



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

Pressemitteilungen

Bayern präsentiert sich auf der gamescom 2025 – Mehring: „Unsere Pixel-Pioniere setzen Maßstäbe“

19. August 2025

Von einer Nische zum Massenphänomen: Mehr als die Hälfte der Deutschen (52 Prozent) spielt heute zumindest gelegentlich Videospiele – und das quer durch alle Generationen. Auf der weltweit größten Messe der Spieleindustrie, der gamescom in Köln, präsentieren vom 20. bis 24. August über 1.500 Aussteller aus 72 Ländern ihre neuesten Projekte. Mit dabei: der Freistaat Bayern, der an gleich zwei Ständen die Kreativität und Innovationskraft seiner Entwicklerinnen und Entwickler einem internationalen Publikum zeigt.

Gamesbranche als Wirtschaftsmotor

Der deutsche Games-Markt ist zurück auf Wachstumskurs: In den ersten sechs Monaten dieses Jahres wurden rund 4,6 Milliarden Euro umgesetzt. Deutschlandweit erwirtschaften Games-Unternehmen inzwischen nahezu zehn Milliarden Euro jährlich. Allein in Bayern zählt die Branche fast 350 Unternehmen mit rund 3.500 Beschäftigten – ein Wirtschaftsfaktor, der hochqualifizierte Arbeitsplätze schafft, technologische Innovationen vorantreibt und internationale Strahlkraft entfaltet.

„Bayern ist Games-Standort Nummer eins in Deutschland – und das kommt nicht von ungefähr. Unsere Entwicklerinnen und Entwickler setzen regelmäßig neue Maßstäbe in Design und Technologie. Die Gamesbranche ist ein Innovationsmotor unserer Digitalwirtschaft und trägt maßgeblich zur wirtschaftlichen Stärke unseres Landes bei. Umso wichtiger ist es, dass wir der Branche verlässliche Rahmenbedingungen bieten. Das Ampel-Chaos bei der Bundesförderung ist nun endlich vorbei – und wir haben wieder Planungssicherheit. Bayern hat gezeigt, wie man die Gamesbranche konsequent und zukunftsorientiert fördert. Diesen Vorsprung wollen wir nutzen und gemeinsam mit der Branche sowie im Schulterschluss mit dem Bund weiter ausbauen“, betont Digitalminister Dr. Fabian Mehring.

Seit dem 1. August 2025 können Games-Studios in Deutschland wieder Anträge auf Bundesgamesförderung stellen. Im Bundeshaushalt 2025 werden dafür 88 Millionen Euro vorgesehen – deutlich mehr als in den Vorjahren. Ab 2026 ist eine Aufstockung auf 125 Millionen Euro geplant.

Mehring diskutiert Rolle der Wissenschaft im Games-Ökosystem

Dr. Fabian Mehring wird beim diesjährigen gamescom congress auf einem hochkarätig besetzten Fachpanel zum Thema „Forschung. Förderung. Fachgesellschaft. Die Rolle der Wissenschaft im deutschen Game-Ökosystem.“ sprechen. Gemeinsam mit Vertreterinnen und Vertretern aus Branche und Wissenschaft wird er darüber diskutieren, wie Forschung und Lehre im Games-Bereich gestärkt und besser vernetzt werden können.

„Bayern verfügt schon heute über eine exzellente Ausbildungs- und Forschungslandschaft im Games-Bereich – von der HFF München über die Universitäten Würzburg, Bamberg und Bayreuth bis hin zu Hochschulen in Neu-Ulm, Augsburg und Kempten. Unsere Studiengänge in Game Design, Game Engineering und interaktiven Medien genießen teils internationale Strahlkraft und arbeiten eng mit Studios und Verbänden zusammen. Diese akademische Stärke ist die Basis für die Games-Innovationen von morgen. Gamesforschung ist längst ein Motor für Zukunftstechnologien und digitale Transformation – und liefert genau die Tech-Talente, die unsere Wirtschaft dringend braucht. Deshalb brauchen wir dezidierte Fördertöpfe, um Grundlagenforschung gezielt zu unterstützen.“, so Digitalminister Dr. Fabian Mehring.

[Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers](#)

[Inhalt](#)

[Datenschutz](#)

[Impressum](#)

[Barrierefreiheit](#)

