

AfD Sachsen-Anhalt | Schönebecker Str. 11-13 | 39104 Magdeburg

eSport Land Sachsen-Anhalt e.V. (eLSA)

Bauernwerder 1

39126 Magdeburg

nur per E-Mail: hello@elsa-ev.de

Magdeburg, den 24. August 2026

Beantwortung: Wahlprüfsteine eSport Land Sachsen-Anhalt e.V. (eLSA) zur Landtagswahl in Sachsen-Anhalt am 6. September 2026

Sehr geehrte Damen und Herren,

vielen Dank für Ihre Anfrage vom 22. Juli 2026, die wir hiermit gern beantworten.

Ohne Weiteres gehen wir davon aus, dass wir unsere Antworten zu Ihren Wahlprüfsteinen parallel in unseren eigenen Veröffentlichungen (online) abbilden dürfen.

Im Falle von Rückfragen stehen wir Ihnen gern zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

i.A. Patrick Harr

AfD Sachsen-Anhalt

Pressestelle

Antworten der Partei Alternative für Deutschland – Landesverband Sachsen-Anhalt zu den Wahlprüfsteinen des eSport Land Sachsen-Anhalt e.V. (eLSA) zur Landtagswahl in Sachsen-Anhalt am 6. September 2026

I. Standort, Wirtschaft und Innovation

- 1. Ihre These:** Landesstrategie und politische Zuständigkeit: Sachsen-Anhalt verfügt über historisch gewachsene Stärken an der Schnittstelle von Gestaltung, Technologie, industrieller Anwendung, Kultur und gesellschaftlichem Wandel. Zugleich verteilen sich die politischen Zuständigkeiten für Games, XR und E-Sport auf mehrere Ressorts.

Frage: Wie will Ihre Partei Sachsen-Anhalt als Standort für Games, XR, E-Sport und interaktive Technologien profilieren? Unterstützen Sie eine ressortübergreifende Landesstrategie, eine klar benannte politische Zuständigkeit und einen regelmäßigen strukturierten Branchendialog?

Antwort: Die AfD sieht in dieser Branche wirtschaftliches Innovationspotenzial und begrüßt die Ansiedlung zukunftsfähiger Unternehmen in Sachsen-Anhalt. Ziel ist es, gute Rahmenbedingungen für mittelständische Unternehmen, Gründer und Fachkräfte zu schaffen. Bestehende Förderangebote sind ggf. zu evaluieren und bei Bedarf anzupassen. Eine ressortübergreifende Zusammenarbeit der Landesregierung kann sinnvoll sein, sofern sie dem Abbau von Bürokratie und einer effizienteren Verwaltung dient. Zuständigkeiten sollten klar geregelt und Doppelstrukturen vermieden werden. Einen regelmäßigen Austausch mit Vertretern der Branche befürworten wir grundsätzlich. Dabei sollten neben Unternehmen auch Hochschulen, Forschungseinrichtungen und regionale Akteure einbezogen werden. Fördermaßnahmen müssen sich am konkreten wirtschaftlichen Nutzen, der technologischen Innovation und der Wertschöpfung für Sachsen-Anhalt ausrichten.

- 2. Ihre These:** Förderung, Finanzierung und Unternehmenswachstum: Sachsen-Anhalt verfügt mit der Games- und XR-Förderung der Mitteldeutschen Medienförderung, Sachsen-Anhalt DIGITAL CREATIVITY und weiteren Gründungs-, Digitalisierungs- und Innovationsprogrammen bereits über wichtige Förderangebote. Entwicklungszyklen, Vorlaufkosten und internationale Märkte stellen junge Unternehmen dennoch vor besondere Finanzierungsanforderungen.

Frage: Wie will Ihre Partei die bestehenden Förderangebote langfristig sichern, weiterentwickeln und besser miteinander verzahnen? Welche Maßnahmen

planen Sie für Gründung, Prototypenentwicklung, Produktion, Markteintritt und nachhaltiges Unternehmenswachstum?

Antwort: Diese Branche kann ein wichtiger Innovations- und Wirtschaftsfaktor für Sachsen-Anhalt sein. Förderprogramme müssen jedoch effizient, transparent und am wirtschaftlichen Nutzen ausgerichtet sein. Wir werden bestehende Förderinstrumente evaluieren, gegebenenfalls anpassen und dort fortführen, wo sie nachweislich Innovation, Wertschöpfung und qualifizierte Arbeitsplätze im Land schaffen. Unser Ziel ist es, verlässliche Rahmenbedingungen zu etablieren und Förderangebote besser aufeinander abzustimmen sowie bürokratische Hürden durch einfache Antragsverfahren und schnelle Entscheidungen deutlich abzubauen. Wir werden insbesondere Gründungen und die Überführung erfolgreicher Projekte in marktfähige Produkte unterstützen. Der Schwerpunkt wird auf Unternehmen liegen, die langfristig in Sachsen-Anhalt investieren und Arbeitsplätze schaffen. Nachhaltiges Unternehmenswachstum erfordert bessere steuerliche und regulatorische Rahmenbedingungen, Bürokratieabbau, wettbewerbsfähige Energiepreise und einen erleichterten Zugang zu privatem Kapital. Staatliche Förderung sollte Anschub leisten, private Investitionen jedoch nicht dauerhaft ersetzen. Wir stärken regionale Wertschöpfung sowie die Zusammenarbeit von Unternehmen, Hochschulen und Forschungseinrichtungen, damit sich Unternehmen erfolgreich im nationalen und internationalen Wettbewerb behaupten können.

3. **Ihre These:** Innovationstransfer und öffentliche Anwendung: Games-, Simulations- und XR-Technologien werden unter anderem in Bildung, Gesundheit, Industrie, Handwerk, Kultur, Tourismus und Verwaltung eingesetzt. Gerade kleinen Unternehmen und öffentlichen Einrichtungen fehlen jedoch häufig Ressourcen für gemeinsame Pilotprojekte.

Frage: Wie will Ihre Partei den Transfer dieser Technologien in Wirtschaft und öffentliche Aufgaben stärken? Unterstützen Sie dafür Reallabore, Modellprojekte, Innovationsgutscheine, Transfernetzwerke oder eine innovationsorientierte öffentliche Beschaffung?

Antwort: Wir erkennen das Potenzial dieser Technologien. Ziel muss es werden, Innovationen schneller in die praktische Anwendung zu überführen und die Wettbewerbsfähigkeit des Wirtschaftsstandorts Sachsen-Anhalt zu stärken. Daher werden wir die Zusammenarbeit zwischen Unternehmen, Hochschulen, Forschungseinrichtungen und Anwendern verbessern, wobei insbesondere kleine und mittelständische Unternehmen von unbürokratischen Kooperationsmöglichkeiten profitieren sollen. Modellprojekte und Reallabore

können sinnvoll sein, wenn sie einen konkreten wirtschaftlichen oder gesellschaftlichen Nutzen nachweisen und zeitlich klar begrenzt sind. Eine dauerhafte Subventionierung einzelner Technologien oder Branchen lehnen wir hingegen ab. Bestehende Förderinstrumente sollten regelmäßig auf ihre Wirksamkeit überprüft und vereinfacht werden. Vorrang haben für uns gute wirtschaftliche Rahmenbedingungen, Bürokratieabbau und eine leistungsfähige digitale Infrastruktur, damit Innovationen sich am Markt durchsetzen können.

II. E-Sport: Strukturen und Veranstaltungen

4. **Ihre These:** E-Sport-Strukturen, Gemeinnützigkeit und Förderung: Der organisierte E-Sport wird wesentlich von Vereinen, Initiativen und ehrenamtlich Engagierten getragen. Trotz der bundesrechtlichen Gemeinnützigkeit ist der Zugang zu Räumen, Infrastruktur und bestehenden Förderangeboten weiterhin nicht selbstverständlich.

Frage: Wie will Ihre Partei gemeinnützige E-Sport-Strukturen dauerhaft unterstützen? Befürworten Sie den Zugang zur Vereins-, Projekt- und Infrastrukturförderung sowie eine stärkere Zusammenarbeit mit dem organisierten Sport?

Antwort: Da wir in bestehende Verbändestrukturen nicht eingreifen wollen, ist die Anerkennung des E-Sports Sache der Verbände wie des DOSB. Dieser wird sich Ihrem Anliegen nicht dauerhaft widersetzen können, da ein Trend ablesbar ist, der E-Sport zunehmend als gemeinnützig einstuft. Schon jetzt können Fördermittel beansprucht werden, wenn der E-Sport (z. B.) beim Motorsport als Nachwuchsgewinnung eingestuft wird. Kinder also durch digitale Simulation an den Realsport herangeführt werden. Einen solchen Ansatz hält die AfD für ausbau- und förderfähig.

5. **Ihre These:** Veranstaltung und Standortentwicklung: E-Sport-Veranstaltungen schaffen Begegnung und Sichtbarkeit und können wirtschaftliche sowie touristische Effekte auslösen. Nachhaltige Standortentwicklung setzt sowohl regionale Eigenproduktionen als auch die Gewinnung überregionaler Veranstaltungen voraus. Beides wird maßgeblich von lokalen Akteuren getragen, denen für Bewerbungen und Akquise häufig Ressourcen und Ansprechstrukturen fehlen.

Frage: Wie will Ihre Partei regionale E-Sport-Veranstaltungen aus Sachsen-Anhalt unterstützen und zugleich überregionale oder nationale Formate für das Land gewinnen? Wie sollen lokale Akteure bei der Akquise und Ausrichtung solcher Veranstaltungen unterstützt werden?

Antwort: Die Antwort liegt auch hier im Schulterschluss mit dem Realsport. Wir können Ihnen bei diesem Schulterschluss helfen, als das für den Sport zuständige Ministerien einen Dialog mit Ihnen und den Verbänden ins Leben zu rufen. Wir gehen davon aus, dass der Motorsportverein oder auch der Schützenverein für eine digitale und rechtssichere “Vorprägung” ihres Nachwuchses durch den E-Sport dankbar ist.

III. Bildung, Medienkompetenz und Fachkräfte

6. **Ihre These:** Medienbildung, aktive Gestaltung und MINT: Games und E-Sport sind Teil der Lebenswelt vieler junger Menschen. Neben einem reflektierten Umgang eröffnen sie praktische, handlungsorientierte Zugänge zum Lernen: von der gestalterischen Bearbeitung der Hardware (Casemodding) über Game Design und kreative Medienproduktion bis zur Programmierung verbinden sie technische, gestalterische und soziale Kompetenzen und senken die Schwelle zu MINT-Themen. In Sachsen-Anhalt bestehen dafür bereits Kooperationen zwischen Hochschulen und Praxis.

Frage: Wie will Ihre Partei Games- und E-Sport-bezogene Medienbildung und aktive Mediengestaltung in Schulen, Jugendarbeit und außerschulischen Lernorten stärken? Wie sollen pädagogische Fachkräfte dafür qualifiziert und Kooperationen mit Wissenschaft, Wirtschaft und Zivilgesellschaft dauerhaft unterstützt und verstetigt werden?

Antwort: Die AfD sieht in einer fundierten MINT-Bildung wichtige Voraussetzungen für die Zukunftsfähigkeit unseres Landes. Kenntnisse in Informatik, Programmierung, Robotik und Medienkompetenz sollen deshalb stärker im Unterricht verankert werden. Dabei ist zu prüfen, inwieweit E-Spiele in einzelnen Bereichen als pädagogisches Werkzeug eingesetzt werden können, vorausgesetzt ihr Einsatz hat einen nachweisbaren Bildungsmehrwert. Eine Gleichsetzung von E-Sport mit schulischer Bildung oder dem organisierten Sport lehnen wir jedoch ab. Der Schwerpunkt staatlicher Bildungsförderung muss auf der Vermittlung grundlegender Kompetenzen in Mathematik, Naturwissenschaften, Informatik und Technik liegen. Projekte wie „Game Design“ oder Programmierung können sinnvoll sein, wenn sie zur Förderung technischer und kreativer Fähigkeiten beitragen. Lehrkräfte sollen im Bereich digitaler Bildung praxisnah fortgebildet werden. Kooperationen mit Hochschulen und der Wirtschaft begrüßen wir dort, wo sie fachlich unabhängig, transparent und frei von einseitig politischen Einflussnahmen erfolgen. Eine dauerhafte institutionelle Förderung einzelner Interessenverbände lehnen wir hingegen ab.

Ziel muss eine hochwertige, freiheitliche Medienbildung sein, die junge Menschen zu einem verantwortungsvollen, kritischen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien befähigt.

7. **Ihre These:** Hochschulen, Gründungen und Fachkräfte: Sachsen-Anhalts Hochschulen vermitteln zahlreiche für Games und XR relevante Kompetenzen. Entscheidend ist, daraus sichtbare Karrierewege, Ausgründungen, Wissenstransfer und qualifizierte Arbeitsplätze im Land zu entwickeln.

Frage: Welchen Stellenwert räumt Ihre Partei games- und XR-bezogenen Studien-, Ausbildungs- und Weiterbildungsangeboten ein? Wie will sie daraus mehr Gründungen, Unternehmenskooperationen und langfristige berufliche Perspektiven in Sachsen-Anhalt schaffen?

Antwort: Die AfD misst einer praxisnahen Hochschul- und Berufsbildung einen hohen Stellenwert bei. Studien-, Ausbildungs- und Weiterbildungsangebote sollen sich am tatsächlichen Bedarf von Wirtschaft und Arbeitsmarkt ausrichten. Kompetenzen u. a. in den Bereichen Softwareentwicklung, Informatik, Künstliche Intelligenz oder Visualisierung können dabei einen wichtigen Beitrag zur Innovations- und Wettbewerbsfähigkeit des Wirtschaftsstandortes Sachsen-Anhalt leisten. Spezielle Förderprogramme ausschließlich für die „Games-Branche“ sehen wir jedoch kritisch. Staatliche Wirtschaftsförderung sollte technologieoffen erfolgen und sich nicht auf einzelne Branchen konzentrieren. Ausgründungen aus Hochschulen wollen wir durch Bürokratieabbau, bessere Gründungsbedingungen und einen stärkeren Wissens- und Technologietransfer fördern. Kooperationen zwischen Hochschulen und Unternehmen begrüßen wir, sofern sie wissenschaftlich unabhängig und wirtschaftlich sinnvoll sind. Ziel ist es, Fachkräfte im Land zu halten und Zukunftstechnologien zu stärken – ohne einseitige staatliche Lenkung oder dauerhafte Subventionen.

IV. Jugend, Teilhabe und ländlicher Raum

8. **Ihre These:** Jugendangebote und regionale Teilhabe: Games und E-Sport können soziale Begegnung, Medienkompetenz, Kreativität und ehrenamtliches Engagement fördern. Dieses Potenzial ist besonders im ländlichen Raum relevant, setzt jedoch qualifizierte Betreuung, geeignete Räume und tragfähige Finanzierung voraus.

Frage: Welche Rolle sollen Games und E-Sport künftig in der offenen Kinder- und Jugendarbeit spielen? Wie will Ihre Partei Kommunen und Träger

insbesondere im ländlichen Raum beim Aufbau qualifizierter, inklusiver und langfristiger Angebote unterstützen?

Antwort: Computerspiele und E-Sport können für Jugendliche ein ergänzendes Freizeitangebot sein, sie dürfen jedoch den klassischen Sport, Vereinsleben und persönliche Begegnungen nicht verdrängen. Für die körperliche, soziale und gesundheitliche Entwicklung junger Menschen haben Bewegung, (Mannschafts)-Sport und ehrenamtliches Engagement im traditionellen Vereinswesen weiterhin Vorrang. Öffentliche Mittel sollten daher in erster Linie in bestehende Sport-, Jugend- und Vereinsstrukturen investiert werden. Digitale Angebote können dort sinnvoll eingebunden werden, wo sie einen nachweisbaren Mehrwert bieten, etwa zur Vermittlung digitaler Kompetenzen oder als ergänzende Freizeitaktivität – insbesondere in Regionen mit wenigen Alternativen. Einen flächendeckenden Ausbau staatlich finanzierter E-Sport-Angebote oder eine Gleichstellung von E-Sport mit dem organisierten Sport sehen wir kritisch. Neue Förderprogramme lehnen wir ab, solange bestehende Einrichtungen wie Sportvereine, Jugendclubs und kommunale Freizeiteinrichtungen nicht ausreichend ausgestattet sind. Kommunen sollen selbst entscheiden können, welche Angebote dem Bedarf vor Ort entsprechen, wobei Eltern, Vereine und lokale Träger eng eingebunden werden sollten. Unser Ziel ist eine ausgewogene Kinder- und Jugendarbeit, in der digitale Angebote eine sinnvolle Ergänzung darstellen, der Schwerpunkt jedoch auf Bewegung, Gemeinschaft und ehrenamtlichem Engagement im realen Leben liegt.

V. Kultur und Gesellschaft

9. **Ihre These:** Kultur und digitales Erbe: Sachsen-Anhalt besitzt ein international bedeutendes kulturelles, industrielles und technologisches Erbe. Games, XR und interaktive Medien können dieses Erbe neu vermitteln und sind zugleich eigenständige zeitgenössische Kultur- und Ausdrucksformen.

Frage: Wie will Ihre Partei Games, XR und interaktive Medien in Kulturpolitik, kultureller Bildung und Projektförderung berücksichtigen? Wie sollen regionale Produktionen und die digitale Spielkultur im Land gestärkt und bewahrt werden?

Antwort: Die AfD misst der Bewahrung und Vermittlung des kulturellen Erbes Sachsen-Anhalts einen hohen Stellenwert bei. Moderne digitale Technologien wie Virtual Reality oder interaktive Anwendungen können einen sinnvollen Beitrag leisten, historische Stätten, Museen und kulturelle Einrichtungen insbesondere für junge Menschen besser zugänglich zu machen. Der Einsatz

solcher Technologien sollte jedoch stets einen nachvollziehbaren Mehrwert für Bildung und Kulturvermittlung bieten. „Games“ und interaktive Medien können als zeitgemäße Vermittlungsform kultureller Inhalte genutzt werden. Eine Gleichstellung der „Games-Branche“ mit klassischen Kulturinstitutionen oder eine dauerhafte Sonderförderung ausschließlich für digitale Spiele lehnen wir jedoch ab. Kulturförderung muss sich am kulturellen Wert, an der Qualität und am öffentlichen Interesse ausrichten und darf nicht von kurzfristigen Trends bestimmt werden. Regionale Entwickler, Kreativunternehmen und Hochschulen sollen im Rahmen bestehender Förderprogramme gleichberechtigt berücksichtigt werden. Kooperationen mit Museen, Archiven und Kultureinrichtungen unterstützen wir, wenn sie der Vermittlung der Geschichte und Identität Sachsen-Anhalts dienen. Digitale Kulturerhaltung und interaktive Anwendungen werden wir dort fördern, wo sie wissenschaftlich fundiert, wirtschaftlich sinnvoll und langfristig nutzbar sind. Neue dauerhafte Förderstrukturen ausschließlich für „Games“ lehnen wir ab. Ziel ist eine technologieoffene Kulturpolitik, die Innovation ermöglicht und zugleich den Erhalt des kulturellen Erbes sichert.

- 10. Ihre These:** Gesellschaftliche Auseinandersetzung und Dialog: Die öffentliche Debatte über Games und E-Sport verengt sich häufig auf Risiken wie Sucht oder Gewalt. Kulturelle, soziale und bildungsbezogene Chancen bleiben dabei ebenso häufig unbeachtet wie das Verständnis zwischen den Generationen.

Frage: Wie will Ihre Partei eine differenzierte gesellschaftliche Auseinandersetzung mit E-Sport und dem Medium Videospiel fördern? Wie soll ein sachlicher, generationenübergreifender Dialog unterstützt werden, der Chancen und Risiken gleichermaßen in den Blick nimmt?

Antwort: Wir halten eine sachliche Auseinandersetzung mit Computerspielen und E-Sport für erforderlich. Videospiele sind mittlerweile ein weitverbreiteter Bestandteil der Freizeit- und Medienkultur geworden. Gleichzeitig dürfen Risiken wie exzessives Spielverhalten, Kostenfallen, problematische Inhalte oder Beeinträchtigungen der Gesundheit nicht ausgeblendet werden. Wir lehnen sowohl eine pauschale Verteufelung als auch eine unkritische Verherrlichung von Videospielen und E-Sport ab. Wir setzen auf Medienkompetenz, Elternverantwortung und wirksamen Jugendschutz. Gleichzeitig verdient der klassische Sport als Grundlage für Gesundheit, Gemeinschaft und ehrenamtliches Engagement weiterhin besondere Aufmerksamkeit und Förderung. Ziel ist ein ausgewogener Umgang mit digitalen Angeboten und realen Begegnungsräumen. Einen generationenübergreifenden Dialog begrüßen wir dort, wo er auf gegenseitigem Verständnis, wissenschaftlichen Erkenntnissen und praktischen

Erfahrungen beruht. Schulen, Familien und Vereine können hierzu einen wichtigen Beitrag leisten. Voraussetzung ist jedoch, dass die Diskussion ausgewogen geführt wird und sowohl Chancen als auch Risiken berücksichtigt werden.