

BULLETIN DER BUNDESREGIERUNG

Nr. 79-1 vom 28. August 2026

Rede von Bundespräsident Dr. Frank-Walter Steinmeier

zur Eröffnung des Gamescom Congress
am 27. August 2026 in Köln:

Ich befürchte, Sie sehen es mir an: In meiner Altersklasse gehöre ich nicht zum Kern der Gamer-Generation. Aber natürlich verfolge ich mit, wie rasant sich Computer- und Videospiele einen immer größeren Platz in unserem Alltag erkämpft haben. Wurden die ersten Spiele in den USA noch an Forschungsinstituten und Universitäten entwickelt, sind sie heute geradezu omnipräsent – auf PCs und Heimkonsolen, auf Tablets, Handhelds und Handys. Computerspiele, und das markiert einen tiefgreifenden Wandel, sind heute für viele aus ihrem Leben gar nicht mehr wegzudenken. Sie sind Teil einer Onlinewelt, die Menschen rund um den Globus zusammenbringt, im Spiel und – wie hier auf dieser Messe – auch ganz persönlich. Ich freue mich sehr, heute hier zu sein, und danke Ihnen für die Einladung!

Wer sich hier auf dieser Messe umsieht, der sieht auch: Das Klischee vom nerdigen Teenager, der – rund um die Uhr, mit Junkfood und Energydrinks – in seiner abgedunkelten Bude zockt, wird der Wirklichkeit vermutlich schon lange nicht mehr gerecht. Schon die Zahlen erzählen eine andere Geschichte: Allein in Deutschland spielen mehr als 40 Millionen Menschen, also nahezu jede und jeder Zweite, manche regelmäßig, einige exzessiv, viele nur gelegentlich. Es sind Frauen und Männer gleichermaßen, Junge und mittlerweile auch viele nicht mehr ganz so Junge, die mit Computer- und Videospielen groß geworden sind. Anders gesagt: Games sind längst in der Mitte unserer Gesellschaft angekommen.

Die Gamesbranche ist heute ein milliardenschwerer Wirtschaftszweig, erfolgreiche Entwickler – viele von ihnen sind heute hier – haben ihren Sitz in unserem Land und

treiben nicht nur in der Spieleentwicklung, sondern auch ökonomisch und technologisch Fortschritt voran – nicht nur beim Einsatz von Virtual-Reality-Technologie in der Medizin, auch im Fahrzeugdesign, in der Architektur und vielen anderen Bereichen.

Computer- und Videospiele führen uns vor Augen – anschaulicher geht es kaum –, wie rasant der technologische Wandel in den vergangenen Jahrzehnten vorangeschritten ist. Wo sich in den Anfängen noch grobe Blöcke ein simples Quadrat zuklickten, erkunden heute die Hauptfiguren moderne Spielewelten, die optisch kaum noch von Kinofilmen zu unterscheiden sind, und auch die menschlichen Protagonisten wirken beinahe lebensecht bis ins kleinste Detail. Längst ist der minimalistische Sound des piependen Systemlautsprechers aufwändigen Kompositionen gewichen, eingespielt häufig von namhaften Orchestern – oder, auch das, erzeugt mithilfe Künstlicher Intelligenz.

Aber so beeindruckend dieser technologische Wandel auch ist, der eigentliche Impact, von dem ich spreche, reicht viel tiefer. Denn mit den wachsenden Möglichkeiten der Technik sind digitale Spiele auch künstlerisch anspruchsvoller, inhaltlich komplexer und gesellschaftlich relevanter geworden. Ja: Games sind heute fester Bestandteil unseres kulturellen Lebens.

Das zeigt einerseits die Popkultur: Computerspiele finden Widerhall in Fernsehen, Film und Literatur. Umgekehrt nutzen Künstlerinnen sie als kreativen Fundus. Neu erscheinende Spiele und Titel werden in den Feuilletons der Qualitätszeitungen besprochen. Games dienen als Arenen für Wettkämpfe mit eigenen Stars, Ligen, Turnieren und unzähligen Fans in aller Welt. Auch dass der game – der Verband der Deutschen Gamesbranche – heute Mitglied des Deutschen Kulturrats ist, illustriert diesen Wandel. Kein Zweifel, unsere Gesellschaft „gamifiziert“ sich – in vielen Lebensbereichen.

Spiele waren und sind immer auch Kulturgüter, das gilt seit jeher. Und es gilt heute eben auch für Computerspiele als ebenso junge wie dynamische Medien, die unterschiedliche Kunstformen miteinander verbinden: in Bild und Ton, mit Dialogen und Dramaturgien, mit Themen und Botschaften, in denen es auch um politische Fragen geht.

Das macht nicht automatisch aus jedem Spiel ein anspruchsvolles Kunstwerk. Schließlich lebt auch die digitale Spielebranche von kommerziellem Erfolg und muss ihre Angebote vor allem daran ausrichten, was auf dem Markt ankommt. Aber in ihrer Gesamtheit sind digitale Spiele kulturrelevant – und damit, das halte ich für entscheidend, auch relevant für unsere Demokratie. Das gilt im Guten wie im Schlechten.

Der politische Blick auf digitale Spiele war in der Vergangenheit vor allem kritisch, und die Debatte war ganz sicherlich überzeichnet – ich erinnere an das Stichwort „Killer-spiele“. Und ich kann mir vorstellen, dass viele Gamerinnen und Gamer sich darüber geärgert haben, wenn ihr Hobby undifferenziert und pauschalierend als Gefahrenquelle ausgemacht wurde. Aber vielleicht ist diese Erfahrung auch nicht ganz neu. Schließlich mussten in der Vergangenheit neue Kulturphänomene immer wieder als Erklärung für angebliche gesellschaftliche Fehlentwicklungen herhalten – so war es anfangs beim Jazz, beim Rock 'n' Roll oder bei Heavy Metal, so war es bei Comics oder Fantasy-Spielen. Überall da wurde anfangs der Zweifel geäußert, ob die Gesellschaft sich auf diese Weise positiv fortentwickle.

Die Frage ist nur: Ist es deshalb bloße „moralische Panik“, wenn Computerspiele hin und wieder in die Kritik geraten? Ich meine: Gerade weil Computer- und Videospiele so allgegenwärtig geworden sind, müssen wir auch über Schattenseiten dieser Entwicklung reden, allerdings anders als früher, anders als vor 15 oder 25 Jahren: sachlich, ehrlich und differenziert und vor allen Dingen mit dem Wissen und der Erfahrung, dass sich in der Branche vieles zum Positiven verändert hat, dass die Branche ihre Verantwortung nicht nur wahrgenommen, sondern angenommen hat.

Wir können über ein paar Dinge dennoch nicht hinwegsehen: Computerspielsucht ist eines der Themen, das auch regelmäßig in den großen Tageszeitungen diskutiert wird. Wohlgemerkt: Computerspielsucht, nicht das Computerspielen, ist mittlerweile eine von der Weltgesundheitsorganisation anerkannte Erkrankung – mit schwerwiegenden psychischen, sozialen und oft auch finanziellen Folgen für die Betroffenen. Das ist ein Thema. Ein anderes Thema: Reinigungsbemühungen haben erfolgreich stattgefunden in der Branche. Aber es gibt immer noch einige Computerspiele, in denen junge Menschen mit Brutalität und roher Gewalt in Berührung gebracht werden, mit Sexismus, Rassismus, mit menschenverachtendem Denken und extremistischen Ideologien.

Und ein ganz anderes Gefahrenfeld – wenn ich ein drittes Stichwort noch aufrufen darf – liegt gar nicht in der Verantwortung der Spiele, der Spieler und der Entwickler und auch nicht in der Verantwortung der Gamer, sondern das ist eine Folge der Technologie: Das Bundeskriminalamt hat erst jüngst in einem Lagebild ausgeleuchtet und in seinen Dimensionen beschrieben: Immer öfter suchen potenzielle Täter, die im Internet unterwegs sind, auf digitalen Plattformen Kontakt zu Kindern und Jugendlichen, um ihnen sexuelle Gewalt anzutun oder sie zu erpressen. Das gibt es, weil die Spiele eben auch auf solche Plattformen angewiesen sind. All dies können wir nicht ignorieren. Wir müssen gerade – und das ist ja auch das Interesse Ihrer Branche – junge Menschen davor schützen, dass sie über Spiele radikalisiert oder zu Opfern von Gewalt werden!

Und ich will ausdrücklich sagen: Die Debatte, die wir früher geführt haben, über Altersbegrenzungen und Altersfreigaben ist hilfreich, aber reicht möglicherweise nicht aus. Ich meine, es braucht klare Regeln, um Gewaltverherrlichung, die Verbreitung von extremistischen und demokratiefeindlichen Inhalten zu verhindern – auch in Video- und Computerspielen –, und das gerade in einer Zeit, in der auch unsere Demokratie stärker bedroht ist und angefochten wird. Wo nötig, muss man diese Regeln mit den Mitteln des Rechts durchsetzen. Aber noch wichtiger ist die Selbstverpflichtung, die Verantwortung all derer, die in der Branche tätig sind. Sie sind es, die sicherstellen müssen und es auch besser können, dass vereinbarte Standards eingehalten und Spielerinnen und Spieler vor Schaden bewahrt werden – egal, ob es um deren Daten, ihr Geld, ihre Gesundheit geht oder um Radikalisierung. Mit Regelungen, wie sie der Digital Services Act von 2024 oder der geplante Digital Fairness Act treffen, ist Europa im Prinzip auf einem richtigen Weg, auch wenn über Inhalte noch gestritten und diskutiert wird, und wir sollten diesen Weg auch mit Blick auf Anbieter außerhalb Europas selbstbewusst weitergehen. Menschen zu gefährden oder gar dazu zu verleiten, dass sie sich radikalisieren und sich gegen unsere Demokratie stellen, darf niemals und nirgendwo ein Standortvorteil sein! Allen, die sich dafür einsetzen, dass Standards entwickelt und eingehalten werden, danke ich ganz herzlich!

Aber ich wäre heute vielleicht nicht hier, wenn die Geschichte des Gaming allein eine Geschichte der Risiken und Probleme wäre. Und das war auch für mich eine echte

Lernerfahrung, dass nämlich viele Computerspiele Dinge zum Guten bewegen können und wollen. Wir schauen mittlerweile anders auf Games: Heute steht ihr positives, kreatives und Gemeinschaft stiftendes Potenzial viel stärker im Fokus, als es noch vor vielen Jahren der Fall war. Und tatsächlich spricht ja vieles dafür, dass solche Spiele Menschen helfen können, ihr Leben besser zu bewältigen – als Ventil gegen Stress, als Brücke, um Kontakte zu knüpfen und Einsamkeit zu überwinden, oder indem sie kognitive Fähigkeiten trainieren und das Risiko senken, geistig abzubauen. Und: Sie können gute Vermittler von historischem Wissen und politischer Bildung sein und auch einen Beitrag leisten zu einer lebendigen Erinnerungskultur. Wer sich spielerisch in andere Lebensrealitäten einfühlt und dabei eine breite Palette sozialer oder ethischer Fragen reflektiert, der denkt vielleicht auch über Werte und die Bedeutung von Regeln und Fairplay für unser Miteinander – offline wie online – stärker nach.

Laut einer Studie der Bertelsmann-Stiftung sind Menschen, die sich selbst als enthusiastische „Gamer“ sehen, überdurchschnittlich dazu bereit, sich in die Gesellschaft einzubringen – in Diskussionen, auf Demonstrationen, bei Petitionen –, und sie identifizieren sich zugleich stärker mit unserer Demokratie. Das ist die positive Seite.

Tun wir also alles, um die demokratiegefährdenden Auswüchse des Gamings zu verhindern und das positive Potenzial zu nutzen, das dort zutage tritt: das Verbindende, die Kreativität, die Energie, die auch beim digitalen Spielen frei wird!

Ich habe es angedeutet, ich bin kein Gamer, und vielleicht klinge ich jetzt zu sehr nach Boomer, aber: Lassen Sie uns doch diese Kräfte in die reale Welt holen und wirksam machen – im Ehrenamt, in zivilgesellschaftlichen Initiativen, in demokratischen Parteien, das ist meine Bitte an Sie alle.

Denn wir brauchen Sie in der realen Welt – um anzupacken, mitzuhelfen, um gemeinsam und füreinander aktiv zu werden. Mich hat es beeindruckt, wie viele unterschiedliche Menschen – auch Fans von Computer- und Videospielen – beim ersten „Ehrentag“ zum Geburtstag des Grundgesetzes, am 23. Mai dieses Jahres, mitgemacht haben. Und ich habe auch dort von vielen gehört, was für eine großartige Erfahrung das ist, sich für andere zu engagieren. Sie tut uns allen gut. Jedem und jeder Einzelnen und unserem Miteinander als Gesellschaft. Sie stärkt unsere Demokratie! Lassen Sie

uns also darüber sprechen, wo Gamerinnen und Gamer hier wortwörtlich ins Spiel kommen können – in der analogen Welt ebenso wie in ihren digitalen Kreationen! Vielleicht bieten ja auch Spiele, die sich nicht als Serious Games verstehen, Raum, um Ideen wie Fürsorge, Ehrenamt und Engagement zu stärken, um mehr Zusammenhalt zu schaffen?

Darüber und über vieles andere wollen wir reden. Ich freue mich auf den Austausch mit Ihnen! Ich wünsche Ihnen gute Debatten, die weiterführen, viele neugierige Besucher an Ihren Ständen, neue Ideen und wirtschaftlichen Erfolg! Wir wollen Ihre Branche hier in Deutschland, wir wollen Sie wirtschaftlich stark, und wir wollen die Gamescom, denn ich weiß: Die Gamescom ist ein Forum für Diversität, für Offenheit, für Demokratie. Ihnen allen eine großartige Gamescom 2026 und viel Vergnügen in den kommenden Tagen!

* * * * *