



# HESSISCHER LANDTAG

02. 12. 2025

Plenum

## Antrag

**Fraktion der CDU,  
Fraktion der SPD**

### Gemeinnützigkeit im organisierten E-Sports Bereich anerkennen und Standortbedingungen der Gaming-Branche fördern

Der Landtag wolle beschließen:

1. Der Landtag würdigt die dynamische Entwicklung der E-Sport-, Software- und Games-Branche, die sich in Hessen zu einem bedeutenden Wirtschaftszweig mit hoher Innovationskraft und internationaler Sichtbarkeit entwickelt. Im Jahr 2023 erwirtschafteten die rund 4.000 hessischen Software- und Games-Unternehmen einen Umsatz von rund 6,14 Mrd. Euro. Die Zahl der Erwerbstätigen lag 2024 bei rund 44.000 Personen. Angesichts ihrer Umsatz- und Beschäftigungsstärke wird die Branche in Zukunft zunehmend zum Wirtschaftswachstum in Hessen beitragen. Darüber hinaus sind Spillover-Effekte durch das Wachstum der Branche auf weitere Wirtschaftszweige zu erwarten. Das anhaltende Wachstum der Branche stärkt zudem die Attraktivität Hessens als moderner, digitaler Wirtschaftsstandort und trägt dazu bei, qualifizierte (IT-)Fachkräfte aus dem In- und Ausland zu gewinnen und zu halten.
2. Der Landtag erkennt Hessen – und insbesondere das Rhein-Main-Gebiet – als Hot-Spot der Software- und Games-Branche an. Durch die örtliche Nähe zu einer Vielzahl von Rechenzentren und dem internationalen Internetknoten DE-CIX, dem zügig voranschreitenden Glasfaserausbau und dem starken Engagement für die Digitalisierung bietet Hessen einzigartige Standortvorteile für das weitere Wachstum der Branche und schafft die Grundlage für reibungslose Online-Dienste der Spieleplattformen. Diese Standortvorteile sind auch Voraussetzung für E-Sport-Events, die sich eines wachsenden nationalen und internationalen Publikums erfreuen.
3. Der Landtag begrüßt die Entscheidung des Bundeskabinetts, die Gemeinnützigkeit von organisierten, wettbewerbsorientierten E-Sport-Vereinen anzuerkennen. Durch die Anerkennung der Gemeinnützigkeit werden optimale Rahmenbedingungen für den Unterbau des Leistungs-E-Sports geschaffen. Hiervon profitiert das gesamte E-Sports-Ökosystem, sodass Deutschland und insbesondere Hessen in eine gute Ausgangssituation gelangen, um bei internationalen E-Sport-Wettbewerben Spitzensplätzen zu erreichen. Das weltweit wachsende Interesse am E-Sport wird durch neue Wettbewerbe – beispielsweise die Einführung der olympischen E-Sport-Spiele – unterstrichen.
4. Der Landtag bittet die Landesregierung, ihr Engagement für den Aufbau von Kooperationen zwischen Hochschulen, Forschungseinrichtungen, etablierten Unternehmen und innovativen Start-ups weiter zu intensivieren, diese Netzwerke beim Wissens- und Ideentransfer zu unterstützen und innovative Projekte im digitalen Bereich weiter voranzutreiben. Die Vernetzung aller Beteiligten soll zu weiteren Synergien führen und die Attraktivität Hessens als Hotspot für Zukunftstechnologien nachhaltig stärken.

In diesem Zusammenhang würdigt der Landtag ausdrücklich die Initiative der Hessischen Landesregierung zur Einrichtung des Zukunftscampus am Bertramshof in Frankfurt am Main. Der Zukunftscampus schafft einen dynamischen Innovationsstandort, an dem Forschung, Technologieentwicklung und wirtschaftliche Anwendung gezielt zusammengeführt werden – von der Ideenfindung über die Validierung bis hin zur Skalierung und Finanzierung. Durch die enge Verzahnung zentraler Innovationsakteure bietet der Campus ein ideales Umfeld für technologische Durchbrüche und neue Geschäftsmodelle, etwa im Bereich Künstliche Intelligenz, nachhaltiger Technologien und Digitalisierung. Auch für zukunftsreiche Felder wie die E-Sportsbranche kann der Zukunftscampus als Innovationsbooster wirken, indem er technologische Fortschritte in die wirtschaftliche Anwendung bringt. Das Projekt steht exemplarisch für die strategische Innovationspolitik Hessens und unterstreicht die führende Rolle des Landes bei der Gestaltung des digitalen Wandels.

5. Der Landtag begrüßt die Unterstützung der Landesregierung für die Entwicklung und Stärkung der wissenschaftlichen Forschung und Lehre im Bereich „Games“. Studiengänge in diesem Bereich fördern die verbinden technologieorientierte Schwerpunkte mit kreativen Entwicklungen. Damit werden innovative Umsetzungsmöglichkeiten und digitale Produktionsmöglichkeiten erforscht und gelehrt.

Mit dem Mediencampus Dieburg der Hochschule Darmstadt haben wir in Hessen einen Leuchtturm der wissenschaftlichen Forschung und Lehre im Bereich Games geschaffen. Mit deutschlandweit anerkannten und beachteten Studiengängen wie „Games und Animation“ steht der Mediencampus Dieburg für das innovative und digitale Hessen. Der Landtag begrüßt zudem die im Jahr 2025 in Frankfurt am Main neu gegründete „Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft“. Sie ist ein weiterer Baustein für die Stärkung des Games-Standorts Hessen.

6. Der Landtag begrüßt die bisherigen Initiativen der Landesregierung zur Förderung der digitalen Wirtschaft und der Gaming-Branche in Hessen, insbesondere das Förderprogramm Distr@l, das als wichtiger Impulsgeber für Start-ups und innovative Projekte in der Gaming- und Digitalbranche wirkt.

Das Förderprogramm Distr@l adressiert explizit themenoffen digitale Anwendungsprojekte aus dem Bereich Forschung & Entwicklung, die einen hohen Innovationsgrad aufweisen. Bislang betreffen die geförderten Vorhaben aus dem Games-Bereich vor allem sogenannte Serious Games, also Anwendungen mit einem konkreten Lern- oder Trainingsziel als Gamification-Element.

Beispiele für Distr@l-geförderte Serious-Games-Projekte sind etwa das Projekt „SG4smartmedication“, das Methoden zur KI-gestützten Bewegungsanalyse mit Gamification-Ansätzen für die Therapieunterstützung chronisch kranker Menschen entwickelt hat sowie ein lernzielorientiertes Serious Game zur Ausbildung im Umgang mit Hubrettungsfahrzeugen der Feuerwehr.

Distr@l verfolgt das Ziel, die Innovationskraft insbesondere in kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) sowie Start-ups in Hessen zu stärken, Digitalisierungspotenziale zu erschließen und die Umsetzung innovativer Projekte im digitalen Kontext zu ermöglichen. Gerade jungen Unternehmen fehlt es oft an Ressourcen, um Forschung und Entwicklung eigenständig zu realisieren. Über Verbundprojekte profitieren KMU zudem vom Wissenstransfer aus den Hochschulen, während Forschungsergebnisse aus den Hochschulen durch Distr@l praxisnah in wirtschaftliche Anwendungen überführt werden können. Damit leistet Distr@l bereits heute einen wertvollen Beitrag zur Stärkung der Gaming-Branche in Hessen.

7. Der Landtag bittet die Landesregierung, einheitliche und unbürokratische Verfahren für die Anmeldung und Durchführung von E-Sports-Events zu entwickeln. Dabei sollen die Verfahren – von der Anmeldung bis zur Genehmigung – digitalisiert und die Antragsformulare standardisiert werden. Durch den Abbau administrativer Hürden können E-Sport-Events attraktiver und wirtschaftlicher gestaltet werden, um die Branche in Hessen weiter zu stärken. Ziel ist es, die Potenziale von E-Sports und der Gaming-Industrie optimal zu nutzen und die Position Hessens als führenden Standort für digitale Innovationen weiter auszubauen.

8. Der Landtag bittet die Landesregierung, die Sportförderrichtlinie und die Förderung des E-Sports auch künftig in getrennten Förderstrukturen weiterzuentwickeln. Die bewährten Förderinstrumente des Sports bilden einen unverzichtbaren Pfeiler der erfolgreichen hessischen Sportstrategie und dürfen in ihrer Wirksamkeit für den organisierten Sport nicht beeinträchtigt werden. Für die Förderung des E-Sports sollen daher die bestehenden Förderprogramme der Digitalisierungs- und Innovationsförderung wie „Distr@l“ oder Förderwege im Bereich „HESSEN serious GAME“ genutzt und weiterentwickelt werden. Auch die bestehenden Vernetzungangebote, wie zum Beispiel die GermanDevDays, GameDays, Node+Code Meetups, GamesGatheringGermany und die Fachtagung zum Thema „eSports als Wirtschaftsfaktor und Teil der Kreativwirtschaft in Hessen“, sollen weiterhin genutzt werden, um den Austausch aller Akteure zu intensivieren.

9. Der Landtag hebt hervor, dass E-Sport ein wichtiger Teil der Lebenswelt vieler junger Menschen ist, er prägt sowohl ihre Freizeitgestaltung als auch ihre sozialen Kontakte. E-Sport bietet Chancen für Jugendarbeit und Vereinsentwicklung, indem er Teamgeist, Fairness, Inklusion und Gemeinschaftsbildung fördert. Gleichzeitig eröffnet er Räume für Kreativität, etwa durch strategisches Denken, kommunikative Innovation oder die Gestaltung neuer Spielformen. Ein verantwortungsvoller Umgang mit Risiken wie exzessiven Spielzeiten, jugendschutzrelevanten Inhalten und problematischen Spielmechanismen bleibt dabei unerlässlich. Es empfiehlt sich, E-Sport-Angebote pädagogisch zu begleiten, gesundheitsbewusst und kreativitätsfördernd zu gestalten sowie Eltern auf mögliche Gefahren aufmerksam zu machen und Schutzmöglichkeiten aufzuzeigen. Auf diese Weise lässt sich das Potenzial des E-Sports nutzen, um junge Menschen in ihrer persönlichen, sozialen und kreativen Entwicklung zu unterstützen.

**Begründung:**

Erfolgt mündlich.

Wiesbaden, 2. Dezember 2025

Für die Fraktion

der CDU

Die Fraktionsvorsitzende:

**Ines Claus**

Für die Fraktion

der SPD

Der Fraktionsvorsitzende:

**Tobias Eckert**