



Ludi incipiant

Heute Morgen ist einem eher nach „game over“ zu muten, denn Straftäter **Donald Trump** hat gegen die Staatsanwältin **Kamala Harris** gewonnen, wie das in lupenreinen Demokratien so üblich ist.



Mögen die Spiele beginnen hieß es gestern Abend beim Medientreff der CDU-Fraktion Berlin, zu der **Dirk Stettner** die Gäste an einem Ort begrüßte, der „der Zukunft zugewandt“ ist. Intern wä-re noch zu klären,

ob es der 14., wie in der Einladung stand, oder der 15., wie es **Kai Wegner** sagte, war. Egal. Dieses Format ist eine erfolgreiche Kreation der CDU-Fraktion, bringt es doch in regelmäßigen Abständen die Medienschaffenden der Stadt zum Meinungsaustausch zusammen. Die Besonderheit besteht darin, dass der Medientreff immer wieder an einem anderen spannenden Ort stattfindet.

Angesichts der Größe Berlins ist es sicherlich verzeihlich, auch nach 75 Jahren noch nicht alle interessanten Gegenden der Stadt gesehen zu haben. Als ich gestern Abend dem Taxifahrer das Ziel, Neuköllnische Allee 80 nannte, sagte er gleich in der Zentrale Bescheid, wohin die Reise geht. In eine dunkle Gegend, ein Industriegebiet. Es handelte sich um das ehemalige **Philip-Morris-Werk** in Neukölln, wo noch 2011 durchschnittlich 66 Milliarden Zigaretten im Jahr von 1.250 Beschäftigten hergestellt wurden. 2019 schloss die Fabrik, **Philip Morris** blieb Eigentümer des 150.000 Quadratmeter großen Areals.

Jobst Schumacher wurde beauftragt, die Transformation zu etwas Neuem zu schaffen. Auf die alte Weisheit, dass, wo sich eine Tür schließt, eine neue öffnet, verwies Schumacher in seinem Statement. Schon **Hermann Hesse** (1877-1962) hat uns mit auf den Weg gegeben: „Und jedem Anfang wohnt ein Zauber inne, der uns beschützt und der uns hilft zu leben.“ Auf einen Neuanfang in den USA hätten wir allerdings verzichten können.

Start Ups standen natürlich zuerst auf der Brainstormliste. Das machen andere auch, und so war sehr schnell klar, dass mehr geschehen müsse. Das Projekt **Neuland**, abgekürzt NLND, war geboren.

Bevor wir versuchen, es zu erklären, überlassen wir es den Initiatoren selbst:

NLND Berlin wird zu einem lebendigen Ort im Herzen Neuköllns, der Gemeinschaft Innovation, Kultur, Nachhaltigkeit und kreative Bildung miteinander verbindet. Mit seinen vielfältigen Räumlichkeiten, kreativen Arbeitsräumen und vielen Außenflächen strahlt es eine inspirierende Atmosphäre aus. Hier kommen kreative Menschen zusammen, um Ideen auszutauschen, zu lernen und gemeinsam zu wachsen. *Quelle: NLND*



Der Gebäudekomplex bietet eine Fülle von Möglichkeiten für unterschiedliche Events. In Sichtweite des **Estrel** entsteht hier u.a. ein Veranstaltungssaal für 10.000 Teilnehmende.

Im Vordergrund des Medientreffs stand allerdings die Games-Szene. In der Region Berlin-Brandenburg sind 182 Unternehmen mit 2.600 Mitarbeitenden tätig, die einen Jahresumsatz von 446 Millionen Euro erwirtschaften. Was braucht Berlin also mehr als ein „**House of Games**“?

Hintergrund:

CDU und SPD in Berlin sind sich in ihrem Koalitionsvertrag einig: Die Games-Branche soll auf vielfältige Weise unterstützt werden. Dazu gehört auch das neue zukunftsweisende Projekt unter dem Arbeitstitel „House of Games“, das 2026 in der Hauptstadt eröffnen und dabei den „Games-Standort Berlin und Deutschland“ national wie international stärken soll. Federführend beteiligen sich an dem Projekt der Netzwerkverein medianet berlinbrandenburg e.V. gemeinsam mit dem game-Verband der deutschen Games-Branche. Initiativpartnerinnen und Partner des Projekts sind über 20 Unternehmen und Institutionen der Computer- und Videospieldwirtschaft.

Mit dem „House of Games“ soll in Berlin auf etwa 15.000 m² Fläche ein Anlaufpunkt, Austauschort und Ankerplatz für Unternehmen, Institutionen, Dienstleister, Initiativen und Communitys aus dem Games-Sektor von Berlin sowie ganz Deutschland unter einem Dach entstehen. Auf mehreren Etagen soll hier Zugang zu zentralen Institutionen und Services der Branche ermöglicht werden, mit Büro- und Studioflächen, Erholungs- und Produktionsflächen, wie Motion-Capturing-, Sound- und Streaming-Studios, sowie



Veranstaltungs- und Konferenzräumen, die gemeinsam genutzt werden können. Das House of Games soll außerdem Anlaufstelle für die Öffentlichkeit werden, wie internationale Experten, Medien und Tourismus. Unter anderem sollen hier das **Computerspielmuseum** und die **Internationale Computerspielsammlung (ICS)** beheimatet werden. Als Teil des „House of Games“ ist außerdem ein flexibler Co-Working-Space geplant, der insbesondere für junge und kleine Unternehmen angedacht ist. Darüber hinaus werden hier Inkubator- und Akzelerator-Programme zur Unterstützung von Gründerinnen und Gründern beheimatet. Über 20 Firmen, Institutionen, Agenturen und E-Sport-Akteure aus Berlin-Brandenburg haben ihre Beteiligung und ihr Interesse am „House of Games“ bereits zugesagt.

Quelle: Verband der deutschen Game-Branche

Die von **Kai Wegner** spontan geborene Idee, das „House of Games“ im Neuland unterzubringen, wurde zurückhaltend aufgenommen. Der Medientreff ist eine politische Veranstaltung, und so blieb es nicht aus, die aktuellen Probleme anzusprechen. Der Haushalt! Alles steht auf dem Prüfstand, auch das „House of Games“, sagte Fraktionschef **Dirk Stettner** zur Begrüßung, um aber gleich zu erwähnen, wie wichtig dieses Projekt sei.



Der Regierende Bürgermeister **Kai Wegner** lobte Berlin als Kreativ-, Medien-, Film-, Games- und grundsätzlich als Hauptstadt. Das „House of Games“ müsse irgendwie gesichert werden, es muss kommen. Viele andere, die sorgenvoll auf den Haushalt schauen, würden sich

freuen, wenn sie bleiben dürften.

Der medienpolitische Sprecher der CDU-Fraktion, **Christian Goiny**, betonte, dass man die Finanzen in Berlin in Ordnung bringen müsse, rückte aber gleichzeitig die Kultur- und Kreativwirtschaft sowie die Wissenschaft in den Vordergrund und bezeichnete sie als „Schwerindustrie“ der Stadt.

Schauen wir mal, was vom Haushalt für wen 2025 übrigbleibt. Die vielen Honorarkräfte, die bei freien Trägern Aufgabe des Staates wahrnehmen, und nicht wissen, wie es ab Januar 2025 für sie weitergeht, sollten sich zu Weihnachten viele E-Games schenken lassen, damit sie wenigstens ein bisschen Freude in der bevorstehenden Freizeit haben.

Ed Koch