

Wahlprüfsteine des ESport Land Sachsen-Anhalt e.V.

A · Standort, Wirtschaft und Innovation

1. 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.

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?

Als FDP haben wir uns auf Bundesebene in der letzten Legislatur dafür eingesetzt, dass E-Sport als gemeinnützig anerkannt wird, da er - genauso wie andere Interaktionsformen - zur Gemeinschaft beiträgt und der Gesellschaft damit nutzt. Wir halten dies auch weiter für den richtigen Weg - gerade auch um Sachsen-Anhalt als Standort zu stärken.

Darüber hinaus müssen Medienförderungen angepasst und geöffnet werden, damit auch die Games-Branche als Ganzes stärker von diesen partizipieren und profitieren kann. Der Wissenschaftsstandort bietet eine gute Grundlage, auf die sich dann aufbauen lässt.

Eine Landesstrategie kann in diesem Zusammenhang sinnvoll sein, muss aber mit konkreten Handlungen verbunden sein. Bevor dieser Schritt gegangen wird, halten wir die vorherigen für sinnvoller, damit eine Struktur organisch wachsen kann und nicht politisch vorgegeben wird.

2. 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.

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?

Hier sehen wir mehrere Aspekte, die berücksichtigt werden müssen. Zum einen ist die Förderlandschaft - gerade für kleine und junge Unternehmen - häufig zu kompliziert. Dort wollen wir Programme zusammenzufassen um Bürokratie und Verwaltungsaufwand zu reduzieren. Außerdem müssen Unternehmen dort generell von Bürokratie entlastet werden, um sich auf die für sie wichtigen Schwerpunkte konzentrieren zu können.

Die Medienförderung wollen wir ausweiten, damit auch die Games-Branche insgesamt mehr daran partizipieren kann und Sachsen-Anhalt in diesem Bereich den nächsten Schritt geht.

3. 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.

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?

Transfer zwischen Wirtschaft, Wissenschaft und Verwaltung ist uns als FDP ein wichtiges Anliegen. Dies gelingt langfristig nur, wenn Netzwerk- und Austauschmöglichkeiten vorhanden sind und die entsprechenden Akteure zusammenfinden können. Hier existieren bereits unterschiedliche Möglichkeiten, die wir weiter etablieren, evaluieren und wenn notwendig anpassen wollen, um mehr Transfer zu ermöglichen. Das Land muss, in dem möglichen Kompetenzbereich, attraktive Rahmenbedingungen schaffen, die einzelnen Kooperationen und Transfers müssen dann aber auf Eigeninitiative gestaltet werden.

B · E-Sport: Strukturen und Veranstaltungen

4. 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.

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?

Durch eine Anerkennung von E-Sport und der Möglichkeit der Gemeinnützigkeit würden sich viele weitere Möglichkeiten ergeben. Genau dies werden wir als FDP auch weiter unterstützen und uns - im Rahmen der Möglichkeiten des Landes - auf Bundesebene für eine entsprechende rechtliche Anpassung einsetzen.

E-Sport-Vereine können durch ihre Arbeit an vielen Stellen Menschen zusammenbringen und einen Beitrag zu einer starken Gesellschaft leisten. Dementsprechend sollte sich vor dieser Möglichkeit nicht weiter verschlossen werden.

5. 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.

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?

Als FDP sehen wir den entscheidenden Schritt zunächst in der Anerkennung und der Gemeinnützigkeit. Dadurch ergeben sich viele weitere Möglichkeiten - auch der Förderung und Unterstützung. Bei Initiativen aus der Zivilgesellschaft muss das Land dann als Partner zur Seite stehen, um Veranstaltungen zu ermöglichen und keine unnötigen Hürden zu errichten. Durch bürokratiearme Unterstützungen und einen pragmatischen Umgang mit der Verwaltung können Veranstaltungen verschiedenster Art leichter und zuverlässiger organisiert und durchgeführt werden. Diesen Weg wollen wir gehen und unnötige Vorschriften konsequent abbauen.

C · Bildung, Medienkompetenz und Fachkräfte

6. 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.

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?

Medienbildung muss grundlegend mehr Beachtung finden. Dazu gehört eine Berücksichtigung im Kontext Schule aber auch im Bereich der Jugendarbeit. Sachsen-Anhalt hat hier auch auf Initiative der FDP im Landtag an verschiedensten Stellen durch Förderungen bei der Schaffung der Grundlagen und Rahmenbedingungen unterstützt. Diesen Weg wollen wir in Zukunft weiter gehen um Lebensrealitäten junger Menschen stärker zu berücksichtigen.

Klar ist dabei: Bildung wird immer von Menschen gemacht. Dementsprechend müssen auch dort Medienkompetenzen gestärkt werden. Das gilt für Lehrkräfte, aber auch die Jugendarbeit. Neben dem Kontext des E-Sports ist dies notwendig um Risiken zu erkennen und intervenieren zu können.

7. 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.

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?

Sachsen-Anhalt ist aktuell beim Studienangebot gut und breit aufgestellt. Diese Vielfalt soll möglichst erhalten bleiben - muss sich im Zweifel aber auch Realitäten des demographischen Wandels stellen. Für die nächsten Jahre ist die Finanzierung durch die Zielvereinbarungen des Landes mit den Hochschulen gesichert und stabile Rahmenbedingungen werden sichergestellt.

Um mehr Ausgründungen zu erreichen müssen aber noch weitere Schritte gegangen werden. Auch hierfür halten wir Netzwerk- und Austauschveranstaltungen für einen guten Weg, um dafür zu sorgen, dass unterschiedliche Kompetenzbereiche sich vernetzen können und schlussendlich möglicherweise eine Gründung daraus entsteht.

Gerade in den ersten Jahren wollen wir bürokratisch entlasten, damit junge Unternehmerinnen und Unternehmer sich auf die Entwicklung des Business konzentrieren können und nicht von unnötigen Hürden ausgebremst werden.

D · Jugend, Teilhabe und ländlicher Raum

8. 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.

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?

Games und E-Sport können die Jugendarbeit deutlich attraktiver machen. Dabei gilt es aber mehrere Aspekte zu berücksichtigen. Das Land sollte nur notwendige Qualitätsstandards für den Bereich der Kinder- und Jugendarbeit festlegen, nicht aber Detailplanungen die am Ende die Träger unnötig einschränken könnten. Dementsprechend wollen wir Möglichkeiten der Zusammenarbeit stärken und das Personal entsprechend mitnehmen und Weiterbildungsmöglichkeiten im Bereich der Digitalisierung und Medienkompetenz weiter forcieren.

E · Kultur und Gesellschaft

9. 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.

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?

Die Regierungskoalition hat in der vergangenen Legislatur unter Mitwirkung der FDP ein Kulturförderungsgesetz verabschiedet, welches die Förderbedingungen auf stabile Beine stellt. Die entsprechenden Entwicklungen dieser neuen Rahmenbedingungen werden wir begleiten und wenn nötig auf Anpassungen hinwirken, um bürokratische Hürden abzubauen. Damit erreichen wir, dass ein stabiler Rahmen bestehen bleibt aber sich gleichzeitig auch weiterentwickelt.

10. 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.

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?

Dialogformate können immer sinnvoll sein, hier sehen wir aber in erster Linie eine Aufgabe, die aus der Zivilgesellschaft heraus organisiert werden muss. Damit wird sichergestellt, dass die Inhalte den Interessenlagen entsprechen und Nachfrage nach den Formaten besteht.

Im Bereich der Bildung wollen wir Medienkompetenz stärken, damit - wie bereits zuvor geschildert - auch Lehrer im Zweifel Risiken erkennen und intervenieren können sowie den Diskurs und die Auseinandersetzung mit den Lebensrealitäten der jungen Menschen möglich ist.