

Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Energie und Betriebe
II B 42

Berlin, 25.03.2026
9013-8208
christopher.hohage@senweb.berlin.de

2761

An
den Vorsitzenden des Hauptausschusses
über
die Präsidentin des Abgeordnetenhauses von Berlin
über
Senatskanzlei - G Sen -

Fortschrittsbericht zum House of Games, zum Computerspiele Museum und zur Internationalen Computerspielesammlung

rote Nummern: 2400 AT, 2488

Vorgang: 89. Sitzung des Hauptausschusses vom 12. November 2025
90. Hauptausschuss vom 14. November 2025

Ansätze: **Kapitel 0300** Regierende Bürgermeisterin/Regierender Bürgermeister
- Senatskanzlei -

Titel 68569 - Zuschüsse für konsumtive Zwecke im Inland

Erl.-Nr. 14 - House of Games

abgelaufenes Haushaltsjahr:	2025	2.800.000 €
laufendes Haushaltsjahr:	2026	0 €
kommendes Haushaltsjahr:	2027	0 €
Ist des abgelaufenen Haushaltsjahres:	2025	502.500,00 €
Verfügungsbeschränkungen:	2026	0 €
aktuelles Ist (Stand 06.03.2026):		0,00 €

Kapitel 0300 - Regierende Bürgermeisterin/Regierender Bürgermeister
- Senatskanzlei -

Titel 83107 - Kapitalzuführung an die WISTA Management GmbH

abgelaufenes Haushaltsjahr:	2025	0 €
laufendes Haushaltsjahr:	2026	0 €
kommendes Haushaltsjahr:	2027	0 €
Ist des abgelaufenen Haushaltsjahres:	2025	2.297.500,00 €
Verfügungsbeschränkungen:	2026	0 €
aktuelles Ist (Stand 06.03.2026):		0,00 €

Kapitel 0300 - Regierende Bürgermeisterin/Regierender Bürgermeister
 - Senatskanzlei -
Titel 68569 - Zuschüsse für konsumtive Zwecke im Inland
Erl.-Nr. 8 - Internationalen Computerspielesammlung

abgelaufenes Haushaltsjahr:	2025	550.000 €
laufendes Haushaltsjahr:	2026	0 €
kommendes Haushaltsjahr:	2027	0 €
Ist des abgelaufenen Haushaltsjahres:	2025	250.250,00 €
Verfügungsbeschränkungen:	2026	0 €
aktuelles Ist (Stand 06.03.2026):		0,00 €

Kapitel 1320 - Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe
 - Wirtschaftspolitik und Wirtschaftsordnung -

Titel 68317 - Zuschüsse an Unternehmen für besondere Aufgaben

Erl.-Nr. 6 - House of Games Initiativen und Projekte

abgelaufenes Haushaltsjahr:	2025	0 €
laufendes Haushaltsjahr:	2026	150.000 €
kommendes Haushaltsjahr:	2027	150.000 €
Ist des abgelaufenen Haushaltsjahres:	2025	0,00 €
Verfügungsbeschränkungen:	2026	0 €
aktuelles Ist (Stand 06.03.2026):		0,00 €

Der Hauptausschuss hat in seiner 90. Sitzung vom 14. November 2025 Folgendes beschlossen:

„Der Senat wird gebeten, dem Hauptausschuss zum 31.03.2026 einen Fortschrittsbericht zum House of Games, zum Computerspielemuseum und zur Internationalen Computerspielesammlung vorzulegen.“

Hierzu wird berichtet:

Vorab wird zur Kenntnis gegeben, dass die Zuständigkeit für den Bereich Games durch den Beschluss zur Änderung der Geschäftsverteilung im Senat am 20. Januar 2026 von dem Regierenden Bürgermeister - Senatskanzlei zur Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe gewechselt ist.

House of Games Berlin

Einleitend wird auf den Sachstandsbericht vom 31. Juli 2025, Rote Nummern 1780, 1780 A. verwiesen.

Mit dem House of Games Berlin soll Berlin als führender Standort für die Games-Branche etabliert und die Konkurrenzfähigkeit sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene gestärkt werden. Das House of Games Berlin soll weit mehr als nur einen physischen Standort darstellen - es soll ein deutschlandweiter Leuchtturm für die Games-Branche werden, der die dynamische und kreative Branche der Spieleentwicklung sichtbar in das Stadtbild Berlins integriert. Durch seine Einbindung in das Stadtbild schafft das House of Games Berlin einen Identifikationsort sowohl für die Berlinerinnen und Berliner als auch für die Akteure der Branche.

Seit Abschluss der Explorationsphase, also der Suche nach einer geeigneten Immobilie im Januar 2024, befindet sich das Projekt House of Games Berlin in der Umsetzungsphase, die medianet berlinbrandenburg e.V. (medianet) bis zum Jahreswechsel 2025/2026 im Auftrag der Senatskanzlei realisiert hat. Inzwischen hat die Zuständigkeit für die Themen Games und E-Sport durch Senatsbeschluss im Januar 2026 von der Senatskanzlei in die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe gewechselt. Die weitere Umsetzungsphase des House of Games Berlin wird zukünftig dort verantwortet.

In der Explorationsphase konnte die landeseigene WISTA Management GmbH (WISTA) als zukünftiger Projektentwickler und Betreiber für das House of Games Berlin gewonnen werden. Im Zuge des Wechsels der Senatszuständigkeit und zeitgleich mit erfolgreichem Abschluss der Zuwendung an medianet berlinbrandenburg e.V. hat die WISTA am 01.01.2026 die Federführung für das Projekt übernommen. Alle immobilienrelevanten Aufgaben, die Öffentlichkeitsarbeit und das Community Management liegen im Aufgabenbereich der WISTA. Sie werden im vollen Umfang von medianet berlinbrandenburg e.V. an WISTA in einem stufenweisen und nach Prioritäten aufgesetzten Prozess übergeben, welcher im März 2026 abgeschlossen sein wird.

Mit Übergeben wurde die von der Senatskanzlei veranlasste Durchführung des Schutzes der Wort-Bild-Marke „House of Games Berlin“. Diese Marke wird vom Berliner Senat gehalten und trägt somit zum Imagebuilding und zur Profilierung von Standort und Ausrichtung bei.

In der Erarbeitungsphase von 2022 bis zum Wechsel der Zuständigkeit im Senat wurden alle geplanten Maßnahmen innerhalb der Projektlaufzeit umgesetzt und das Budget eingehalten. Auch die Webseite wird noch innerhalb des Leistungserbringungszeitraums (Ende Februar 2026) fertiggestellt.

Der Prozess der Entscheidung für die gewählte Immobilie, im Zuge der Exploration, hatte sich über den geplanten Zeitraum hinaus verlängert, aber dadurch konnten die bestmöglichen Konditionen für die Mietinteressierten, laut Auskunft WISTA, erreicht werden. Gegenwärtig ist von einer Eröffnung und einem sukzessiven Einzug der ersten Mietenden in der zweiten Jahreshälfte 2026 auszugehen.

Der Fokus der Arbeiten der WISTA lag im Schwerpunkt auf der Begleitung der Umbauarbeiten des Gebäudes sowie der Entwicklung der Layouts und Designs einerseits und andererseits auf der Akquise von Firmen, die in das House of Games Berlin einziehen wollen. Parallel dazu entwickelte die vom medianet beauftragte Marketingagentur das Corporate Design sowie die Homepage und eine Social Media Kampagne. Die Übergabe der Gesamtverantwortung des Projekts an die WISTA zu Beginn 2026 wurde entsprechend vorbereitet und wird bis Ende März 2026 abgeschlossen werden können.

Baulich wurden die Layouts inkl. der elektrischen Anschlüsse sowie der Datenanschlüsse im 1. OG und 2. OG festgelegt, und die Wandaufbauten spezifiziert. Dazu mussten bereits die detaillierten Positionen der Arbeitsplätze inkl. verschiedener Varianten erarbeitet werden, um die Positionen von Bodentanks und LAN-Anschlüssen zu verabschieden. Weiterhin wurden Konzepte zum Thema Sicherheitstechnik (Zugang, Daten, Akustik) erarbeitet. Die Wände im 1. OG und 2. OG sind bereits weitestgehend eingezogen, die elektrischen Anschlüsse sind in diesen Bereichen ebenfalls größtenteils vorhanden. Mieterseits wurde im letzten Bericht schon von 18 unterschriebenen Letters of Intent (LOI), also Mietinteressierten, gesprochen. Die Gespräche mit über 80 Mietinteressierten, von kleinen Independent-Firmen bis zu Großunternehmen, laufen zurzeit.

Der weiterhin wichtige Community-Ansatz wird bei der Projektentwicklung durch die WISTA mit hohem Stellenwert weiterverfolgt. Am 20.02.2026 fand ein Workshop mit Stakeholdern zur Gestaltung des Erdgeschosses statt. Weitere Workshops mit potentiellen Mietern, bezüglich des Bedarfs an technischen Studios und den Anforderungen an das Community Management sollen folgen. Perspektivisch soll ein Mietendenbeirat der WISTA beratend zur Seite stehen und im Community Management unterstützen.

Die Stelle der zukünftigen Leitung des House of Games Berlin wurde von der WISTA ausgeschrieben und eine Einigung mit einem Kandidaten erzielt. Die Stelle wurde zum 01.03.2026 besetzt. Parallel dazu lief bis zum 22.02.2026 die Ausschreibung der Stelle für das Community Management. Aktuell werden Auswahlgespräche geführt mit dem Ziel einer Besetzung zu 01.05.2026. Aktuell wird das Community Management mittels freiberuflicher Unterstützung umgesetzt.

Die 150.000 €, die vom Hauptausschuss in seiner 2. Lesung des Einzelplans 13 vom 12.11.2025 mit dem Beschluss (Rote Nummer 2400 AT) aus Einzelplan 03 in Einzelplan 13 umgesetzt wurden, sollen vollumfänglich für die Zwecke des fortlaufenden Marketings und Community Managements der WISTA zur Verfügung gestellt werden. Die Vertragsverhandlungen sind bereits in einem fortgeschrittenen Stadium.

Computerspielemuseum

Das Computerspielemuseum ist ein erfolgreiches Berliner Privatmuseum an einem zentral gelegenen und gut erreichbaren Standort. 2024 besuchten über 100.000 Personen das Museum. Zur Stärkung der Vermittlungsarbeit, insbesondere für Kinder und Jugendliche wurden seit dem Doppelhaushalt 2022/2023 (Einzelplan 08, Kapitel 0810, Titel 68573, Teilansatz 15) Mittel in Höhe von 40.000 € jährlich für das Computerspielemuseum bereitgestellt. Diese Mittel flossen in Personal für Projektmanagement, Programmkuration, Vermittlung und in die Anschaffung von Hardware. Im Doppelhaushalt 2024/25 wurden die Mittel auf 100.000 € jährlich aufgestockt und damit die Vermittlungsarbeit weiter ausgebaut: Die Zusammenarbeit mit Bibliotheken wurde gestärkt und niedrigschwellige Ausstellungsbetreuungen rund um die Uhr für Besuchende zur Verfügung gestellt. Im Doppelhaushalt 2026/27 ist eine jährliche Förderung i.H.v. 97.000 € im Einzelplan 08 vorgesehen.

Aktuell ist ein Umzug des Computerspielemuseums noch nicht vorgesehen. Bei einer zukünftigen und optionalen Erweiterung des House of Games Berlin auf 15.000 m² stünden für ein Museumsbetrieb geeignete Flächen zur Verfügung. Trotz des Erfolgs des Museums am derzeitigen Standort in der Karl-Marx-Allee und vor dem Hintergrund der angespannten Haushaltsslage sieht der Senat keine Möglichkeit, die Integration des Computerspielemuseums in das House of Games finanziell zu unterstützen; entsprechende Mittel wurden im Haushalt nicht eingestellt. Die Zuständigkeit für die Einrichtung Computerspielemuseum im Senat liegt bei der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt.

Internationale Computerspielesammlung - ICS

Die Internationale Computerspielesammlung (ICS) verfolgt das Ziel, das weltweit bedeutendste und größte Games-Archiv zu werden. Sie bewahrt digitale Spiele als einzigartiges Kulturgut und macht sie für Forschung, Bildung und professionelle Nutzung zugänglich.

Die Sammlung umfasst rund 60.000 Games (davon 42.000 bereits erfasst) inklusive Originaldatenträgern und Hardware-Potenzial. Die Erschließung erfolgt über eine wissenschaftlich kuratierte Metadaten-Datenbank, die durch KI-basierte Informationen und hochauflösende 3D-Digital Twins der Spielboxen ergänzt wird.

Seit 2012 arbeiten verschiedene Organisationen (u.a. das Computerspielmuseum und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle - USK) zusammen, um ihre Bestände zu bündeln. 2014 erfolgte hierzu eine Machbarkeits- und Konzeptstudie, welche durch die Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH gefördert wurde. Auf Grundlage der Ergebnisse dieser Studie hat der Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages 2016 Mittel für die Realisierung in Aussicht gestellt. Die entsprechenden Förderanträge wurden bewilligt. 2023 wurde auf Wunsch der Zuwendungsgeber die gemeinnützige GmbH - ICS - Internationale Computerspielesammlung gGmbH - gegründet. Die derzeit laufende Phase 2 wird operativ durch die ICS als Zuwendungsempfänger umgesetzt. Rund 1,5 Millionen Euro an öffentlichen Mitteln sind in das Projekt geflossen. Der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien hat in Abstimmung mit dem Land Berlin, vertreten durch den Regierenden Bürgermeister - Senatskanzlei - die Rolle des koordinierenden Zuwendungsgebers übernommen.

Das Vorhaben Internationale Computerspielesammlung wurde in bisher zwei Phasen umgesetzt. Der Kern des Vorhabens Gründungsphase „ICS“ (Phase 1) besteht in der Zusammenlegung der Sammlungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), des Computerspielmuseums, des Archivs des Deutschen Computerspielpreises sowie der Sammlung des Forschungszentrums DIGAREC der Universität Potsdam zu einer Institution zur Archivierung, Bewahrung und Dokumentation von digitalen Spielen. Diese soll als zentrale Anlaufstelle für Forschung, Lehre und Journalismus und als Vorbild für Sammlung und Archivierung von Kulturgütern im digitalen Zeitalter dienen.

In Phase 1 wurden unter anderem erarbeitet: Erfassung der Sammlungstitel in einer digitalen Datenbank, diverse Machbarkeitsstudien, Sammlungskonzept, Archivierungskonzept, Finanzierungskonzept, Strukturmodelle, diverse Gutachten zum rechtlichen Rahmen, nationales und internationales Partnernetzwerk, Konzept möglicher Standorte, Designkonzept einer UX-optimierten Datenbank, Konzept einer Enterprise-Architektur für ein modulares digitales Archiv (Repositorium), individualisierter KI-Agent zur Metadaten-Anreicherung mit den spezifischen Anforderungen der ICS, Konzept und Modellverfahren zu 3D-Digital Twins einschließlich Text- und Datenextraktion, grundlegender Aufbau von Kommunikationskanälen (LinkedIn, Instagram) sowie diverse wissenschaftliche Veröffentlichungen.

In Phase 2 wurde eine Betriebsorganisation einschließlich operativer Abläufe, inhaltlich-programmatische Arbeit und Personal aufgebaut. Zudem fand die Programmierung und Implementierung mittels API, einer ICS-spezifischen KI-Agentin zur automatischen Erfassung und Anreicherung der Meta-Daten zu den Sammlungsobjekten in Collective Access statt. Dies dient der Anreicherung und regelmäßige Aktualisierung der Meta-Daten aller ca. 13.000 Werkeinträge über die KI-Agentin.

Weiterhin fand die detailliertere Erfassung von ca. 9.600 Sammlungsobjekten über 6-seitige, hochauflösende Scans der Boxen und Bild- und Texterkennung der Scans und Anreicherung der Sammlungsobjekte und Werkversionen durch Datenimport in Collective Access statt.

Ein User-optimiertes Design der zukünftigen Datenbank und eine Präsentation über Click-Dummy wurde erstellt. Der Aufbau einer umfassenden Kontaktsammlung und erster Netzwerke und Partnerschaften wurde vollzogen. Die ICS wurde auf Veranstaltungen, Messen, Panels, Vorträgen, Webinaren vorgestellt. Zudem fand der Aufbau eines Systems zur Öffentlichkeitsarbeit und Kommunikation über LinkedIn und Instagram statt.

Die Suche, Identifikation und Bewertung eines möglichen Standortes nach gutachterlichen Kriterien mit Präferenz für das House of Games Berlin fand ebenfalls statt.

Es wurde ein Archivgutachten für den Transport und die archivische Lagerung an einem Standort erstellt. Es wurde ein umfassendes Konzept für den Betrieb der ICS einschließlich Finanzierungsmodell, Zielgruppenanalyse, SWOT-Analyse, Marketingstrategie, Kommunikationssystem, Finanz- und Wirtschaftsplanung über die Investitions- und Betriebsphase erstellt.

Die laufende Projektphase endet am 30. April 2026. Eine über den Zeitraum bis April 2026 gehende institutionelle Förderung durch den Bund und das Land Berlin ist zurzeit noch nicht gewährleistet. Als zentraler Zuwendungsgeber hat der Bund keine Haushaltsmittel für die Weiterführung des Projekts über den bewilligten Zeitraum zur Verfügung gestellt.

Eine über den Zeitraum bis April 2026 gehende Förderung durch den Bund und das Land Berlin kann daher aktuell nicht in Aussicht gestellt werden, soll aber in weiteren Gesprächen evaluiert werden.

Franziska Giffey

.....

Senatorin für Wirtschaft,
Energie und Betriebe