



HESSISCHER LANDTAG

01. 07. 2026

Kleine Anfrage

Maximilian Mürger (fraktionslos) vom 06.02.2026

Gamescom 2025: Sichtbarkeit der Hessischen Landesregierung und Außenwirkung auf die Branche

und

Antwort

Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum

Vorbemerkung Fragesteller:

Die gamescom 2025 als weltgrößte, sowie Leitmesse der Games-Industrie wurde am ersten Fachbesuchertag durch eine politische Eröffnung eingeleitet, bei welcher Bundes-, Staatsminister beziehungsweise deren Staatssekretäre, Abgeordnete diverser deutscher Parlamente und weitere Vertreter aus der bundesdeutschen Politik eingeladen waren. Viele Bundesländer präsentierten sich mit eigenen Ständen in der Business-Area, so auch das Bundesland Hessen mit dem Stand „Games made in Hessen“ organisiert durch die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft Hessen der HA Hessen Agentur GmbH, welche auch die Präsenz hessischer Spiele in der Indie-Area betreute. Nach Kenntnis des Fragestellers waren Staatssekretär Umut Sönmez für das Wirtschaftsministerium, welcher am 20. August 2025 den Gemeinschaftsstand eröffnete, sowie Christian Degen als Staatssekretär für das Ministerium für Wissenschaft und Kunst, welcher am 21. August 2025 einen „Hessen-Rundgang“ organisierte, für die Hessische Landesregierung sichtbar anwesend. Die zuständigen Staatsminister aus Hessen waren während der Dauer der Messe nach Kenntnis des Fragestellers nicht zugegen. Angesichts des oben genannten globalen Leitcharakters der Messe und der Tatsache, dass Hessen seit 2025 den 16. Platz und damit das Schlusslicht im Ranking der Bundesländer des Game-Branchenverbandes einnimmt, ergeben sich einige Fragen.

Die Vorbemerkung des Fragestellers vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit der Ministerin für Digitalisierung und Innovation und dem Minister für Wissenschaft und Forschung, Kunst und Kultur wie folgt:

- Frage 1 Aus welchen Gründen hat während der gamescom 2025 keiner der fachlich zuständigen Hessischen Staatsminister persönlich an der Messe teilgenommen?
- Frage 2 Wie bewertet die Landesregierung die Außenwirkung des Landes Hessen gegenüber der Games-Branche vor dem Hintergrund, dass andere Bundesländer auf Ministerebene vertreten waren, Hessen hingegen nicht, insbesondere im Lichte der medialen Berichterstattung über die vergleichsweise schwache Bewertung Hessens durch den Game-Branchenverband sowie weiterer Presseveröffentlichungen, in denen unter anderem die hessische Förderpraxis und weitere standortrelevante Aspekte kritisch thematisiert werden?
- Frage 3 Wie beurteilt die Landesregierung die Wirksamkeit der hessischen Repräsentation auf der gamescom 2025 durch Staatssekretäre im Vergleich zur ministeriellen Präsenz anderer Bundesländer?
- Frage 5 Welche Schlussfolgerungen zieht die Landesregierung aus der stärkeren ministeriellen Präsenz anderer Bundesländer für künftige Messeauftritte Hessens auf der gamescom?
- Frage 7 Ist für künftige Ausgaben der gamescom, unter anderem 2026, eine persönliche Teilnahme der fachlich zuständigen Hessischen Staatsminister vorgesehen?

Die Fragen 1, 2, 3, 5 und 7 werden aufgrund des Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet. Mit der Teilnahme des Staatssekretärs im Ministerium für Wissenschaft und Forschung, Kunst und Kultur, Herrn Christoph Degen, an der Gamescom 2025 sowie einem damit verbundenen Rundgang über die Messe erfolgte eine vollumfängliche fachliche und politische Repräsentation.

Für das Jahr 2026 ist unter anderem die Teilnahme von Herrn Staatsminister Kaweh Mansoori vorgesehen.

Unabhängig von der personellen Teilnahme bleibt die Unterstützung der Gamesbranche in Hessen ein wichtiges Anliegen der Landesregierung.

Frage 4 Welche konkreten Rückmeldungen hat die Landesregierung von Ausstellern, Verbänden und Messeorganisatoren zur hessischen Präsenz auf der gamescom 2025 erhalten?

Zu beiden Ständen hat die Landesregierung positive Rückmeldungen erhalten. Der neue Stand im Business-Bereich, der auf Vorschlag der hessischen Gamesbranche initiiert wurde, wurde gut angenommen und hat eine hohe Wahrnehmung erzielt. Im ersten Jahr nutzten 14 hessische Ausstellerinnen und Aussteller diese Möglichkeit der Präsentation. Der Hessen-Empfang an diesem Stand verzeichnete rund 150 Besucherinnen und Besucher.

Viele Ausstellerinnen und Aussteller gaben an, dass ihre Erwartungen an Sichtbarkeit, Vernetzung und Kontaktpflege erfüllt oder übertroffen wurden. Die Präsenz auf der Messe wurde als wertvoller Beitrag zur Standortprofilierung Hessens im Gamesbereich wahrgenommen. Der konkrete Nutzen der Teilnahme wurde in Form von wertvollen Kontakten, erhöhter Sichtbarkeit und Networking-Chancen beschrieben. Einige Teilnehmerinnen und Teilnehmer konnten Erstkontakte eingehen, aus denen sich Folgeprojekte oder Kooperationen ergeben können. Der Gemeinschaftsstand diente als verlässlicher Treffpunkt und Repräsentationsort für hessische Akteure.

Frage 6 Welche Maßnahmen beabsichtigt die Landesregierung zu ergreifen, um die Sichtbarkeit Hessens auf nationalen und internationalen Leitmesen der Digital- und Kreativwirtschaft künftig zu verbessern?

Für das Jahr 2026 soll die erfolgreiche Partnerstruktur beider Gemeinschaftsstände auf der Gamescom beibehalten und gezielt an Sichtbarkeit und strategischer Vernetzung gearbeitet werden, um die Position Hessens als Games-Standort nach innen und außen weiter zu stärken.

Das HMWVW hat zudem eine Bewerbung aus Hessen für die Präsentation der Bundesrepublik Deutschland bei der EXPO in Belgrad im Jahr 2027 vorgeschlagen und den Prozess begleitet. Ob das Auswahlkomitee den Beitrag aus dem Bereich Serious Gaming annimmt, wird Mitte des Jahres entschieden.

Wiesbaden, 22. Juni 2026

Kaweh Mansoori