



Sie befinden sich hier: [Startseite](#) > **Digitalministerin Gerlach: 10 Jahre Gamesförderung in Bayern / Bund muss liefern / Bayern stockt Mittel 2019 nochmals um halbe Million Euro auf**

Digitalministerin Gerlach: 10 Jahre Gamesförderung in Bayern / Bund muss liefern / Bayern stockt Mittel 2019 nochmals um halbe Million Euro auf

20. September 2019

Digitalministerin Judith Gerlach freut sich über eine lebendige Gamesszene in Bayern. Games sind dabei mehr als Spaß und schöner Zeitvertreib: „Bayern hat früh erkannt, dass Computerspiele ein Leitmedium im digitalen Zeitalter werden. Deswegen können wir heute auf 10 Jahre erfolgreiche Gamesförderung zurückblicken. Fast 10 Millionen Euro sind seit Beginn der Förderung in etwa 160 Projekte geflossen. Die Branche steht in einem intensiven globalen Wettbewerb und in anderen Staaten gibt es vielfach eine umfassende staatliche Hilfe. Mit unserer Förderung unterstützen wir daher bayerische Unternehmen. Deshalb stellen wir jetzt im Jubiläumsjahr noch einmal 500.000 Euro zusätzlich zur Verfügung. Mit insgesamt 3 Millionen Euro Gamesförderung setzten wir ein deutliches Zeichen, dass uns die Gamesbranche am Herzen liegt. Um international mithalten zu können, muss aber auch der Bund seine Zusage einhalten. Die 50 Millionen Euro Förderung aus Berlin dürfen keine Eintagsfliege sein.“

Die Ministerin schlägt dabei die Brücke zum Hightech-Standort Bayern: „Games sind ein echter Innovationstreiber. Viele Technologien, die zunehmend auch in anderen Bereichen eingesetzt werden, haben ihren Ursprung bei den Computerspielen. Virtuelle oder erweiterte Realität zum Beispiel spielen heute bei der Ausbildung von Feuerwehrleuten ebenso eine Rolle, wie bei der Fernwartung von Geräten und Maschinen in der Industrie. Die Potenziale, die sich hier bieten, müssen wir noch stärker nutzen. Mit dem Maßnahmenpakt ‚Virtuelle Realität Bayern‘ investieren wir bayernweit 1,5 Millionen Euro pro Jahr, damit vor allem kleine und mittelständische Unternehmen die Möglichkeiten von XR, eXtended Reality, für sich entdecken.“

Gerlach weiter: „Neben der Gamesförderung geht es aber auch darum, die Medienkompetenz in der Gesellschaft zu steigern. Mehr als 40 Prozent der Deutschen spielen regelmäßig Computer- oder Videospiele – quer durch alle Altersschichten. PC oder Konsole sind dafür meistens gar nicht mehr nötig, denn 85 Prozent der Gamer nutzen einfach ihr Smartphone. Das setzt einen informierten Umgang mit dem Medium Games voraus. Deswegen spielt Medienkompetenz schon ab dem Grundschulalter eine herausragende Rolle.“

[Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers](#)

