller Schulalltag**, der mit hohen Stress-Levels einhergeht, macht eine Teilnahme trotz Qualifikation schwierig.
- Koordination von Schulalltag und Wettbewerben kann nicht von allen gemeistert werden.
- Das **Fehlen einer sozialen Gemeinschaft** oder engen Kontaktpersonen im Informatikbereich wurde als weitere zentrale Hürde angegeben.
- **Mangelnde Unterstützung** von Lehrkräften, wenig Teamarbeit und wenig Förderung an der Schule erschweren die Bedingungen ebenfalls.



# HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN



- Das **Gefühl von Gemeinschaft** ist vor allem für Mädchen sehr wichtig. Dieses Gefühl zu stärken, mehr Teamarbeit zu erlauben oder Austauschmöglichkeiten zu schaffen, wirkt zentralen Hürden entgegen.
- Indem die **Wettbewerbszeiträume** flexibilisiert oder verlängert werden, lassen sich die Wettbewerbe einfacher in den Schulalltag integrieren.
- Auch eine **Selbstzuordnung zu Schwierigkeitsstufen** hilft, um den Stress und den Druck zu verringern.
- Für die Motivation ist es wichtig, die positiven **Perspektiven in der Informatik** zu verdeutlichen – und den positiven Effekt der Wettbewerbe auf diese.
- Es wird konkret empfohlen, die Teilnehmenden **partizipativ in die Programmgestaltung** mit einzubeziehen.



# ABLEITUNGEN FÜR DIE BWINF



- Weibliche Talente müssen bereits **früh gefördert** und bestärkt werden.
- Es muss ein **außerschulisches und schulübergreifendes Angebot** zur Förderung und Vernetzung geschaffen werden.
- Dieses Angebot sollte ein **Gemeinschaftsgefühl** aufbauen und langfristig pflegen.

Ich muss nach dieser Runde auch leider Schluss machen. Es hat sehr viel Spaß mit euch gemacht.

Letztes Jahr war es auch richtig cool! 🤗

Ich fand es schön, dass man über so viele verschiedene Themen geredet hat und auch Fragen z.B. zum Studieren stellen konnte.

Hallo freut ihr euch auch schon? ;-)

Irgendwie macht Gartic Phone voll Spaß 🤗

Vielen Dank! Es war sehr informativ. Auch auch sehr spannend :)

Also mir gefällt's ☺

Feedback zu einer Veranstaltungsreihe von BWINF März 2022



# HANDLUNGSFELDER



1. Mädchen müssen **möglichst früh mit der Informatik in Berührung** kommen, um gesellschaftliche Stereotypen zu brechen.
  - Bereits in der **frühkindlichen Bildung** sollen Berührungspunkte zur Informatik für Mädchen geschaffen werden.
  - In der **Primarstufe** müssen informatische Inhalte beispielsweise im Sachunterricht vermittelt werden.
  - Es braucht ein verpflichtendes Fach Informatik spätestens ab der **Sekundarstufe I.**
2. Die Verknüpfung informatischer Inhalte mit **gesellschaftsrelevanten Themen** (z.B. Nachhaltigkeit) hilft dabei, Mädchen zu motivieren.
3. Die Vermittlung der Informatik muss in **gemeinschaftlichen Lern-Settings** und ko-kreativen Prozessen erfolgen.
4. Es braucht **weibliche Vorbilder** und Bezugspersonen – insbesondere im eigenen sozialen Umfeld.





## Zugehörigkeitsgefühl in Informatik/MINT:

- Faulkner, W. (2005) Becoming and Belonging: Gendered Processes in Engineering.
- Drury, B. J., Siy, J. O., & Cheryan, S. (2011). When do female role models benefit women? The importance of differentiating recruitment from retention in STEM.
- Leaper, C. (2015). Do I belong?: Gender, peer groups, and STEM achievement.

## Diversity und nachhaltige MINT-Förderung:

- Leicht-Scholten, C. & Schroeder, U. (Hrsg.),  
Informatikkultur neu denken – Konzepte für Studium und Lehre.
- Steuer, L. (2014). Gender und Diversity in MINT-Fächern: Eine Analyse der Ursachen des Diversity Mangels

# ÜBER DIE GI

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



Die Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) ist die größte Fachgesellschaft für Informatik im deutschsprachigen Raum. Seit 1969 vertritt sie die Interessen der Informatiker\*innen in Wissenschaft, Gesellschaft und Politik und setzt sich für eine gemeinwohlorientierte Digitalisierung ein. Mit 14 Fachbereichen, über 30 aktiven Regionalgruppen und unzähligen Fachgruppen ist die GI Plattform und Sprachrohr für alle Disziplinen in der Informatik. Weitere Informationen finden Sie unter [www.gi.de](http://www.gi.de).

# KONTAKT

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



## Daniel Krupka

Geschäftsführer  
Gesellschaft für Informatik e.V. (GI)

Geschäftsstelle Berlin  
im Spreepalais am Dom  
Anna-Louisa-Karsch-Str. 2,  
10178 Berlin

Twitter: [@DanielKrupka](https://twitter.com/DanielKrupka)  
LinkedIn: [/daniel-krupka](https://www.linkedin.com/company/daniel-krupka)

Tel: +49 30 7261 566-15  
Mobil: +49 163 8694216  
Mail: [daniel.krupka@gi.de](mailto:daniel.krupka@gi.de)  
Web: [www.gi.de](http://www.gi.de)

## Dr. Wolfgang Pohl

Geschäftsführer  
Bundesweite Informatikwettbewerbe

Geschäftsstelle  
BWINF  
In der Raste 12  
53129 Bonn

Twitter: [@\\_BWINF](https://twitter.com/BWINF)  
LinkedIn: [/wolfgang-pohl](https://www.linkedin.com/company/bwinf)

Tel: +49 228 - 3729000  
Mobil: +49 170 7339553  
Mail: [pohl@bwinf.de](mailto:pohl@bwinf.de)  
Web: [www.bwinf.de](http://www.bwinf.de)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



Berlin/Bonn, Juni 2022

# WEITERE EMPFEHLUNGEN FÜR EIN SCHULFACH INFORMATIK

[WWW.GI.DE](http://WWW.GI.DE)

# EMPFEHLUNGEN DES WISSENSCHAFTSRATES (10/2020)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



„Der Wissenschaftsrat sieht informatische Bildung als zentralen Schlüssel an, um den digitalen Wandel in der Gesellschaft erfolgreich, inklusiv und nachhaltig zu gestalten. Vor diesem Hintergrund ermutigt er die Länder,

\_ die schnelle und flächendeckende Einführung informatischer Bildung in den Schulen noch stärker zu priorisieren, als dies bisher vorgesehen ist.

Um die Hochschulen zur Ausbildung und Begleitung für den schulischen Bereich zu rüsten, empfiehlt der Wissenschaftsrat

\_ den systematischen Aufbau der Didaktik der Informatik an allen lehrkräftebildenden Universitäten mit Informatik-Fachbereichen sowie mindestens eine Graduiertenschule für Didaktik der Informatik und

\_ die Ausweitung der Zahl der möglichen Studienorte für Lehramtsstudierende der Informatik.“



# EMPFEHLUNG DER EXPETRENKOMMISSION FORSCHUNG UND INNOVATION (03/2022)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



## *A3 Fachkräftebasis durch Bildung und Qualifizierung stärken*

*„Zur Verbesserung der MINT-Kompetenzen empfiehlt die Expertenkommission, im schulischen Bereich Lerninhalte und Lernmethoden auf den Prüfstand zu stellen, drohende Engpässe bei der Lehrkräfteversorgung in den MINT-Fächern aktiver zu bekämpfen und **das Schulfach Informatik auszubauen.**“*

Quelle: e-fi.de



# EMPFEHLUNG DER HOCHSCHULREKTORENKONFERENZ (03/2022)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



## *Lehrer:innenbildung in einer digitalen Welt*

„Schülerinnen und Schüler müssen dazu befähigt werden, kompetent, souverän und selbstbestimmt in einer digitalen Welt zu agieren. Dies setzt voraus, dass auch Lehrkräfte dazu in der Lage sind und dass sie die grundlegenden Prinzipien der digitalen Welt kennen sowie algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen erkennen. **Zu einer verantwortungsvollen Verwendung digitaler Lehrformate gehört unabdingbar ein Grundverständnis von Informatiksystemen** (z.B. im Einsatzbereich Robotik, Sprachverarbeitung oder Simulation), Umgang mit Daten (Stichworte: Big Data, Datenschutz, Datensouveränität), Lizenzproblematiken (betreffend Lernobjekte, Tools und Apps) und Künstlicher Intelligenz. **Die Vermittlung informatischer Kompetenzen sollte lehramtsspezifisch und unter Berücksichtigung entsprechender Schwerpunkte erfolgen.**“



Quelle: hrk.de

# STELLUNGNAHME DER STÄNDIGEN WISSENSCHAFTLICHE KOMMISSION DER KULTUSMINISTERKONFERENZ (SWK) (10/2021)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



*Im Einzelnen empfiehlt die Ständige wissenschaftliche Kommission:*

- Für den allgemeinbildenden Bereich eine **bessere Abgrenzung von fachspezifischen, informatischen und informationsbezogenen Zielen**, sodass drei unterscheidbare Kompetenzbereiche definiert und adressiert werden. (S. 10)
- Die Einleitung eines Prozesses der **Definition und Operationalisierung informatischer Kompetenzen**, ergänzend zu den bereits existierenden Kompetenzmodellen, der auch eine Klärung des Stellenwerts der Informatik in den Studentafeln der Länder umfasst. (S. 11)
- Die Formulierung **forschungsbasierter Ansätze für einen lernförderlichen Informatikunterricht** sowie die Entwicklung von Unterrichtseinheiten und Unterrichtswerkzeugen, mit denen informatische Kompetenzen vermittelt werden können. (S. 16)

Quelle: kmk.org



# STELLUNGNAHME DER STÄNDIGEN WISSENSCHAFTLICHE KOMMISSION DER KULTUSMINISTERKONFERENZ (SWK) (10/2021)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



*Es lassen sich „wenigstens drei große Bereiche zukünftigen Lehrens und Lernens identifizieren, die in unterrichtlichen Angeboten aller Bildungsetappen (vom Elementarbereich bis in die berufliche Bildung) zusätzlich unter Nutzung digitaler Medien adressiert werden müssen:*

- 1) Fachspezifische digitale Kompetenzen und Reflexionshorizonte, die in der fachimmanenten Nutzung digitaler Medien bestehen, u. a. zur fachspezifischen Reflexion und Gestaltung digitaler Teilhabe;*
- 2) informations- und computerbezogene Kompetenzen (ICT-Literacy), deren Aufbau Aufgabe aller Fächer ist;*
- 3) informatische Kompetenzen, die am ehesten in einem entsprechenden Fach Informatik aufgebaut werden können.“ (S.9)*

Ständige wissenschaftliche Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK)

**Stellungnahme zur Weiterentwicklung der KMK-Strategie  
„Bildung in der digitalen Welt“**

Bonn/Berlin, 7.10.2021

# MINT-FRÜHJAHRSMONITOR 2022 DES INSTITUTS DER DEUTSCHEN WIRTSCHAFT (04/2022)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



„Um die strukturellen Herausforderungen der Zukunft zu meistern, sind zunächst Nachholprogramme zur Schließung der coronabedingten Lernlücken systematisch und flächendeckend umzusetzen. Dazu sind folgende Punkte wichtig.

- **Digitale Kompetenzen und Informatik als Schulfach ausbauen:** (...) Der Unterricht in diesen Bereichen ist zu stärken, das Schulfach Informatik sollte ausgebaut werden. Eine große Herausforderung besteht dabei jedoch darin, genügend qualifizierte Kräfte für das Lehramt in Informatik zu gewinnen, da es in Informatik einen großen Mangel an Lehramtsstudierenden gibt.
- **MINT-Lehrkräfteversorgung sicherstellen:** Die Ausbildung von Lehrkräften sollte gesteigert und Seiteneinsteiger sollten besser qualifiziert werden.
- **Gesamte Bildungskette stärken:** Darüber hinaus sind zur Stärkung der MINT-Bildung Maßnahmen entlang der gesamten Bildungskette zu entwickeln.

Quelle. Institut der deutschen Wirtschaft



# ENTWURF DES BMWK FÜR EINE START-UP-STRATEGIE DER BUNDESREGIERUNG (06/2022)

GESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK



*„Die Bundesregierung wird den Dialog mit den Ländern zur Bildung intensivieren. Sie wird sich dafür einsetzen, dass Informatikunterricht ab der Sekundarstufe I verpflichtend eingeführt wird und dass die Vielfalt der digitalisierungs- und technologiebezogenen Berufsfelder bereits in der schulischen Berufsorientierung umfassend und klischeefrei vermittelt wird. Sie will gemeinsam mit den Ländern Ansätze finden, wie die Abbruchquote im Informatikstudium gesenkt werden kann.“*

Quelle: Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz

Entwurf des  
Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz  
für eine  
Start-up-Strategie der Bundesregierung

Die Bundesregierung legt erstmals eine umfassende Start-up-Strategie vor.

**Start-ups sind junge innovative Unternehmen mit Wachstumsambitionen:** Sie haben ein innovatives Geschäftsmodell, ein innovatives Produkt oder eine innovative Dienstleistung. Außerdem haben sie Skalierungspotential, d.h. das Potential zu wachsen und sich zu entwickeln. Start-ups sind schon jetzt in einer Vielzahl von Branchen tätig, nicht nur in der Informations- und Kommunikationstechnologie, sondern beispielsweise auch in der Medizin und im Gesundheitswesen oder in der Industrie. Diese jungen Unternehmen sind damit die Treiber für wirtschaftliche Dynamik und Erneuerung. Sie entwickeln neue Märkte, fordern etablierte Unternehmen heraus und beleben den Wettbewerb. Start-ups sind daher wichtig für Weiterentwicklung und langfristige Wettbewerbsfähigkeit unserer Volkswirtschaft.

**Immer mehr Start-ups haben auch eine besondere gesellschaftliche Relevanz:** Für 75 Prozent aller Start-ups ist eine positive gesellschaftliche oder ökologische Wirkung sehr wichtig. Fast ein Drittel leistet durch Aktivitäten im Bereich Klima- und Umweltschutz einen signifikanten Beitrag zur nachhaltigen Transformation der deutschen Wirtschaft<sup>1</sup>. Produkte und Dienstleistungen vieler Start-ups tragen dazu bei, die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen („Sustainable Development Goals“, SDG) zu erreichen. Grüne Gründungen haben insbesondere bei Energiewende und Erzeugung erneuerbarer Elektrizität bereits bewiesen, welche entscheidenden Beiträge sie leisten können. Ähnliche P  
Bereichen Energie- und Ressourceneffizienz, erneuer Kreislaufwirtschaft, erneuerbare Wärme, Mobilität, La möglich. Bei Investitionen in junge Unternehmen wird der Beitrag zur Lösung gesellschaftlicher, wirtschaftli immer wichtiger („Impact Investing“)<sup>2</sup>.



<sup>1</sup> Deutscher Startup Monitor (DSM) 2021  
<sup>2</sup> Studie Impact Investing in Deutschland 2020 – Ein dynamischer Wachstumsmarkt