Pressemitteilungen

Champions League des E-Sport zu Gast in München / Digitalministerium und Landeshauptstadt haben LEC Season Finals nach Bayern geholt

27. August 2024

Vom 30. August bis 1. September versammelt sich beim „2024 League of Legends EMEA Championship" (2024 LEC Season Finals) die Elite des E-Sport in der bayerischen Landeshauptstadt. Täglich können mehr als 10.000 Gamer und Fans spannende Wettkämpfe in der Münchener Olympiahalle erleben.

Dr. Fabian Mehring, Staatsminister für Digitales: „Wir freuen uns riesig, das größte E-Sport-Event der EMEA-Region erfolgreich zu uns nach Bayern geholt zu haben. E-Sport hat längst eine pulsierende und lebendige Gemeinschaft von Spielern weltweit in seinen Bann gezogen. Am Wochenende wird das Herz dieser Szene laut in München schlagen. Die damit verbundene Kombination aus digitaler Begeisterung und Weltoffenheit passt perfekt zu unserem gastfreundlichen Hightech-Standort Bayern. Nachdem wir den Digitalstandort Bayern zuletzt als eindrucksvollen Gastgeber des Deutschen Computerspielpreises in den Eisbachstudios bundesweit sichtbar gemacht haben, setzen wir mit den LEC Finals nun ein europaweites Ausrufezeichen hinter unser bayerisches ‚Jahr der Games' und profilieren uns auch international als Premium-Standort des digitalen Zeitalters."

Clemens Baumgärtner, Referent für Wirtschaft und Arbeit der Landeshauptstadt München: „München und die League of Legends passen ideal zusammen: Hightech, Publikum und Spieler aus der ganzen Welt, Spiel, Spaß und Leidenschaft treffen hier zusammen. Es ist ein Gewinn für die Stadt, dass dieses E-Sport-Event in München stattfindet und unser Veranstaltungsportfolio abrundet. München bietet jedem Event die perfekte Bühne."

League of Legends kann auf eine gigantische globale Fangemeinde bauen. Schätzungen zufolge spielen weltweit rund 150 Millionen Gamer das Spiel. Ein Beleg dafür, dass sich Gaming und E-Sport zu einem mehr als prominenten Wirtschaftszweig entwickelt haben – auch in Bayern: im Freistaat gibt es derzeit fast 350 Games-Unternehmen, die rund 3.500 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter beschäftigen und Umsätze in Milliardenhöhe erwirtschaften. Umso mehr will Digitalminister Mehring diese Zukunftsindustrie weiter fördern und Bayern international konkurrenzfähig machen: „Mit einem E-Sport-Event füllen wir am Wochenende die Stätten der Olympischen Spiele von 1972 mit Menschen aus ganz Europa – schon diese Begebenheit zeigt die Begeisterungsfähigkeit und kulturelle Dimension, die Gaming und E-Sport längst erreicht haben. Als Gastgeber dieses Megaevents plädiere ich daher einmal für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport. Bei uns in Bayern gibt es viele hundert Ehrenamtliche und eine zweistellige Anzahl Vereinen, die junge Menschen zusammenbringen und gemeinsam spielen. Die überfällige Anerkennung der Gemeinnützigkeit dieses Engagements würde helfen, mancher Skepsis gegenüber dem E-Sport zu begegnen, die leider hierzulande immer noch verbreitet ist und jenseits von Deutschland längst nicht mehr verstanden wird. Games sind eine milliardenschwere Zukunftsindustrie, die kreative Pixel-Pionierarbeit leistet und als Innovationsmotor für die digitale Transformation wirkt. Mindestens in Bayern wollen wir diese Entwicklung nicht länger verschlafen und tatenlos dabei zusehen,

wie amerikanische und asiatische Märkte den damit verbundenen Wohlstand untereinander verteilen. Unsere Mission besteht darin, Bayern zu einem Top-Standort für Games im internationalen Maßstab zu entwickeln. Unsere kürzlich eröffnete GAMEREI in München soll Deutschlands Epizentrum des Games-Wirtschaft werden“, so Mehring.

Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers