



Standort des House of Games Berlin ist das LUX, Rotherstraße 8-11, 10245 Berlin-Friedrichshain | Daniel Hinz

Games-Ökosystem im Aufbau

04. März 2026

Berlin bringt das „House of Games“ in die finale Phase

Berlin positioniert sich weiter als einer der wichtigsten europäischen Standorte der Games- und Kreativwirtschaft. Mit dem [House of Games Berlin](#) geht nun ein zentrales Infrastrukturprojekt in die finale Umsetzungsphase: Die Eröffnung des Branchenzentrums im Friedrichshainer LUX-Quartier ist für das Jahr 2026 geplant.

Federführend verantworten seit Anfang des Jahres die landeseigene [WISTA Management GmbH](#) sowie die Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe das Projekt. Damit wird die Entwicklung des Hauses organisatorisch neu gebündelt – ein Schritt, der die wirtschaftspolitische Bedeutung der Games-Industrie für den Standort Berlin

unterstreichen soll.

Games-Branche als wachsender Wirtschaftsfaktor

Die Games-Industrie zählt in Berlin bereits heute zu den dynamischsten Teilsegmenten der Kreativwirtschaft. Nach Angaben des Senats erwirtschaftet die Branche in der Hauptstadt rund 250 Millionen Euro Jahresumsatz und beschäftigt mehr als 3.000 Menschen.

Mit dem House of Games soll dieses Potenzial gezielt ausgebaut werden. Geplant ist ein zentraler Hub, der Entwicklerstudios, Publisher, Start-ups sowie Akteure aus Technologie, Medien und Kreativwirtschaft zusammenführt. Der Regierende Bürgermeister Kai Wegner sieht darin einen strategischen Baustein der Berliner Wirtschaftspolitik: Ziel sei es, Berlin dauerhaft als führenden Games-Standort in Deutschland zu etablieren.

Auch Wirtschaftssenatorin Franziska Giffey betont die industriepolitische Dimension des Projekts. Die Bündelung der Games-Politik in der Wirtschaftsverwaltung solle sicherstellen, dass Förderung, Vernetzung und Standortentwicklung künftig enger verzahnt werden.

Community-Projekt mit internationalem Anspruch

Die Grundlagen für das House of Games wurden bereits seit 2022 in einer umfangreichen Vorbereitungsphase gelegt. Eine zentrale Rolle spielte dabei das Branchennetzwerk medianet berlinbrandenburg, das im Auftrag der Senatskanzlei die strategische Konzeption und operative Projektentwicklung koordinierte.

Zu den wichtigsten Partnern gehören zudem der Branchenverband game – Verband der deutschen Games-Branche sowie das Studio Ubisoft Berlin, das als Ankermieter vorgesehen ist. Durch internationale Vernetzung und gezielte Öffentlichkeitsarbeit gelang es, das Projekt frühzeitig als Zukunftsvorhaben der Berliner Games-Industrie sichtbar zu machen.

Mit der Übernahme der Projektverantwortung durch die WISTA beginnt nun die eigentliche Realisierungsphase. Der Technologie- und Immobilienbetreiber soll künftig auch den Betrieb des Hauses organisieren.

Ausbau in Friedrichshain läuft

Der Standort des House of Games befindet sich im LUX-Quartier in Berlin-Friedrichshain, wo derzeit die baulichen Anpassungen laufen. Parallel dazu führt die WISTA Gespräche mit weiteren potenziellen Mietern aus der Games- und Digitalwirtschaft.

Nach aktuellem Planungsstand könnten die ersten Flächen in der zweiten Jahreshälfte 2026

bezogen werden. Damit würde Berlin erstmals über einen zentralen physischen Treffpunkt verfügen, der Forschung, Entwicklung, Produktion und Netzwerkbildung der Games-Industrie unter einem Dach bündelt.

Für die Hauptstadt ist das mehr als ein Branchenprojekt. In Zeiten zunehmender Bedeutung digitaler Wertschöpfungsketten entwickelt sich die Games-Industrie zu einem strategischen Innovationsfeld – an der Schnittstelle von Technologie, Kreativwirtschaft und internationalem Wettbewerb.

Mit dem House of Games versucht Berlin, genau dort einen neuen Ankerpunkt zu setzen.
(eg)