

2761 A

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

Bericht zum Fortschrittsbericht zum Computerspielmuseum und zur Internationalen Computerspielesammlung

rote Nummern: 2400 AT, 2488, 2761

Vorgang: 89. Sitzung des Hauptausschusses vom 12. November 2025
90. Hauptausschuss vom 14. November 2025
101. Hauptausschusssitzung am 29. April 2026

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

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

Der Hauptausschuss hat in seiner 101. Hauptausschusssitzung am 29. April 2026 Folgendes beschlossen:

„SenWiEnBe wird gebeten,
dem Hauptausschuss zum 30.06.2026 die Perspektiven, Investitionsbedarfe und weiteren Planungen am Bestandsstandort des Computerspielmuseums darzustellen. Zudem wird um eine Darstellung der weiteren Planungen zum Fortbestand der Internationalen Computerspielesammlung gebeten.“

Ich bitte, den Beschluss mit dem nachfolgenden Bericht als erledigt anzusehen.

Hierzu wird berichtet:

Computerspielemuseum

Die Zuständigkeit für die Einrichtung Computerspielemuseum (Gameshouse gGmbH) im Senat liegt bei der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt. Die nachstehende Zuarbeit der federführend zuständigen Senatsverwaltung zur Teilfrage „...die Perspektiven, Investitionsbedarfe und weiteren Planungen am Bestandsstandort des Computerspielemuseums darzustellen.“ wird unverändert übernommen.

Seit dem Doppelhaushalt 2022/2023 wurden Projektmittel in jährlicher Höhe von 40.000 € für das private Computerspielemuseum bereitgestellt. Der Fokus lag dabei auf der Stärkung der Vermittlungsarbeit insbesondere für Kinder und Jugendliche. Die Mittel flossen in Personal für Projektmanagement, Programmkuratation, Vermittlung und in die Anschaffung von Hardware. In den Haushaltsjahren 2024 und 2025 wurden die Fördermittel auf 100.000 € p.a. aufgestockt. Hierdurch konnte die Vermittlungsarbeit weiter ausgebaut werden.

Im Doppelhaushalt 2026/2027 ist aufgrund der im Einzelplan 08 notwendigen Einsparungen eine jährliche Förderung i. H. v. 97.000 € vorgesehen (Kapitel 0810/Titel 68573/Teilansatz 15). Es ist beabsichtigt, die Projektförderung auch 2028/2029 fortzuführen.

Damit können das pädagogische Konzept und die inhaltlich-konzeptionelle Entwicklung des Hauses, das derzeit verschiedene Kooperationen plant, weitergeführt werden. Hierzu gehören etwa Projekte mit der Zentral- und Landesbibliothek, der Bezirksbibliothek „Pablo-Neruda“ bzw. Projekte im Rahmen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Vor dem Hintergrund der angespannten Haushaltslage sieht die Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt keine Möglichkeit, die Integration des Computerspielemuseums in das House of Games finanziell zu unterstützen bzw. anderweitige Investitionsbedarfe über die bestehende Projektförderung hinaus zu decken. Auch das Computerspielemuseum selbst verfolgt derzeit keine Pläne, in das House of Games einzuziehen.

Am Bestandsstandort in der Karl-Marx-Allee ist die Gewobag für Modernisierungs- und Sanierungsmaßnahmen der angemieteten Räume zuständig. Eine Modernisierung der Ausstellung könnte über Drittmittel finanziert werden (z.B. Stiftung Deutsche Klassenlotterie Berlin).

Internationale Computerspielesammlung (ICS)

Für die Beantwortung der Teilfrage wurde das für die bisherigen Zuwendungen zuständige Referat beim Regierendem Bürgermeister - Senatskanzlei - (SKzl) um Zulieferung gebeten.

Im Vergleich zum letzten Fortschrittsbericht (Erstellungszeitraum Februar 2026) liegen der SKzl keine neuen Erkenntnisse über zukünftige Perspektiven der ICS vor. Der letzte

Austausch zwischen der SKzl und dem bisher auf Bundesebene federführend zuständigen Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) i. V. m. dem Bundesverwaltungsamt (BVA) erfolgte im Zusammenhang mit der kostenneutralen Verlängerung der zweiten Phase der ICS-Projektförderung Ende November 2025. Seitdem haben keine weiteren Gespräche zwischen SKzl, BKM bzw. BVA über eine Fortführung der Förderung in dieser Konstellation stattgefunden.

Diese maßgeblich vom BKM finanzierte zweite Projektphase ist inzwischen abgeschlossen. Der Zwischenbericht war bis zum 30.04.2026 beim BVA einzureichen. Der Gesamtverwendungsnachweis ist spätestens bis zum 31.10.2026 dem BVA vorzulegen.

Das Bundesministerium für Forschung, Raumfahrt und Technologie (BMFTR) hat auf Anregung des game - Verband der deutschen Games-Branche e. V. ein von ihm vorgelegtes Konzept zur Fortführung der ICS mithilfe einer institutionellen Förderung geprüft. Das vorgelegte Konzept geht in Bezug auf die Wirtschaftlichkeit und Sparsamkeit und den beschriebenen Aufgabenumfang der ICS weit über den bisherigen Umfang hinaus und skizziert damit auch Belastungen, die über die Kernaufgaben der Sammlung hinausgehen. Das Konzept ist aus Sicht des BMFTR nicht geeignet, um eine institutionelle Förderung zu rechtfertigen und wurde an den game mit besagten Hinweisen zurückgespielt.

Eine Zuständigkeit der Wirtschaftsverwaltung für eine Sammlung, die sich selbst zum Ziel gesetzt hat, das digital-interaktive Kulturerbe zu wahren, um es der Wissenschaft, Forschung, Bildung und Fachmedien zugänglich zu machen, ist nicht zu erkennen. Des Weiteren steht der Senat der Genehmigung zusätzlicher institutioneller Förderungen grundsätzlich ablehnend gegenüber.

Der SenWiEnBe liegen darüber hinaus keine Informationen über die weiteren Planungen zum Fortbestand der ICS vor.

Es wird darum gebeten den Beschluss mit diesem Bericht als erledigt anzusehen.

Franziska G i f f e y

.....
Senatorin für Wirtschaft,
Energie und Betriebe