



PRESSEMITTEILUNG

Thüringen goes Games & XR

Erfurt, 26. März 2026

Der Freistaat Thüringen besitzt wachsendes Potential in der Games- und XR-Industrie – Positionspapier zur strategischen Entwicklung der Branche

Als Branchenverband für Mitteldeutschland positionieren wir uns für **Thüringen**.

Der Freistaat verfügt aufgrund seiner zentralen geographischen Lage in Deutschland sowie seiner hohen Hochschuldichte und einem bereits gut ausgeprägten Medienwirtschaftssystem über ausgezeichnete Bedingungen, um sich bei entsprechender strategischer Entwicklung zu einem nachhaltig auch wirtschaftlich erfolgreichen überregional attraktiven Games- und XR-Standort zu entwickeln. Wesentlich hierfür ist aus unserer Branchensicht:

1. Förderung verbessern – Branchenspezifika anerkennen

Um die Potenziale der Games - und XR-Branche in Thüringen nachhaltig zu entwickeln, braucht es eine **verlässliche und dezidierte Förderung**, um das bestehende Potential - und damit den Standort - nachhaltig zu entwickeln. Nur so kann Thüringen im nationalen Wettbewerb mit eigener Stimme punkten.

Die bestehenden Fördermöglichkeiten bei der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM), der Thüringer Staatskanzlei sowie der Thüringer Aufbaubank (TAB) müssen **sichtbarer sein und besser kommuniziert** werden. Wir begrüßen ausdrücklich die aktuelle Games-Förderrichtlinie der MDM und fordern **Planungssicherheit** für regionale Unternehmen und Entwicklerstudios.

Entscheidend ist, dass Förderinstrumente praxistauglich, transparent und leicht zugänglich gestaltet werden, damit sie den digitalen Produktionsbedingungen und spezifischen, oft dynamischen Anforderungen der Games- und XR-Branche gerecht werden können.

2. Games und XR an Hochschulen stärken

Thüringen verfügt über ein wachsendes Potenzial im Bereich Games und interaktive Medien, das gezielt gefördert und sichtbar gemacht werden soll.

Dazu gehören der **Ausbau von Studiengängen mit Games- und XR-Bezug** sowie eine **stärkere Sichtbarmachung bereits etablierter Fachbereiche** an den Hochschulen des Landes. Eine **bessere finanzielle Ausstattung der Forschung** ist ebenso notwendig, wie die **Verstetigung bestehender Einrichtungen und GameLabs**, darunter die Bauhaus Gamesfabrik und das Spawnpoint Institut für Spiel- & Medienkultur.

Zudem sollten **Kooperationen und Transferprozesse zwischen Praxis und Lehre** gezielt gefördert werden - beispielsweise durch einen Transfergutschein für Studierende und Unternehmen, nach dem erfolgreichen Vorbild aus Sachsen-Anhalt.

3. Transferzentrum etablieren – Innovationen aus Forschung in die Wirtschaft tragen

Für Thüringen bedarf es eines zentralen Ortes, der das in den Hochschulen in Forschung und Fachkräften gewachsene Potential an **Innovationskraft** in Richtung **Thüringer Wirtschaft** bündelt und zur ökonomischen Nutzung erschließbar macht.

Mit dem Projekt „**Weltlabor XR**“ kann ein zentraler Ort in der Thüringer Medienlandschaft verankert werden, an dem immersive Technologien für Games, interaktive Medien sowie Anwendungen in Wirtschaft, Gesundheitswesen, Bildung und Kultur entwickelt und erlebbar gemacht werden. Das „Weltlabor XR“ kann Infrastruktur, Expertise, Know-how und Netzwerke bündeln, niedrighschwellige Zugänge eröffnen, neue Kooperationen ermöglichen und damit sowohl den **Transfer** in andere Branchen als auch die notwendige

Sichtbarkeit, Innovationskraft und Nachwuchsförderung des Games- und Medienstandortes Thüringen mit deutlich **überregionaler Ausstrahlung** garantieren. Am Beispiel von Serious Games und interaktiven Bildungsanwendungen können diese Spill-over-Effekte bereits jetzt sichtbar gemacht werden.

4. Netzwerkaufbau, Gründungen und etablierte Unternehmen unterstützen

Für die Stärkung des Games- und XR-Standorts Thüringen braucht es gezielte Strukturen zur Unterstützung von Gründungen und zur Vernetzung bestehender Unternehmen.

Eine Kopplung von **Gründungsberatung mit spezifischer Games- und XR-Expertise**, die **Workshops, Webinare und individuelle Beratung** anbietet, sollte etabliert werden. Diese könnte an das bereits bestehende Gründungsangebot bei der **Thüringer Agentur für Kreativwirtschaft (THAK)** angeknüpft und auch dort konkret verankert werden, um bereits bestehende Strukturen zu nutzen.

Ergänzend ist die **Unterstützung regelmäßiger Netzwerkevents** wichtig, um den Austausch innerhalb der Branche und die Verbindungen zu anderen Wirtschaftszweigen als potenziellen Auftraggebern zu fördern. Auch hier lassen sich gezielte Synergien mit der THAK, dem Netzwerk Thüringer Gründerzentren sowie dem Mediennetzwerk Thüringen e.V. schaffen.

5. Zentrale Plattform zur überregionalen Sichtbarmachung der Thüringer Games- und XR-Branche

Sichtbarkeit im digitalen Raum ermöglicht und stärkt die Wahrnehmung der Thüringer Branche nach außen und innen.

Für diese Notwendigkeit kann eine **zentrale Plattform oder Webseite** zur Sichtbarmachung der Thüringer Games- und XR-Branche beitragen und die Akteur:innen miteinander vernetzen. Neben Show-Cases und Erfolgsgeschichten aus Thüringen können zentrale Informationen gebündelt und kommuniziert werden, eine Thüringer Dachmarke kann entstehen.

Eine **zentrale Anlaufstelle** könnte - als unabhängiger Branchenknoten unter Ausnutzung von Synergieeffekten und unter Einbeziehung der Vor-Ort-Strukturen der THAK - Gründungsberatung, Netzwerkpflge sowie Vertretung der Thüringer Games- und XR-Branche an einem Ort bündeln.

Zur Diskussion der Anliegen der Games- und XR-Branche ist ein politischer Runder Tisch mit allen Akteur:innen zu begrüßen.

Über den Games & XR Mitteldeutschland e.V.

Der Verband „Games & XR Mitteldeutschland“ unterstützt die Entwicklungen sowie Weiterentwicklung der Games-& XR-Branche in Mitteldeutschland und bietet den Akteuren aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen in einem gemeinsamen Netzwerk Möglichkeiten zum Austausch.

Weitere Infos unter: www.games-und-xr.de

Herausgeber:

Games & XR Mitteldeutschland e.V.
August-Bebel-Straße 14
04275 Leipzig
Vorsitzender: Friedrich Lüder
E-Mail: info@games-und-xr.de
www.games-und-xr.de