



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

Pressemitteilungen

Games sind Innovationsmotor der digitalen Transformation // Dr. Mehring „Im ‚Jahr der Games‘ hat sich Bayern zu Deutschlands Top-Standort der pulsierenden Industrie entwickelt!“

3. Januar 2025

Die Games-Branche ist längst ein wichtiger Innovationsmotor der digitalen Transformation. Videospiele, E-Sports und virtuelle XR-Welten sind ein bedeutender Teil der modernen Medienkultur und ein hochdynamisch wachsender Wirtschaftszweig. Zahllose technologische Entwicklungssprünge, vom Einsatz Künstlicher Intelligenz über digitale Zwillinge bis zur rasanten Entwicklung von Computerchips, von denen zwischenzeitlich alle Lebensbereiche und zahllose Wirtschaftssektoren profitieren, sind nicht zuletzt der Kreativität der Pixelpioniere aus der Welt der Games zu verdanken.

Dr. Fabian Mehring, Staatsminister für Digitales: „In Bayern sind inzwischen über 350 Games-Studios mit mehreren tausend hochqualifizierten Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern zuhause – eine dynamische Branche, die weltweit boomt und national zweistellige Milliardenumsätze erzielt. Doch bislang fließt ein Großteil der Wertschöpfung noch ins Ausland, vor allem in die USA, Kanada und Asien, wo globale Player der Games-Industrie zehntausende Jobs geschaffen und Milliardenmärkte erschlossen haben.“

Das akzeptieren wir nicht länger! Wir wollen nicht mut- und tatenlos zusehen, wie andere die Märkte der Zukunft dominieren. Deshalb hat das Digitalministerium das Jahr 2024 zum „Jahr der Games“ ausgerufen und mit einem umfassenden Maßnahmenpaket Bayern zum führenden Games-Standort Deutschlands gemacht! Dazu haben wir die Gesamtförderung für Games und XR auf die Rekordsumme von über sechs Millionen Euro angehoben. Mit dieser strategischen Offensive zeigen wir deutlich: Bayern greift nach den Spitzenpositionen auf den digitalen Zukunftsmärkten.“

Bereits zu Jahresbeginn gelang es, die Besucherzahl von Bayerns Games-Leitmesse GG Bavaria in München mehr als zu verdoppeln. Überregional glänzte der Games-Standort Bayern – auch dank der persönlichen Anwesenheit von Ministerpräsident Dr. Markus Söder – als Sieger und Gastgeber des Deutschen Computerspielpreises in den Eisbachstudios. Bayerns Gastgeberrolle für die „2024 League of Legends EMEA Championships“, welche tagelang die Olympiahalle füllten, sorgte für internationale Sichtbarkeit mit zehntausenden Besuchern, lockte die Top-Stars der Szene an die Isar und gilt als eines der bedeutsamsten Games-Events der Welt im ausgehenden Jahr. Ein voller Erfolg war ferner die bayerische Präsenz auf der Weltleitmesse gamescom in Köln: Der bayerische Empfang durch Staatsminister Dr. Mehring und die Präsentation zahlreicher bayerischer Studios begeisterte dabei viele hundert Gäste aus dem nationalen und internationalen Umfeld für den Games-Standort Bayern. Auch beim Deutschen Entwicklerpreis in Köln war Bayern dieses Jahr erstmalig mit dem Digitalminister als Laudator vertreten. Darüber hinaus gründete sich 2024 der bayerische E-Sport-Verband. Im Zuge dessen hat das Digitalministerium im Rahmen eines Sonderbudgets zur Fußball-Europameisterschaft die Initiative „Bayern zockt!“ in Kooperation mit dem

Bayerischen Fußballverband (BFV) auf den Weg gebracht. In zahlreichen „Team-Nights“ wurden dabei die Mitglieder der Fußballvereine im Freistaat für E-Sport begeistert. Höhepunkt war ein E-Sport-Profiturnier in der Augsburger WWK-Arena unter der Schirmherrschaft des BFV-Präsidenten und des Digitalministers.

Den Höhepunkt des „Jahres der Games“ markierte die Eröffnung der „GAMEREI – The Bavarian Home of Gamechangers“. Mit dem ‚Haus der Games‘ in München wurde nicht nur eine Vereinbarung des Koalitionsvertrags erfolgreich zügig erfüllt, sondern ein bundesweit einzigartiger Leuchtturm der Games-Wirtschaft in München geschaffen, unter dessen Dach das Herz der Branche seither laut schlägt. All dies ging einher mit der gezielten Stärkung der akademischen Forschung im Bereich der Games-Entwicklung und dem konsequenten Ausbau der Standortinitiative Games/Bavaria. Schließlich sorgten diverse Branchenevents – von der traditionellen Games-Wanderung über zahlreiche Studiobesuche des Digitalministers bei Games-Studios im ganzen Land bis zu WINnachten in der GAMEREI – für die bestmögliche Vernetzung der aufstrebenden bayerischen Gamesbranche und ihrer Akteure. Auch die Zusammenarbeit mit dem FFF Bayern und der LfA-Förderbank konnte im Rahmen der diesjährigen Anstrengungen auf ein neues Level gehoben werden.

All diese Maßnahmen verfehlten ihre Wirkung nicht, sodass die einschlägigen Branchenmedien den Freistaat zuletzt zu Deutschlands führendem Games-Standort erklärt haben. Auch erste Ansiedlungen internationaler Entwickler – zum Beispiel aus Italien – in Nürnberg verweisen auf die Strahlkraft des bayerischen Wegs. Hierauf wird die Staatsregierung im Folgejahr aufbauen und verfolgt das Ziel, mittelfristig auch in die Champions-League der Produktion von Triple-A-Games ‚made in Bavaria‘ vorzudringen, was bislang weitgehend außereuropäischen Standorten vorbehalten blieb. Um den Games-Standort Bayern angesichts aller bayerischen Bemühungen im globalen Wettbewerb behaupten zu können, fordert die Staatsregierung die Bundesregierung erneut dazu auf, das zweijährige Förderchaos im Games-Sektor auf nationaler Ebene zu beenden und unter Führung der neuen Bundesregierung verlässliche Rahmenbedingungen für die aufstrebende Games-Industrie in Deutschland zu schaffen, die Bayerns Games-Entwicklern Wettbewerbsfähigkeit im internationalen Maßstab garantieren.

[Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers](#)

[Inhalt](#)

[Datenschutz](#)

[Impressum](#)

[Barrierefreiheit](#)

