

Der Regierende Bürgermeister von Berlin  
Senatskanzlei -  
I C 3

Berlin, den 25. September 2023  
9026-2267

**1160**

An den

Vorsitzenden des Hauptausschusses

über die

Präsidentin des Abgeordnetenhauses von Berlin

über Senatskanzlei - G Sen -

**Sachstandsbericht zum House of Games und dem dazugehörigen Konzept**

**Vorgang:** 37. Sitzung des Hauptausschusses vom 7. Juni 2023

**Ansätze:**

Kapitel 0300, Titel 68569 - Sonstige Zuschüsse für konsumtive Zwecke im Inland, Nr. 14 -  
Zuschuss House of Games

abgelaufenes Haushaltsjahr:	./. €
laufendes Haushaltsjahr:	./. €
kommendes Haushaltsjahr (Planung):	2.000.000 €

Ist des abgelaufenen Haushaltsjahres:	./. €
Verfügungsbeschränkungen:	./. €
aktuelles Ist:	./. €

Der Hauptausschuss hat in seiner oben bezeichneten Sitzung Folgendes beschlossen:

„SenWiEnBe wird gebeten, dem Hauptausschuss rechtzeitig zur 1. Lesung des Einzelplans 13 (Haushalt 2024/2025) einen aktuellen Sachstandsbericht zum House of Games und dem dazugehörigen Konzept vorzulegen.“

Hinweis: Nach Verständigung mit SenWiEnBe wird der Sachstandsbericht durch die Skzl vorgelegt, da die Mittel für das House of Games im Entwurf zum Doppelhaushalt 2024/2025 im Einzelplan 03 veranschlagt sind.

Beschlussvorschlag:

Der Hauptausschuss nimmt den Bericht zur Kenntnis.

Hierzu wird berichtet:

### **Ziel und Hintergrund des *House of Games*:**

Mit dem *House of Games* soll Berlin als führenden Standort für die Games-Branche etabliert und die Konkurrenzfähigkeit sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene gestärkt werden. Das *House of Games* soll deutschlandweiter Leuchtturm für die Games-Branche werden und vielen kleineren Unternehmen der Branche Entwicklungsmöglichkeiten bieten. Es soll dazu beitragen, Investments zu generieren und eine nachhaltige Wachstumsdynamik für die Games-Branche in Berlin zu erzeugen, die potenzielle Neuansiedlungen fördert.

### **Konzept des *House of Games*:**

Auf mindestens 15.000 m<sup>2</sup> Fläche sollen auf mehreren Etagen, möglichst modular und skalierbar und mit nutzbarem Außenbereich, vielseitige Räumlichkeiten geschaffen werden, die etablierten Unternehmen aus der Games-Branche einen inspirierenden Arbeitsplatz bieten. Die Gestaltung individueller Arbeitsbereiche und Meetingräume sowie spezialisierter Labore und Studios soll optimale Bedingungen schaffen, in denen Unternehmen ihre Projekte vorantreiben können. Angebote wie Motion Capture, Tonstudios, Greenscreen für Streaming und Podcast-Produktion sollen die Erforschung und Nutzung innovativer Technologien und Produktionsprozesse sowie die Durchführung von Experimenten und Forschungen über die Grenzen der einzelnen Unternehmen hinaus ermöglichen.

Eine wesentliche Säule des Projekts soll die Schaffung von gemeinsam genutzten Arbeitsflächen sein, die speziell für Start-ups in der Gaming-Branche vorgesehen werden sollen. Junge Unternehmen sollen voneinander lernen, sich vernetzen und Synergien nutzen können, um gemeinsam zu wachsen.

Das *House of Games* soll aber nicht nur als Arbeitsplatz fungieren, sondern auch als kulturelles Zentrum für die gesamte Gaming-Community dienen. Geplant ist ein Angebot vielfältiger Veranstaltungen wie Workshops, Meetups und Festivals sowie die internationale Zusammenarbeit in Form von grenzüberschreitenden Kooperationen. Gemeinsam mit den ansässigen Unternehmen soll auch die Möglichkeit für Praktika, Ausbildungsprogramme und Werkstudentenjobs geschaffen werden.

Das *House of Games* möchte als Innovationsstandort die Digital- bzw. Medienwirtschaft mit Bildung, Forschung und Kultur verbinden. Die wirtschaftlichen, gesellschaftlichen, technologischen und künstlerischen Aspekte von Games können hierbei neu gedacht und exploriert werden.

### **Projektleitung, Koordination und Mitwirkende:**

An der Projektentwicklung und Konzeption zur Idee des *House of Games* beteiligen sich aktuell 20 Firmen und Institutionen (u.a. Stiftung Digitale Spielkultur, Medienboard Berlin-Brandenburg, Computerspielmuseum, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Ubisoft, Saftladen, Instict3) als Repräsentanten der Berliner Games-Branche. Die Projektleitung und Koordination des *House of Games* obliegen dem medianet berlinbrandenburg e.V. Auf Bundesebene ist der game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. zuständig. Diese Zusammenarbeit verbindet die regionale und nationale Ebene und das weitreichende Netzwerk der jeweiligen Mitglieder.

Durch die breite Beteiligung von Initiatoren, Partnern und Mitwirkenden aus unterschiedlichen Bereichen der Games-Branche werden spezifische Fachkenntnisse, Erfahrungen und verschiedene Perspektiven eingebracht, von denen die Konzeption des *House of Games* profitiert.

## **Aktueller Stand des Projektes:**

Für das *House of Games* wird momentan eine Immobilie gesucht, die den Anforderungen des Projekts optimal entspricht. Die Auswahl der passenden Immobilie erfolgt in einem strukturierten und transparenten Prozess mithilfe eines umfassenden Bewertungskatalogs, der mit den jeweiligen Partnern abgestimmt wurde und ihren Wünschen und Bedarfen entspricht. Nachdem bereits zwei Besichtigungstouren stattgefunden haben, werden derzeit die präferierten Immobilienobjekte näher betrachtet und bewertet.

Ein weiterer, integraler Aspekt der Entwicklungsphase des *House of Games* ist die eingehende internationale Recherche zu bewährten Praktiken im Bereich Hubs, Cluster und Co-Working-Spaces, vorrangig im Gaming-Sektor. Die Recherche dient dazu, wertvolle Erkenntnisse und Inspiration aus globalen Initiativen zu gewinnen, die bereits erfolgreich ähnliche (Teil-)Konzepte umgesetzt haben und diese Ergebnisse in die Gestaltung und Umsetzung des *House of Games* einfließen zu lassen. Das Konzept des *House of Games* soll dadurch an die internationalen Best Practices angepasst werden, um nicht nur den Bedürfnissen der Berliner-Games-Branche, sondern auch den globalen Trends gerecht zu werden.

Ein zukünftiger Schwerpunkt liegt auf der kontinuierlichen Weiterentwicklung des *House of Games*-Konzepts sowie der Vertiefung des Evaluierungsansatzes. Das Projektteam setzt sich aktiv dafür ein, das Konzept weiter zu verfeinern und sicherzustellen, dass es den sich wandelnden Bedürfnissen der Games-Branche gerecht wird. Auch die kontinuierliche Zusammenarbeit mit der Branche und die Berücksichtigung individueller Anforderungen sind essentiell für die Weiterentwicklung des Projekts.

Um eine strukturierte Organisation und einen reibungslosen Verlauf des Projektes zu gewährleisten, werden monatliche Treffen des Steuerungskreises durchgeführt, in denen sich die führenden Vertreter des Projektes zum aktuellen Stand austauschen, offene Fragen klären, strategische Entscheidungen treffen und den Fortschritt der verschiedenen Projektphasen bewerten. Zudem findet regelmäßig ein Informationsaustausch zwischen allen Beteiligten statt. Um die Transparenz und die Interaktion innerhalb des Projekts weiter zu stärken, wird ab September 2023 ein monatlicher Newsletter eingeführt, der über aktuelle Entwicklungen, erreichte Meilensteine, bevorstehende Veranstaltungen und wichtige Termine rund um das *House of Games*-Projekt informieren und das Interesse und Engagement der Akteure aufrechterhalten soll.

## **Ausblick und Fortsetzung:**

Die nächsten Schritte umfassen die Auswahl einer Immobilie, die Ausarbeitung des Betreibermodells sowie die detaillierte Planung der Umsetzung. Im Betreibermodell sollen operative Abläufe und Dienstleistungsangebote des *House of Games* definiert werden. Die Entwicklung von maßgeschneiderten Mietverträgen, ein durchdachtes Nutzungskonzept und eine präzise Ausbauplanung sollen hierbei eine zentrale Rolle spielen. Das *House of Games* soll den spezifischen Bedürfnissen der Games-Branche gerecht werden und gleichzeitig nachhaltig sowie attraktiv für Nutzer und Partner sein.

Parallel dazu wird an der Erstellung eines umfassenden Geschäftsmodells und Businessplans für das *House of Games* gearbeitet. In diesem Rahmen werden nicht nur die finanziellen Aspekte betrachtet, sondern auch die strategische Ausrichtung, die Zielgruppen, die Angebotspalette und die langfristige Vision des Zentrums.

Zusätzlich werden auch weiterhin Termine mit verschiedenen Akteuren der Games-Branche in Berlin, national und international wahrgenommen. Diese Gespräche dienen dazu, das Projekt weiter zu verfeinern, Feedback zu sammeln und die Relevanz des *House of Games* sicherzustellen. Weiterhin sind kulturelle, edukative und Forschungs-Angebote sowie Veranstaltungen geplant.

Der Regierende Bürgermeister von Berlin  
In Vertretung

Florian Graf  
Chef der Senatskanzlei