Antwort an GAMES & XR und E-SPORT HUB

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?

Die CDU Sachsen-Anhalts begreift die Games- und E-Sports-Branche als einen Wirtschaftsfaktor für unser Bundesland. Eine ressortübergreifende Landesstrategie unterstützen wir, da die Verzahnung von Wirtschaft, Kultur, Sport und Wissenschaft der Schlüssel für nachhaltigen Erfolg ist. Zudem befürworten wir eine politische Zuständigkeit innerhalb der Landesregierung als festen Ansprechpartner für die Akteure. Durch einen regelmäßigen Branchendialog, die Stärkung lokaler Entwicklerstudios und die Förderung von E-Sports-Events können attraktive Arbeitsplätze geschaffen werden. Gemeinsam mit der Branche wollen wir Sachsen-Anhalt zu einem modernen, wettbewerbsfähigen Knotenpunkt der digitalen Sport- und Kreativwirtschaft weiterentwickeln.

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?

Die CDU Sachsen-Anhalts bekennt sich zum Digital- und Medienstandort. Bereits bestehende, erfolgreichen Förderprogramme soll es auch zukünftig geben und sind gezielt weiterzuentwickeln. Dabei sollten Förderangebote der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM) und der Investitionsbank Sachsen-Anhalt enger miteinander verzahnt sowie jungen Unternehmen der Zugang zu Wagniskapital und passgenauer Darlehen durch Landesbürgschaften erleichtert werden. Für ein nachhaltiges Unternehmenswachstum setzen wir zudem auf die gezielte Vernetzung der Hochschulen mit kreativen Start-ups und der etablierten mittelständischen Wirtschaft unseres Landes.

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?

Die CDU Sachsen-Anhalts wird den Transfer von Games- und XR-Technologien in die Praxis weiterhin unterstützen. Wir wollen bestehende Transfernetzwerke stärken, um kleine Unternehmen, das Handwerk und öffentliche Einrichtungen gezielt mit der Digitalwirtschaft zusammenzubringen. Zudem setzen wir auf eine innovationsorientierte öffentliche Beschaffung, damit moderne digitale Lösungen in der Verwaltung und im Bildungswesen schneller zum Einsatz kommen. Wir setzen uns für den weiteren Erhalt des Mittelstand-Digital Zentrum Magdeburg ein-

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?

Die Etablierung des E-Sports in solchen Kategorien, in denen sich Sportvereine bereits seit Jahrzehnten bewegen und organisieren, obliegt den Vertretern und Repräsentanten des E-Sports in eigener Regie und Verantwortung. An ihnen es, die notwendigen Strukturen zu schaffen und die erforderlichen Anträge zu stellen Wir befürworten die Einbindung des E-Sports in Förderungen und bereits bestehende sportliche Organisationsformen. im Rahmen der hierfür bestehenden gesetzlichen Normierungen.

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?

Die CDU Sachsen-Anhalt sieht im E-Sport eine Zukunftschance für unser Land. Die erfolgreiche Arbeit des E-Sport Hub Sachsen-Anhalt zeigt das bestehende Potenzial. Diesen Ansatz wollen wir weiterentwickeln und die bestehenden Strukturen stärken. Regionale Vereine, Kommunen und

Veranstalter sollen bei der Entwicklung und Durchführung von E-Sport-Angeboten unterstützt werden. Dazu gehören die Beratung zu Fördermöglichkeiten, die Vernetzung mit Partnern aus Sport, Wirtschaft und Gesellschaft sowie die Schaffung verlässlicher Rahmenbedingungen.

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?

Medienkompetenz ist aus Sicht der CDU Sachsen-Anhalt eine Schlüsselqualifikation für die digitale Gesellschaft. Games und E-Sport können junge Menschen für digitale Technologien, Kreativität und MINT-Themen begeistern und bieten praxisnahe Zugänge zu Programmierung, Mediengestaltung und technischem Verständnis. Diese Potenziale wollen wir im Rahmen pädagogisch fundierter Konzepte stärker nutzen. Wir setzen uns dafür ein, Medienbildung in Schulen, der Kinder- und Jugendarbeit sowie an außerschulischen Lernorten weiter auszubauen. Bewährte Kooperationen zwischen Hochschulen, Schulen, Wirtschaft und zivilgesellschaftlichen Partnern wollen wir stärken und langfristig unterstützen, um innovative Bildungsangebote dauerhaft zu sichern. Entscheidend sind für uns gut qualifizierte pädagogische Fachkräfte. Daher wollen wir Fort- und Weiterbildungsangebote im Bereich digitaler Bildung ausbauen und digitale Kompetenzen in der Aus- und Weiterbildung stärker einbinden. Unser Ziel ist es, junge Menschen auf die Chancen der digitalen Arbeitswelt vorzubereiten und zugleich einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu fördern.

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?

Die CDU räumt dem einen großen Stellenwert ein. Die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten in der Ausbildung, beim Studium oder bei der Weiterbildung sind bereits mehrfach angeklungen. Ob und in welcher Form daraus eigene Ausbildungs- bzw. Studienfächer werden, liegt in der Autonomie der jeweiligen Berufsorganisationen, wie den Handels- und Handwerkskammern oder den Hochschulen. Entsprechenden Erweiterungen stehen wir offen gegenüber. Dasselbe trifft auf

die angesprochenen Gründungen und Unternehmenskooperationen zu. Bereits vorhandene Studiengänge wie an der Otto-von-Guericke Universität begleiten wir ausdrücklich positiv.

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?

Die CDU Sachsen-Anhalt sieht Games und E-Sport als zeitgemäße Bestandteile der Kinder- und Jugendarbeit. Sie bieten Chancen, junge Menschen zu erreichen, Medienkompetenz zu stärken, Teamgeist zu fördern und gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen.

Gerade im ländlichen Raum wollen wir Kommunen, Vereine und freie Träger beim Aufbau nachhaltiger Angebote unterstützen. Das Land soll verlässliche Rahmenbedingungen schaffen, Akteure vernetzen und die Qualifizierung von Fachkräften und Ehrenamtlichen unterstützen. Dabei setzen wir auf die Zusammenarbeit von Jugendhilfe, Sportvereinen, Schulen und weiteren Partnern.

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?

Sachsen-Anhalt verfügt über ein herausragendes kulturelles, industrielles und technologisches Erbe, das wir als CDU Sachsen-Anhalt bewahren und pflegen und zugleich für kommende Generationen weiter erlebbar machen wollen. Digitale Formate wie Games, XR und interaktive Medien bieten neue Möglichkeiten, Geschichte, Kultur und Wissen #modern zu vermitteln. Das Kulturfördergesetz Sachsen-Anhalt bietet den geeigneten Rahmen, kulturelle Vielfalt zu sichern und innovative kulturelle Projekte zu unterstützen. Im Rahmen der bestehenden Fördermöglichkeiten sollen deshalb auch digitale und interaktive Formate berücksichtigt werden können, wenn sie einen Beitrag zur kulturellen Bildung, zur Vermittlung von Kultur oder zur Stärkung der kulturellen Teilhabe leisten. Games und XR verstehen wir dabei als innovative Werkzeuge der Kulturvermittlung und als Ausdrucksformen einer zunehmend digitalen Gesellschaft. Wir wollen regionale Kreativschaffende, Hochschulen, Kultureinrichtungen und Unternehmen stärker miteinander vernetzen, um neue Ideen und Projekte in Sachsen-Anhalt zu

unterstützen. Digitale Anwendungen können dazu beitragen, unser kulturelles Erbe in Sachsen-Anhalt auf neue Weise zugänglich zu machen, neue Zielgruppen zu erreichen und die kulturelle Vielfalt unseres Landes weiterzuentwickeln.

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?

Die Vorzüge der Gesamtheit von Games, XR und interaktiven Medien wurde von Ihnen bereits mehrfach berechtigterweise zum Ausdruck gebracht. Von dem Einsatz in der Bildung, von dem meist Jüngere profitieren bis zu interaktiven Anwendungen bei Stadtführungen, bei denen naturgemäß die ältere Generation stärker vertreten ist, spannt sich der Bogen. Inmitten dessen ist der von Ihnen angesprochene E-Sport. Dessen Anwendungen unter dem Gesichtspunkt eines auf Konzentration und Ausdauer erfordernden Wirkens – wie im Sport üblich – zu vermitteln, geschieht in erster Linie durch die Aktivitäten der Mitglieder, die Sie vertreten. Bei dieser unterstützen wir Sie, soweit es uns im Rahmen der Gegebenheiten möglich ist. Wir setzen uns für eine sachliche Auseinandersetzung mit dem Themen E-Sport/Videospiel ein.