

Die Linke Landesverband Sachsen-Anhalt
Ebendorfer Straße 3, 39108 Magdeburg

Martin Müller – eSport Land Sachsen-Anhalt e.V.
Friedrich Lüders, Games & XR Mitteldeutschland
e.V.

**Die Linke Landesverband
Sachsen-Anhalt**

Landesgeschäftsführer

Jan Röttschke
Ebendorfer Straße 3
39108 Magdeburg

Telefon: 0391 7 32 48-41
Telefax: 0391 7 32 48-48
lgf@dielinke-lsa.de
www.dielinke-lsa.de

Deutsche Bank AG

DE09 8107 0024 0118 825901
DEUTDEB3333

Magdeburg, 10. August 2026

Antwort auf Ihre Wahlprüfsteine

Sehr geehrter Herr Müller,
sehr geehrter Herr Lüders

hiermit möchten wir Ihre Fragen der Wahlprüfsteine gerne wie folgt
beantworten:

1. Landesstrategie und politische Zuständigkeit

Als Linke unterstützen wir eine ressortübergreifende Landesstrategie und eine klar benannte politische Zuständigkeit für Games, XR und E-Sport. Sachsen-Anhalt leidet generell an zerfaserten Zuständigkeiten und einem Behördenlabyrinth, das Innovation eher bremst als fördert. Ein regelmäßiger strukturierter Branchendialog entspricht unserem grundsätzlichen Politikstil, das heißt, wir wollen Entscheidungen nicht über die Köpfe der Betroffenen hinweg treffen, sondern gemeinsam mit den Akteuren vor Ort entwickeln, ähnlich wie wir das bereits für den Strukturwandel in der Industrie und für die Kommunen fordern.

2. Förderung, Finanzierung und Unternehmenswachstum

Wir stehen für eine Investitionsbank, die mehr ist als reine Fördermittelverwaltung, und für einen Regional-Investitionsfonds, der Kapital demokratisch steuert und in nachhaltige Zukunftsinvestitionen lenkt. Bestehende Angebote wie die Games- und XR-Förderung der Mitteldeutschen Medienförderung sollen verlässlich und langfristig gesichert werden, statt darüber immer wieder neue in jährlichen Haushalten zur

debattieren. Eine bessere Verzahnung von Gründungs-, Digitalisierungs- und Innovationsprogrammen halten wir für sinnvoll, um jungen Unternehmen unnötige Antragshürden zu ersparen. Konkrete neue Förderinstrumente speziell für Games und XR haben wir aktuell noch nicht ausgearbeitet, sind jedoch für Gespräche offen.

3. Innovationstransfer und öffentliche Anwendung

Reallabore, Modellprojekte und eine innovationsorientierte öffentliche Beschaffung passen zu unserem Verständnis einer Verwaltung, die digitalen Wandel aktiv mitgestaltet, statt ihn passiv zur Kenntnis zu nehmen. Bei der öffentlichen Beschaffung setzen wir uns generell für digitale Souveränität und den Einsatz quelloffener, europäischer Lösungen ein. Innovationsgutscheine speziell für kleine Unternehmen und öffentliche Einrichtungen sind ein Vorschlag, den wir in der kommenden Legislatur gerne mit der Branche gemeinsam prüfen.

4. E-Sport-Strukturen, Gemeinnützigkeit und Förderung

Wir befürworten den gleichberechtigten Zugang gemeinnütziger E-Sport-Strukturen zur Vereins-, Projekt- und Infrastrukturförderung. Eine formale Aufnahme von E-Sport in den Landessportbund Sachsen-Anhalt wäre bundesweit ein Novum, selbst in Vorreiterländern wie Nordrhein-Westfalen stellt sich diese Frage aktuell nicht, weshalb wir stattdessen den Aufbau eines eigenständigen E-Sport-Landesverbands nach dem Vorbild Bayerns oder Schleswig-Holsteins für den realistischeren und richtigen Weg halten. Unser geplantes Gesetz zur Stärkung des Ehrenamts, ein Ehrenamtsfonds sowie ein Kommunalbudget für ehrenamtliche Strukturen sollen ausdrücklich technologieoffen ausgestaltet werden, so dass E-Sport-Vereine unabhängig von einer Mitgliedschaft im Landessportbund Unterstützung erhalten können. Seit der bundesweiten Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport zum 1. Januar 2026 sehen wir das Land in der Pflicht, diese neue Rechtslage auch praktisch mit gleichberechtigtem Zugang zu Förderungen zu unterlegen. Eine enge Zusammenarbeit zwischen einem künftigen E-Sport-Landesverband und dem Landessportbund Sachsen-Anhalt, etwa bei gemeinsamer Nutzung von Sportstätten und Infrastruktur, unterstützen wir ausdrücklich, auch ohne organisatorische Eingliederung.

5. Veranstaltung und Standortentwicklung

Wir setzen uns generell für die Stärkung lokaler Kultur- und Sportangebote im ländlichen Raum ein. Für die Gewinnung überregionaler Formate braucht es verlässliche Ansprechstrukturen, hier sehen wir Parallelen zu unserer Forderung nach besserer Unterstützung von Kommunen bei Förderanträgen durch mobile Lotsen und eine kommunale Pauschalförderung statt eines unübersichtlichen Flickenteppichs an Einzelprogrammen. Konkrete Unterstützungsstrukturen speziell für die Akquise von E-Sport-

Großveranstaltungen sind im Programm noch nicht ausgearbeitet, wir nehmen den Vorschlag aber gerne mit in die parlamentarische Arbeit.

6. Medienbildung, aktive Gestaltung und MINT

Wir wollen digitale Kompetenzen vermitteln, die es jungen Menschen ermöglichen, hinter die Kulissen von Algorithmen zu schauen, Medien zu gestalten und nicht nur zu konsumieren. Gamedesign, Casemodding und kreative Medienproduktion sind für uns folgerichtige, niedrighschwellige Zugänge zu MINT-Themen und passen zu unserer geplanten Medienkompetenzoffensive mit substanziellen Landesmitteln für digitale Bildung an Schulen. Pädagogische Fachkräfte sollen dafür in Aus- und Weiterbildung gezielt qualifiziert werden, etwa im Rahmen der von uns geforderten multiprofessionellen Teams, und bestehende Kooperationen zwischen Hochschulen und Praxis wollen wir dauerhaft absichern, statt sie von Projektförderung zu Projektförderung laufen zu lassen.

7. Hochschulen, Gründungen und Fachkräfte

Games- und XR-bezogenen Studien- und Weiterbildungsangeboten müssen einen angemessenen Platz an den Hochschulen haben. Ausgründungen und Unternehmenskooperationen wollen wir durch eine engere Verzahnung von Forschung, fairen Kooperationen und digitaler Souveränität stärken. Auch über spezifisches Förderinstrumente für Games- und XR-Ausgründungen treten wir gern mit den Hochschulen und der Branche in konstruktiven Dialog.

8. Jugendangebote und regionale Teilhabe

Games und E-Sport müssen aus unserer Sicht ein Teil der offenen Kinder- und Jugendarbeit sein, weil sie soziale Begegnung, Medienkompetenz und ehrenamtliches Engagement fördern können. Unser Programm sieht vor, Jugendarbeit strukturell und dauerhaft zu sichern, statt sie von befristeten Projektphasen abhängig zu machen. Kommunen und Träger wollen wir dabei durch verlässliche Finanzierung, qualifiziertes Personal und den Ausbau von Netzwerken Früher Hilfen und Jugendarbeit unterstützen, damit auch abseits der Großstädte tragfähige, inklusive Angebote entstehen können.

9. Kultur und digitales Erbe

Wir verstehen Games, XR und interaktive Medien als eigenständige zeitgenössische Kulturform, die in unserer Kulturpolitik für Freiheit, Vielfalt und Zusammenhalt ausdrücklich Platz haben soll. Die Verteidigung und der Ausbau öffentlicher Kulturförderung sind für uns zentrale Anliegen. Wie industrielles und kulturelles Erbe des Landes durch interaktive Medien neu vermittelt werden kann, ist ein spannender und bedenkenswerter Punkt, den wir gerne mit der Kulturszene und der Branche weiterentwickeln würden.

10. Gesellschaftliche Auseinandersetzung und Dialog

Wir setzen uns für einen sachlichen, differenzierten Umgang mit gesellschaftlichen Debatten ein und lehnen es ab, komplexe Phänomene wie Games und E-Sport auf einzelne Risiken zu reduzieren. Das entspricht unserem Verständnis von politischer Bildung, die Räume für Auseinandersetzung schafft, statt Ängste zu bedienen. Einen generationenübergreifenden Dialog über Chancen und Risiken von Videospielen können wir uns im Rahmen bestehender Strukturen der politischen Bildungsarbeit und der Zusammenarbeit mit Zivilgesellschaft und freien Trägern vorstellen und halten diesen auch für unbedingt notwendig.

Mit freundlichen Grüßen

A handwritten signature in blue ink that reads 'Jan Röttschke'.

Jan Röttschke
Landesgeschäftsführer