

A Standort, Wirtschaft, Innovation

- 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?*

Wir wollen Sachsen-Anhalt als Standort für digitale Wirtschaft, innovative Technologien und kreative Branchen weiterentwickeln. Unser Wahlprogramm sieht die gezielte Unterstützung von Hoch- und Spitzentechnologie sowie der IT-Wirtschaft und eine engere Verzahnung von Wissenschaft und Wirtschaft vor.

Eine eigene ressortübergreifende Landesstrategie für Games, XR und E-Sport oder eine gesonderte politische Zuständigkeit ist im Wahlprogramm nicht ausdrücklich vorgesehen. Eine Profilierung dieses Clusters finden wir jedoch sinnvoll. Das schließt den Austausch mit der Branche und die Entwicklung einer entsprechenden Strategie ein.

- 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?*

Wir wollen Förderangebote einfacher und besser erreichbar machen. Vorgesehen sind unter anderem ein Gründungsbonus für Start-ups, ein unbürokratisches Programm für Berufserfahrene sowie die Stärkung bestehender regionaler Anlaufstellen. Forschung und Wirtschaft sollen enger miteinander verzahnt werden, damit Innovationen schneller in die praktische Anwendung kommen. Spezifische zusätzliche Förderinstrumente für einzelne Entwicklungsphasen von Games- und XR-Unternehmen haben wir bisher nicht im Auge. Sie können aber das Ergebnis des Branchendialogs und Teil einer Strategie sein..

- 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?*

Wir wollen den Transfer zwischen Wissenschaft und Wirtschaft stärken und anwendungs- und transferorientierte Forschung in den Mittelpunkt stellen. Ziel ist, Innovationen schneller in die Praxis zu bringen. Konkrete Festlegungen auf Reallabore, Innovationsgutscheine oder eine besondere Beschaffungssystematik für Games- und XR-Technologien enthält unser Wahlprogramm nicht.

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?*

Unser Wahlprogramm formuliert hierzu eine klare Position: E-Sport soll unterstützt und traditionellen Sportarten gleichgestellt werden. Dafür wollen wir eine Leitlinie für die Förderung erarbeiten. Vereine und Initiativen im E-Sport leisten ehrenamtliche Arbeit, fördern Medienkompetenz und schaffen Angebote für Jugendliche und Erwachsene. Darüber hinaus wollen wir Vereinspauschalen verdoppeln und dynamisieren sowie Vereine bei der Digitalisierung ihrer Arbeit unterstützen.

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?*

Wir wollen E-Sport unterstützen und dafür eine Leitlinie für die Förderung entwickeln. Damit soll auch ein verlässlicher Rahmen für Vereine und Initiativen entstehen. Diese Leitlinie sollte sich auch mit der Akquise oder Ausrichtung überregionaler und nationaler E-Sport-Veranstaltungen befassen.

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?*

Wir wollen digitale Lernmittel, Medienbildung und barrierefreie digitale Systeme in den Schulen weiter ausbauen. Auch die digitale Jugendarbeit soll gestärkt werden. Für den E-Sport sieht unser Wahlprogramm ausdrücklich die Verbindung von Medienkompetenz und Prävention gegen Spielsucht vor. Spezifische Qualifizierungsprogramme für Games- oder E-Sport-Pädagogik sind darüber hinaus nicht festgelegt.

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?

Wir wollen Sachsen-Anhalts Hochschulen als Orte von Bildung, Forschung, Innovation und Transfer stärken. Forschung und Wirtschaft sollen enger zusammenarbeiten, Gründungen einfacher werden und Start-ups durch einen Gründungsbonus unterstützt werden. Eine gesonderte Festlegung auf Games- und XR-Studiengänge ist nicht vorgesehen. Die für diese Branchen relevanten Kompetenzen sollen jedoch in die allgemeine Gründungs-, Innovations- und Transferpolitik eingebunden 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?

E-Sport hat für uns ausdrücklich einen Platz in der Jugendarbeit. Vereine und Initiativen schaffen Angebote, vermitteln Medienkompetenz und können zur Prävention gegen Spielsucht beitragen. Zugleich wollen wir Jugendclubs und selbstorganisierte Räume stärken, Jugendbegegnungsorte digital anschlussfähig machen und digitale Jugendarbeit ausbauen. Das gilt ausdrücklich auch für Angebote außerhalb der großen Städte.

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?

Wir erweitern den Kulturbegriff ausdrücklich auf digitale Angebote wie Computerspiele und sieht vor, diese in die Kulturförderung einzubeziehen. Kulturelle Bildung verstehen wir als Bestandteil demokratischer Bildung und gesellschaftlicher Teilhabe. Spezifische Programme zur Bewahrung digitaler Spielkultur oder zur Förderung regionaler Games- und XR-Produktionen sind darüber hinaus nicht festgelegt

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?

Wir wollen E-Sport weder auf mögliche Risiken reduzieren noch diese ausblenden. Unser Wahlprogramm verbindet die Unterstützung des E-Sports ausdrücklich mit der Vermittlung von Medienkompetenz und der Prävention gegen Spielsucht. Vereine, Initiativen und Jugendarbeit können dabei Räume schaffen, in denen ein sachlicher Umgang mit Games und E-Sport vermittelt wird.