Digitalministerium fördert Games-Vernetzung mit 393.000 Euro / Gerlach: Games-Wirtschaft ist Pionier der digitalen Zukunft

6. Januar 2022

Das Bayerische Staatsministerium für Digitales fördert die Vernetzung der Games-Branche im Freistaat mit rund 393.000 Euro. Der damit unterstützte Hub Games/Bavaria ist zentraler Knotenpunkt für Spieleschaffende, Gründer, Kreative und Interessierte. Hier werden Aktionen und Initiativen gebündelt, wie das Mentoringprogramm GamesWerk, das Newcomer–Teams der Spieleentwicklung unterstützt. Die für die Games-Wirtschaft zuständige **Digitalministerin Judith Gerlach** erklärt: „Die bayerische Games-Industrie ist eine sehr vitale, expandierende Branche. Hier werden nicht nur kreative Spieleideen geboren. Die Games-Branche ist auch ein Treiber für Technologien in anderen Bereichen, etwa der Medizin. Die bayerische Games-Wirtschaft ist damit Pionier der digitalen Zukunft. Das wollen wir mit der Unterstützung von Games/Bavaria weiter fördern und ausbauen.“

Bayern gehört zu den wichtigsten Standorten für Gamesentwickler in Deutschland. Über 100 Firmen sind in Bayern direkt in der Gamesbranche aktiv, wie beispielsweise das Studio Mimimi Games, das 2021 beim Deutschen Computerspielpreis den Hauptpreis erhielt. Die Mitglieder des Gamesbranchenverbands game e.V. (eingetragener Verein) bewerteten Bayern in einer Umfrage vom Sommer 2021 als besten Standort für Gamesentwickler in Deutschland, vor Berlin und Nordrhein-Westfalen. Insgesamt unterstützte der Freistaat die Games-Branche seit Start des Förderprogramms 2009 mit rund 13,9 Millionen Euro. Zudem vernetzt das Bayerische Staatsministeriums für Digitales die Branche mit dem Hub Games/Bavaria. Seit 2022 ist Games/Bavaria Teil der Medienstandortagentur Medien.Bayern, bei der bereits das Mediennetzwerk, der XR (Extended reality, deutsch: digital erweiterte Realität)Hub München, das Media Lab und viele andere Projekte angesiedelt sind. Ziel ist hier die Vertiefung und der Ausbau der Beziehungen innerhalb der regionalen, nationalen und internationalen Spieleindustrie auf allen verfügbaren Plattformen mit dem Fokus auf Events, Information und Vernetzung.

Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers