

Magistratsvorlage

Wissenschaftsstadt
Darmstadt



Eingang Magistrats- geschäftsstelle: 19.05.2025	an den Magistrat ☒ zur Kenntnis ☐ zur Beschlussfassung	Beteiligt vor Magistratsbeschlussfassung:
Dezernat I Amt: Rechtsamt - Stadtwirtschaftskoordina- tion	an die Stadtverordnetenversammlung ☐ OBW zur Befassung ☒ zur Kenntnis ☐ zur Beschlussfassung ☐ zur abschließenden Beschluss- fassung Fachausschuss Behandlung in Ja Nein öffentl. Sitzung ☒ ☐	☐ OBW bei abschl. Beschlussfassung Magistrat
Verteiler:	Ja Nein Internetfähig ☒ ☐	Vorlage-Nr. 2025/0149 Magistratsbeschluss-Nr.
Produkt-Nr.: Kostenstelle: Kostenträger:		
Investitionsnummer: Sachkonto:		

Betreff: Einrichtung eines Games-Hub innerhalb des Gründerzentrums HUB31 (Technologie- und Gründerzentrum Verwaltungs-GmbH)

Vorlage vom: 07.05.2025

Beschlussvorschlag:

Magistrat und Stadtverordnetenversammlung nehmen Kenntnis von den folgenden Vorhaben:

- Innerhalb der Technologie- und Gründerzentrum Verwaltungs-GmbH (Hub 31) wird ein Games Hub eingerichtet. Es sind dafür keine zusätzlichen Mittel durch die Wissenschaftsstadt Darmstadt aufzubringen.
- Im Rahmen des Hubs sollen den bereits gegründeten oder sich in Gründung befindenden Unternehmen prioritär Büroflächen und Konferenz- bzw. Meetingräume zur Verfügung gestellt werden.
- Zusätzlich soll ein Labor mit Schwerpunkt Spieleentwicklung eingerichtet werden.
- Das Hub soll in enger Zusammenarbeit mit dem parallel entstehenden Hub in Frankfurt betrieben und weiterentwickelt werden.

Anlagen:

Datenschutzrelevante Anlage: ☐

Folgekosten: ☐ Ja ☐ Nein

Zusätzlich für alle Vorlagen aus dem Bereich des Hochbaus anzugeben:

Klimarelevanz des Vorhabens:		
Auswirkungen auf Stadtklima:	☐ ja	☐ nein
Auswirkungen auf THG-Emissionen:	☐ gering ¹⁾	☐ mittel/groß ²⁾
Beteiligung Amt f. Klimaschutz & Klimaanpassung:	☐ ja	☐ nein
<i>Zusätzlich bei Beschlüssen zur Baufreigabe:</i>		
Wurden Optimierungspotentiale ausgeschöpft?	☐ ja	☐ nein
Falls nein, Kompensationsmaßnahmen festgelegt?	☐ ja	☐ nein

1) bis 10 Tonnen Kohlendioxid-Äquivalente (CO_{2e}) pro Jahr, 2) über 10 Tonnen CO_{2e} pro Jahr.

Beschluss des Magistrats vom

Begründung zur Magistratsvorlage vom 07.05.2025

Ziel der Einrichtung eines Games Hub innerhalb der Technologie- und Gründerzentrum Verwaltungs-GmbH (im Folgenden: HUB 31) ist es, Darmstadt zu einem attraktiven Standort für die Games-Branche zu machen. Es soll ein Ort für Gründerinnen und Gründer entstehen, der durch ein ergänzendes Rahmenprogramm auch eine Anlaufstelle zum Netzwerken für bereits etablierte Unternehmen aus der Region werden soll. Auf diesem Weg soll der Wirtschaftsstandort Darmstadt für Unternehmen aus dem direkten und erweiterten Game-, Software- und Kreativbereich bekannter und noch attraktiver werden. Kurzfristig können damit Ansiedlungen für junge Unternehmen und perspektivisch auch für etablierte Unternehmen aus der Games Branche erwartet werden. Auch soll die Abwanderung von Absolventen in andere Bundesländer gebremst und Ansiedlungen gefördert werden.

Durch die geplanten Vortragsreihen und Events sollen auch Netzwerkeffekte und Wissenstransfer in andere Bereiche gestärkt werden.

Hintergrund zur Games-Branche

Bei der Games-Branche handelt es sich um die umsatzstärkste Branche im Bereich Unterhaltung. Der Umsatz lag in Deutschland 2023 bei 5,8 Mrd. €. ¹ Hierbei sind Umsätze mit Konsolen, PC Hardware, Zubehör und Spieleabonnements wie dem Microsoft Gamepass nicht mit eingerechnet. Sie liegt damit vor dem Umsatz mit Belletristik und Jugend- und Kinderbüchern (5,2 Mrd. €) sowie Spielwaren (4,5 Mrd. €). Im Vergleich liegen die Ausgaben für Streamingdienste bei 2,8 Mrd. €. ² Zudem gilt die Games-Branche als Technologie-Treiber, zum einen im Bereich der Hardware, aber auch im Bereich der Programmierung. So stammen die Ursprünge der Wegfindungsalgorithmen aus dem Computerspielebereich, und auch Bereiche aus der KI-Entwicklung haben ihren Ursprung in der Spielertechnologie.

In Deutschland spielen 58% der Bevölkerung regelmäßig Computer- und Videospiele, davon sind 48% weibliche Spielende. Das Durchschnittsalter liegt bei 38,2 Jahren.

Hessen war ursprünglich ein bedeutender Standort für die Branche: so haben sich in der Vergangenheit Firmen wie Nintendo, Sony, Cloud Imperium oder Crytek im Rhein-Main-Gebiet angesiedelt. Allerdings hat Hessen in den letzten 10 Jahren zunehmend an Bedeutung als Standort für die Games-Branche verloren. Es gibt im Vergleich zu den anderen Bundesländern kaum noch signifikante Neuansiedlungen und Gründungen in diesem Bereich.

Dies ist auch an der zunehmend schlechter werdenden Platzierungen im Standortranking des Verbandes der deutschen Games-Branche e.V. (game) abzulesen. Hier bewerten die Mitglieder die einzelnen Bundesländer im Bezug auf ihren Wert als Unternehmensstandort. Bei der letzten Umfrage 2024 landete Hessen auf dem letzten Platz in Deutschland. ³

Dies ist insbesondere bedauerlich, da Hessen mit der Hochschule Darmstadt den aktuell größten Studiengang für Spieleentwicklung beherbergt; zudem ist die TU Darmstadt bundesweit führend im Bereich Serious Games. Die Serious Games Gruppe im Fachbereich etit erforscht im interdisziplinären Kontext die Erstellung, Steuerung und Evaluation von Serious Games. Anwendungsbeispiele umfassen personalisierte Lernspiele, Exergames für Körper und Geist (Kombination von Sport (exercise) und Videospielen (games)) oder kollaborative

¹ <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-waechst-2023-insgesamt-um-6-prozent/>

² <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/umsatz-vergleich-games-musik-kino-2023-120724/>

³ <https://www.game.de/marktdaten/bayern-setzt-sich-an-die-spitze-der-besten-games-standorte-in-deutschland/>

Trainings- und Simulationsumgebungen. Außerdem bietet die Wilhelm Büchner Hochschule Fernstudiengänge im Bereich Gamedesign und Game Development an.

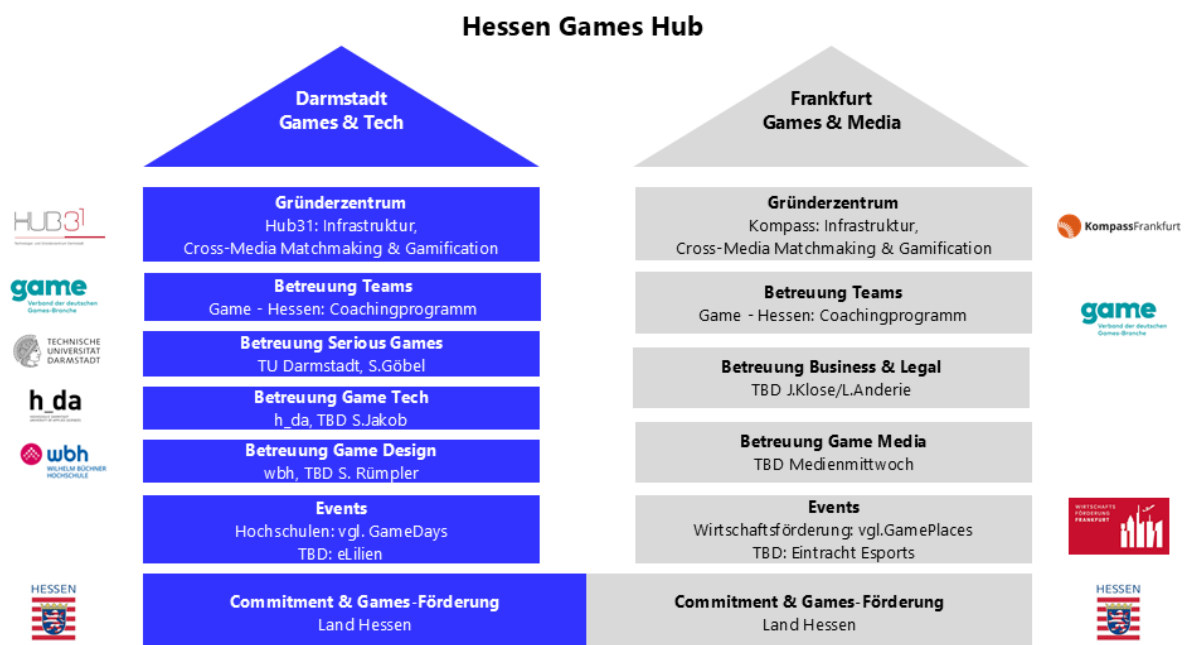
Angehende Spieleentwickler, darunter viele Studierende und Absolventen der Hochschule Darmstadt und der TU Darmstadt gründen aber in der Regel nicht in der Region, sondern wandern ab in andere Bundesländer. Dies liegt zum einen an der im Vergleich zu anderen Bundesländern sehr niedrigen Games-Förderung in Hessen, aber auch daran, dass es in Hessen im Gegensatz zu anderen Bundesländern bisher kein spezielles Gründerzentrum oder einen Bereich in einem solchen für Entwicklerstudios von digitalen Spielen gibt. Diese Lücke soll nun im Hub 31 in Darmstadt gemeinsam mit einem weiteren Games-Hub in Frankfurt geschlossen werden.

Konzept

Das Games Hub basiert auf 3 Säulen:

1. der Infrastruktur
2. der Begleitung der jungen Teams durch Experten und
3. regelmäßige Events zum Weiterbilden und Vernetzen

Neben dem Hub in Darmstadt entsteht ein weiteres Hub in Frankfurt. Während das Hub in Frankfurt sich eher auf den Bereich Medienvernetzung konzentrieren wird, erhält Darmstadt den Schwerpunkt Technologie. Es wird eine enge Zusammenarbeit zwischen den beiden Hubs angestrebt und Programme und Veranstaltungen untereinander abgestimmt.



Das HUB31 wurde als Ort gewählt, da dort bereits das Raumangebot und die Infrastruktur für das Games Hub aktuell weitestgehend vorhanden sind. Zudem gibt es hier bereits viele Unternehmen aus dem Technologiebereich, so dass ihr von Anfang an Austausch und Kooperationseffekte greifen können. Es sind dafür keine zusätzlichen Mittel durch die Wissenschaftsstadt Darmstadt aufzubringen. Wie dargestellt sollen weitere Mittel über Förderanträge eingeworben werden.

1. Infrastruktur

Die **Infrastruktur** besteht aus vergünstigten Büroräumen (wie für jeden HUB31 Mieter), Möglichkeiten zur Nutzung von Meetingräumen und einem Labor, in dem spezielle Soft- und Hardware zur gemeinsamen Nutzung bereitgestellt werden soll. Hierzu gehören zum Beispiel Lizenzen für 3D-Programme, Audio-Schnittprogramme, aber auch Hardware wie Dev-Kits (Spezielle Geräte für die Entwicklung von Konsolenspielen) oder Streamingstationen. Diese sollen auch für andere Nutzer des HUB31 zur Verfügung stehen. Eine separate Förderung für den Laborbereich ist im Antragsverfahren.

2. Begleitung der jungen Teams durch Experten

Die **Begleitung** von frisch gegründeten oder sich noch in Gründung befindenden Teams erfolgt durch verschiedene Partner. Für allgemeine Fragen und Anliegen rund um die Spieleentwicklung und Gründung sowie erste Schritte als Spieleentwickler stehen die Ansprechpersonen des game Verbandes Hessen zur Verfügung. Diese können auch mit weiteren Kontakten aus ihrem Netzwerk helfen. Zusätzlich gibt es Experten für die Bereiche Spielertechnologie von der Hochschule Darmstadt und Serious Games von der TU Darmstadt. Zudem wurde bereits von Nintendo zugesagt, die Hubs durch Ansprechpersonen zur Entwicklung auf der Nintendo-Konsole Switch zu unterstützen sowie eventuell Entwickler-Hardware bereitzustellen. Zudem steht für allgemeine Fragen zur Gründung die Infrastruktur innerhalb des HUB31 zur Verfügung.

3. Regelmäßige Events zum Weiterbilden und Vernetzen

Regelmäßige Events stellen die dritte Säule dar. Diese beinhalten nach aktuellem Stand eine Vortragsreihe gemeinsam mit dem sich in Entstehung befindenden Game Hub in Frankfurt. Hier soll es im Jahr 2025, organisiert durch die Stiftung „[at] play FRM Stiftung für digitale Spielkultur“ und den game Verband Hessen, jeweils fünf Veranstaltungen in Frankfurt und fünf Veranstaltungen in Darmstadt geben. Hier soll es jeweils pro Veranstaltung ein bis zwei Vorträge zu einem Thema aus dem Bereich Entwicklung, Business oder Recht geben. Im Anschluss gibt es je ein Get-Together zum Netzwerken. Die Veranstaltungen sind offen für alle interessierten Teilnehmenden. Ein entsprechender Förderantrag wurde bereits durch die Stiftung beim Land Hessen gestellt.