



Sie befinden sich hier: [Startseite](#) > [Presse](#) > **Pressemitteilungen**

Pressemitteilungen

Von der Konsole ins Vereinsleben / Minister Mehring: „Bayern schafft Strukturen für gemeinnützigen E-Sport“

10. November 2025

Der Freistaat Bayern setzt ein starkes Zeichen für digitale Jugendarbeit und Jugendkultur im ländlichen Raum: Mit einem eigenen E-Sport Projekt für Vereine unterstützt das **Bayerische Staatsministerium für Digitales** den Ausbau von **E-Sport-Angeboten außerhalb der Ballungsräume**. Projektträger ist der **E-Sport Verband Bayern e.V.**, der mit einem umfassenden Maßnahmenpaket junge Menschen für E-Sport und damit auch für ehrenamtliches Engagement begeistert. Gleichzeitig werden Eltern und Vereine über wichtige Themen zu Jugendschutz und Mediennutzung im Rahmen der Initiative informiert, um Kenntnisse und Verständnis zu stärken. Das **Bayerische Staatsministerium für Digitales fördert das Projekt mit über 135.000 Euro**. Im Rahmen der Fraktionsinitiativen von FREIEN WÄHLERN und CSU stellt der Bayerische Landtag Mittel für die Umsetzung des Projekts bereit.

Zum Start der großen Roadshow am 14.11. im oberbayerischen Kolbermoor sowie zur gesetzlichen Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport-Vereinen in Deutschland zum Jahresbeginn 2026 betont **Digitalminister Dr. Fabian Mehring**:

„Wir schaffen mit unserem Projekt bereits heute die Strukturen, die beste Voraussetzung für die Gemeinnützigkeit von E-Sport ab 2026 schaffen: die Stärkung von Ausbildung, Jugendarbeit, Bildung und Ehrenamt. Wir bringen die Zukunftschancen von E-Sport damit gezielt in Bayerns ländliche Regionen. Unser Projekt zeigt, wie moderne Technologien das Leben vor Ort bereichern können, ob durch neue Freizeitangebote, berufliche Perspektiven oder ehrenamtliches Engagement. In der Lebensrealität vieler junger Menschen spielt E-Sport eine große Rolle und eröffnet ihnen Möglichkeiten zur persönlichen Entwicklung. So gestalten wir digitale Teilhabe nicht nur für Großstädte, sondern für den gesamten Freistaat.“

Florian von Keller, 1. Vize-Präsident E-Sport Verband Bayern e.V.: „Die Förderung ist für uns als junger Verband in Bayern eine echte Chance. Damit können wir E-Sport direkt in die ländlichen Regionen bringen, Nachwuchstalente entdecken, Eltern und Kinder für unsere Leidenschaft begeistern und die Communitys vor Ort nachhaltig stärken. Es ist ein klares Zeichen dafür, dass der Freistaat die Bedeutung von E-Sport für Jugendkultur, Bildung und digitale Zukunft erkannt hat. Deshalb freuen wir uns darauf, die gute Zusammenarbeit mit dem Staatsministerium für Digitales und Herrn Staatsminister Mehring weiter auszubauen.“

Die geförderten Maßnahmen im Überblick:

- **Roadshow durch ländliche Regionen**

Mit einer mobilen Roadshow bringt das Projekt das Thema E-Sport direkt in Regionen ohne bestehende Strukturen – mit Turnieren, Workshops und Mitmachangeboten für Jugendliche, Eltern und Ehrenamtliche. Die Veranstaltungen richten sich an alle Generationen und fördern Begegnung, Bildung und Gemeinschaft.

Stationen der Roadshow:

- –15. November, Kolbermoor (Mareissaal)
- –22. November, Schweinfurt (Stadthalle)
- November, Hartmannshof (Gastauftritt)
- –6. Dezember, Memmingen (Maximilian-Kolbe-Haus)
- –13. Dezember, Blaibach (Haus des Gastes)

• C-Lizenz-Ausbildung

Die Ausbildung zur C-Trainerlizenz qualifiziert ehrenamtlich Engagierte zur langfristigen Etablierung lokaler E-Sport-Angebote. Inhalte sind Trainingslehre, Pädagogik, Psychologie, Bewegungsausgleich, Kommunikation und Medienkompetenz. So entstehen nachhaltige Strukturen vor Ort, die Kinder und Jugendliche pädagogisch begleiten und den E-Sport im Ehrenamt verankern.

• Bayerisches E-Sport-Turnier

Die Bayerische Landesmeisterschaft in „League of Legends“ verbindet digitale Zugänglichkeit mit Gemeinschaftsgefühl. Zwei Online-Qualifikationen mit je 64 Teams führen zum großen Offline-Finale in Blaibach. Damit nehmen über 600 Spielerinnen und Spieler aus ganz Bayern teil. Weitere Informationen unter <https://esport.bayern/blm/>.

• Online-Workshops

Online-Workshops bieten flexible Teilhabe für Jugendliche und Erwachsene – zu Themen wie Medienkompetenz, Ehrenamt und Berufsorientierung. Erste Termine unter <https://esport.bayern/online-workshops/>

„Mit diesem Projekt bringen wir E-Sport gezielt in kleinere Gemeinden und so aktiv zu den Jugendlichen auf dem Land. E-Sport schafft nicht nur neue Freizeitangebote, sondern fördert Chancengleichheit, stärkt das Ehrenamt und baut digitale Strukturen dort auf, wo Vereine sie brauchen. Unsere Regionen werden so zu digitalen Arenen und der E-Sport zu einem echten Motor gesellschaftlicher Entwicklung in Bayern,“ betont Mehring.

Das Projekt wird **in Kooperation mit dem E-Sport-Verband Bayern e.V.** umgesetzt. Der Verband wurde im Jahr 2023 gegründet und vertritt seither erfolgreich die Interessen der E-Sport und Gaming-Community in Bayern.

[Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers](#)

Inhalt

Datenschutz

Impressum

Barrierefreiheit

