

Positionspapier der Freien Wähler
zur Thematik Gaming, Gaming-Sucht und E-Sport

A) Der Hintergrund:

Gaming, E-Sport und Gaming-Sucht stehen im Zentrum einer Debatte zwischen digitaler Innovation, wirtschaftlichem Erfolg und gesundheitlicher Verantwortung. Während die Gaming-Industrie boomt und E-Sport als Leistungssport Anerkennung findet, birgt der exzessive Konsum gesundheitliche Risiken bis hin zur klinisch anerkannten Sucht. Ein verantwortungsvoller Umgang erfordert eine präzise Differenzierung zwischen gesundem Hobby, professionellem Training und pathologischem Verhalten sowie gezielte, präventive Maßnahmen, die im Zeitalter der Digitalisierung die Gesundheit der Spielenden schützen.

Der Bundesfachausschuss Sport, Freizeit, Ehrenamt (BFA SFE) greift die Thematik in seinem Positionspapier „Gaming, Gaming-Sucht und E-Sport – verantwortungsvoll, differenziert, präventiv“ auf, um zu einer sachlichen Diskussion über diese Veränderungen in der Gesellschaft beizutragen. Mit diesem Manifest wendet sich der BFA SFE insbesondere an die jüngere Generation. Während ältere Generationen Spiele oft als reines Hobby betrachten, ist Gaming für junge Menschen ein integraler Bestandteil ihrer Identität und ihres Alltags.

Auf der anderen Seite zeigt zuletzt die DAK-Mediensuchtstudie 2026, dass eine problematische oder süchtige Nutzung von Social Media, Gaming und Streaming bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland auf einem hohen Niveau verbleibt und Millionen Minderjährige ein riskantes Verhalten aufweisen.

B) Das Positionspapier:

***Gaming, Gaming-Sucht und E-Sport – verantwortungsvoll,
differenziert, präventiv***

Einleitung

Pressemitteilung des Bayerischen Staatsministerium für Digitales vom 28. April 2026 mit der Überschrift: Games made in Bavaria: Standortstudie belegt Wachstum und wirtschaftliche Stärke // Digitalminister Mehring: „Bayern gibt seinen Pixelpionieren doppelten Rückenwind!“

Auszug aus der Veröffentlichung:

Positionspapier der Freien Wähler
zur Thematik Gaming, Gaming-Sucht und E-Sport

*„Games sind heute nicht nur ein digitales Kulturgut, sondern ein wachsender Wirtschaftszweig mit erheblicher Bedeutung für Wertschöpfung und Beschäftigung. In Bayern sind aktuell **223 Games-Unternehmen** angesiedelt, das gesamte Ökosystem umfasst rund 320 Akteure. Seit 2018 hat sich die Zahl der Unternehmen mehr als **verdoppelt** (+103 Prozent) und liegt damit über dem Bundesdurchschnitt. 84 Prozent der Unternehmen wurden seit 2010 gegründet. Das zeigt die erste Games-Standortstudie für den Freistaat ([Download](#)), die eine datenbasierte Grundlage für die Weiterentwicklung der bayerischen Games-Strategie schafft. Sie wurde auf Initiative des Abgeordneten Felix Locke mit Unterstützung der Regierungsfractionen im Bayerischen Landtag erarbeitet. Die Analyse weist für die Games-Unternehmen in Bayern einen **Umsatz von rund 347 Millionen Euro** aus. Insgesamt sind rund **2.080 Personen beschäftigt**. Die wirtschaftliche Bedeutung zeigt sich auch an den gesamtwirtschaftlichen Effekten: Jeder in der Games-Branche erwirtschaftete Euro führt zu einer Bruttowertschöpfung von rund 2,60 Euro in der Gesamtwirtschaft. Bayerns **Digitalminister Dr. Fabian Mehring**: „Die Studie zeigt eindrucksvoll, was unser Games-Standort heute schon wirtschaftlich leistet – und welches enorme Potenzial noch in ihm steckt. Die Wachstumsbranche steht für kreative Exzellenz, digitale Innovationskraft und unternehmerischen Mut. „*

Warum sollte diese positive Entwicklung dieser Branche in Bayern nicht auch für das gesamte Bundesgebiet gelten?

Der Bundesfachausschuss Sport-Freizeit-Ehrenamt (BFA SFE) hat dazu das folgende Positionspapier verabschiedet:

1. Grundhaltung der Freien Wähler

Die Freien Wähler stehen für eine realistische, differenzierte und bürgerlich-demokratische Betrachtung digitaler Lebenswelten. Gaming ist fester Bestandteil des Alltags vieler Kinder, Jugendlicher und Erwachsener. Unsere Politik setzt daher nicht auf Verbote oder Stigmatisierung, sondern auf Aufklärung, Prävention, frühe Hilfe und Unterstützung Betroffener.

2. Klare Abgrenzung: Gaming ist nicht gleich Gaming-Sucht

Gaming an sich ist keine Sucht.

Positionspapier der Freien Wähler
zur Thematik Gaming, Gaming-Sucht und E-Sport

- Computerspiele sind ein Kulturgut, ein Freizeitangebot und oft auch ein soziales Medium
- Sie fördern je nach Spiel strategisches Denken, Reaktionsfähigkeit, Teamarbeit und Kreativität
- Für die überwiegende Mehrheit bleibt Gaming ein kontrolliertes Hobby

Gaming-Sucht (problematisches Spielverhalten) liegt erst dann vor, wenn:

- Kontrolle über Spielzeit dauerhaft verloren geht
- Schule, Ausbildung, Arbeit oder soziale Kontakte stark leiden
- körperliche oder psychische Gesundheit beeinträchtigt wird
- das Spielen trotz negativer Folgen fortgesetzt wird

 ***Nicht das Spiel ist das Problem, sondern der Verlust der Kontrolle.***

3. E-Sport und professionelle E-Sportler

Die Freien Wähler erkennen an:

- E-Sport ist für viele junge Menschen ein leistungsorientierter Wettkampfsport
- Professionelle E-Sportler trainieren strukturiert, zeitlich geregelt und betreut
- Vergleichbar mit Leistungssport gibt es Trainer, Trainingspläne, Pausen, Ernährungskonzepte und mentale Betreuung

Wichtig:

**Professioneller E-Sport ist nicht mit suchartigem Verhalten gleichzusetzen.
Im Gegenteil: Struktur, Regeln und Betreuung können präventiv wirken.**

 ***Ziel ist Anerkennung bei gleichzeitiger Verantwortung, insbesondere beim Jugendschutz.***

4. Prävention statt Verbotskultur

Positionspapier der Freien Wähler zur Thematik Gaming, Gaming-Sucht und E-Sport

Als bürgerliche Partei setzen wir auf frühe, praktische und lebensnahe Prävention:

Wir fordern und fördern:

- Medienkompetenz als festen Bestandteil von Schule und Jugendarbeit
- Fortbildungen für Lehrkräfte, Sozialpädagogen und Eltern
- Niedrigschwellige Beratungsangebote für Familien
- Altersgerechte Aufklärung über Spielzeiten, In-Game-Käufe und Belohnungssysteme
- Kooperationen mit Vereinen, Jugendzentren und Sportverbänden

 ***Prävention bedeutet Hilfe vor Eskalation, nicht Bevormundung.***

5. Umgang mit bestehender Gaming-Sucht

Für Menschen mit bereits problematischem Spielverhalten gilt:

- Sie brauchen Unterstützung statt Schuldzuweisungen
- Frühzeitige Hilfe kann langfristige Schäden verhindern

Die Freien Wähler setzen sich ein für:

- Ausbau spezialisierter Beratungs- und Therapieangebote
- Regionale Anlaufstellen, insbesondere im ländlichen Raum
- Kombination aus psychologischer Hilfe, sozialer Stabilisierung und Familienarbeit
- Bessere Verzahnung von Schule, Jugendhilfe und Gesundheitswesen

6. Finanzierung und politische Verantwortung

Wir fordern:

- Gezielte öffentliche Finanzmittel für Prävention und Behandlung von Gaming-Sucht
- Dauerhafte Förderung statt kurzfristiger Modellprojekte
- Transparente Mittelverwendung und Evaluation der Wirksamkeit

Positionspapier der Freien Wähler
zur Thematik Gaming, Gaming-Sucht und E-Sport

- Unterstützung von Forschung zu Ursachen und wirksamen Hilfsmaßnahmen

➡ Investitionen in Prävention und Hilfe sind Investitionen in Gesundheit, Bildung und gesellschaftlichen Zusammenhalt.

7. Fazit

Die Freien Wähler stehen für:

- Differenzierung statt Pauschalurteile
- Prävention statt Verbote
- Hilfe statt Stigmatisierung
- Förderung von Verantwortung im digitalen Raum

Gaming gehört zur Lebensrealität.

- Unsere Aufgabe ist es, Chancen zu ermöglichen, Risiken zu begrenzen und Betroffenen wirksam zu helfen – pragmatisch, menschlich und verantwortungsbewusst.

Felix Locke, Mitglied des Landtags, nimmt dazu wie folgt Stellung: „Die Games-Branche ist ein gutes Beispiel für die Wirtschaft von morgen: kreativ, technologieorientiert und mit großen Chancen für junge Talente. Gerade Bayern hat hier enormes Potenzial – mit einer hervorragenden Ausbildung, innovativen Unternehmen und einem starken Mittelstand. Entscheidend ist für mich, dass wir nicht nur über Digitalisierung sprechen, sondern konkrete Wertschöpfung im Freistaat schaffen. „Games made in Bavaria“ zeigen eindrucksvoll, wie aus Ideen Arbeitsplätze und internationaler Erfolg entstehen können.“