

Senatsverwaltung für Wirtschaft,  
Energie und Betriebe  
II B 42

Berlin, den 18. November 2024  
9(0)13-8208  
christopher.hohage@senweb.berlin.de

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

2007

### **Games Standort stärken**

**Vorgang:** 65. Sitzung des Hauptausschusses am 04. September 2024

Der Hauptausschuss hat in seiner oben bezeichneten Sitzung Folgendes beschlossen:

„SenWiEnBe  
wird gebeten, dem Hauptausschuss zu erläutern, wie Berlin als Games Standort zukünftig weiter gestärkt werden kann. Gibt es Pläne oder Überlegungen, die GamesCom als Veranstaltung nach Berlin zurückzuholen?“

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

Hierzu wird berichtet:

Am 04. September 2024 wurde vom Hauptausschuss der „Folgesachstandsbericht zum House of Games und dem dazugehörigen Konzept“ (Rote Nummer 1780) der Senatskanzlei i. V. m. mit der dazugehörigen Anlage „House of Games Abschlussbericht der Explorationsphase“ vom medianet berlinbrandenburg e. V. zur Kenntnis genommen. Dieses Infrastrukturprojekt soll einen starken Impuls für den hiesigen Games-Standort liefern und internationale Strahlkraft entwickeln.

Mit der Internationalen Computerspielesammlung (ICS) soll die weltweit größte Sammlung von Video- und Computerspielen in Berlin entstehen. Der Kern des Vorhabens besteht in der Zusammenlegung der Sammlungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), des Computerspielemuseums, des Archivs des Deutschen Computerspielepreises 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 dienen. Im Projektverlauf wurde der Aufbau der ICS in mehreren Phasen durch Mittel des Bundes und der Senatskanzlei unterstützt. Zukünftiges Ziel der ICS ist die kontinuierliche Etablierung als Institution mit einem festen, für die Öffentlichkeit zugänglichen Ort, die sich damit in den Kanon der Kulturgut-Archive einreicht. Zudem will sich die ICS als international anerkannte und frequentierte Fachinstitution für das Thema der digitalen Langzeitarchivierung sowie Emulation (Nachahmung der Funktionen nicht mehr erhältlicher Spielekonsolen) positionieren.

Das private Computerspielmuseum in Berlin ist eine einzigartige Museumsinstitution in Deutschland und sollte als besonderer Ort der Gamingkultur einen herausgehobenen Stellenwert in der Berliner Kulturpolitik zugewiesen bekommen.

Der wichtigste Preis für die deutsche Gamesbranche, der Deutsche Computerspielpreis (DCP), wird 2025 in Berlin ausgerichtet. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) hat in Zusammenarbeit mit dem game Verband der deutschen Games-Branche den Austragungsort ab 2025 im Rahmen eines Interessenbekundungsverfahrens neu vergeben. Berlin hat im Rennen aller deutschen Bundesländer um die begehrte Gastgeberrolle überzeugt und knüpft damit an eine jahrelange Tradition sowie ausgezeichnete Erfahrung an. Seit 2009 fand der DCP im jährlichen Wechsel mit München statt. Im Auftrag und in Abstimmung mit dem Regierenden Bürgermeister (RBm) - Senatskanzlei - setzte die Medienboard Berlin Brandenburg GmbH (MBB) die Games-Förderung für das Land Berlin um, dazu gehört auch die Förderung der Ausrichtung des DCP. Erstmals wird am Vorabend des DCP 2025 ein Empfang der Nominierten durch RBm Wegener im Roten Rathaus stattfinden. RBm Wegener sprach sich gemeinsam mit dem Medienboard Geschäftsführer New Media, Helge Jürgens, dafür aus, die Preisverleihung dauerhaft nach Berlin zu holen. Flankierende Events, die Nähe zu Verbänden und Politik, die ideale Infrastruktur, eine erhöhte Förderung der Preisverleihung sowie das Engagement für die Gamesbranche in der Hauptstadtregion - all das zeichnet Berlin aus. Auch die langjährige Erfahrung der Stadt bei der Durchführung großer internationaler Veranstaltungen, die Bedeutung der Gamesbranche als Wirtschaftsfaktor und geplante strategische Partnerschaften mit Streamern und TV-Sendern zum DCP sind weitere Gründe, die für die dauerhafte Ausrichtung des Preises in der Hauptstadt sprechen würden. Berlin wäre in der Lage, den Production Value und die Strahlkraft des Deutschen Computerspielpreises nachhaltig weiterzuentwickeln.

Aufgrund des vom BMWK - in den zur gamescom 2024 veröffentlichten überarbeiteten Eckpunkten zur Computerspieleförderung des Bundes ab 2025 - angehobenen Mindestprojektbudgets auf nun 300.000 € wäre ein Ausbau der Förderung für Entwicklung und Produktion von Gamesprojekten bei der MBB eine Möglichkeit, die hiesige Gamesbranche zu stärken. Aktuell ist die Branchenstruktur in Berlin durch

Kleinstunternehmen geprägt, die ihre Projekte zukünftig nicht mehr bei der Bundesförderung einreichen können, da neben der Erhöhung der Mindestprojektgröße zudem der Bund die Kumulierung von Bundes- und Landesförderung nicht mehr zulassen wird. Somit müssen die Unternehmen einen Eigenanteil von mind. 150.000 € pro Projekt erbringen, was für viele eine zu große Herausforderung darstellt. Ein erhöhtes Antragsvolumen beim MBB wird die erwartbare Folge sein.

Mit der Wachstumsinitiative zum Haushalt 2025 „wird die Bundesregierung den Games-Standort mit der Überarbeitung der Games-Förderung und durch die Einführung einer gemeinsam von Bund und Ländern finanzierten Förderzulage im internationalen Wettbewerb voranbringen.“ Eine bundesweite und ungedeckelte Förderzulage könnte die Attraktivität des Berliner Gamesstandortes für Ansiedlungen erhöhen. Darüber hinaus würde diese Förderung die Planbarkeit von Gamesprojekten steigern und birgt positive Hebelwirkungen für das Wachstum der hiesigen Gamesunternehmen.

Das Wachstum ansässiger und etablierter Games-Unternehmen könnte weiterhin und ggf. auch intensiver unterstützt werden. Denn ein Ökosystem, das von einer Vielzahl größerer Unternehmen geprägt ist, ist resilienter, attraktiver für internationale Talente und könnte mehr großvolumige Projekte hervorbringen. Damit könnte auch das Antragsvolumen bei der Bundesförderung steigen. Daher wären Initiativen und Maßnahmen, die strategische Beteiligungen an Berliner Games-Unternehmen erhöhen, unterstützenwert.

Zudem könnten Nachwuchsförderung durch branchenspezifische Gründungsförderung sowie Maßnahmen zur Professionalisierung des Entrepreneurships von Games Start-ups geeignete Maßnahmen zur Stärkung des Ökosystems sein.

Die Erhöhung der internationalen Sichtbarkeit und Vernetzung von Unternehmen ist nicht nur für die Publisher- und Investorensuche von Gamesentwicklern immens wichtig, sondern auf einem globalisierten Absatzmarkt auch eine essentielle, aber kostenintensive Notwendigkeit. Das Programm für Internationalisierung bietet bereits ein zielgerichtetes Portfolio an Fördermaßnahmen. Die Möglichkeit zu schaffen, dass relevante Games-Messen besucht werden können, sowie, dass mehr Maßnahmen im Rahmen des geförderten Netzwerkprojekts „medianet GAMES international“ umgesetzt werden können, wäre ebenso beachtenswert. Eine weitere sinnvolle Internationalisierungsmaßnahme könnte ein Reisekostenzuschuss für den Besuch von Jungunternehmerinnen und Jungunternehmern auf internationalen Events darstellen, denn der Bund beabsichtigt, das Programm Kreativ-Transfer zu 2025 einzustellen.

Standortmarketingmittel für die Kampagne gamescapital.berlin könnten dazu beitragen, dass der Berliner Gamesstandort durch nationale und internationale Kampagnen sichtbar wäre.

Das Förderprogramm Transfer Bonus Gamification/ XR bietet Förderanreize für an Berliner Unternehmen vergebene Gamification und XR Aufträge. Die Förderung hat neben der Digitalisierung von KMU und deren Produkten die Erhöhung der Auftragslage und somit das Heben von Wachstumspotential der hiesigen Games-, immersiven Medien- und Softwarewirtschaft zum Ziel.

Die gamescom ist eine Marke des game - Verbandes der deutschen Games-Branche e.V., der die Veranstaltung gemeinsam mit Koelnmesse GmbH jährlich in Köln durchführt. Ein Umzug des Events nach Berlin ist von den Organisatoren aktuell nicht vorgesehen. Der game Verband vergibt die Lizenz der Marke "gamescom" kostenpflichtig an Messegesellschaften, die diese dann in Zusammenarbeit mit dem Verband umsetzen und vermarkten. Von 2002 bis 2008 jährlich in Leipzig stattfindend, entschloss sich der damals noch unter dem Namen Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) firmierende Lizenzgeber ab 2009, die neue „gamescom“ mit der Messe Köln umzusetzen. Berlin kann keine gamescom „zurückholen“, da diese bislang nie in Berlin ausgerichtet wurde.

Mit dem durch die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe installierten Round Table Games ist der stete und direkte Austausch mit der hiesigen Games-Branche garantiert. Berlin hat das klare Ziel, Gamesleitveranstaltungen in Berlin zu etablieren. Wir setzen den Auftrag aus den Richtlinien der Regierungspolitik um und unterstützen neue Formate wie Games Ground u. a., damit solche Veranstaltungen in Berlin zu Leitveranstaltungen wachsen können. Auch die Messe Berlin arbeitet stetig daran, weitere neue Formate zu etablieren.

Alle aufgezählten Maßnahmen wären im Rahmen zur Verfügung stehender Mittel und Personalressourcen auszuführen.

Franziska G i f f e y

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