

Daddeln für die Demokratie

Mehr Aussteller und vermutlich mehr Besucher: Die Gamescom 2026 war ein Erfolg - auch für die ideologischen Staatsapparate, Geheimdienste und Generalität der BRD

Von Niki Uhlmann

Staatsbürger aufgepasst: »In ihrer Gesamtheit sind digitale Spiele kulturell relevant - und damit, das halte ich für entscheidend, auch relevant für unsere Demokratie«, eröffnete Frank-Walter Steinmeier (SPD) am Donnerstag in Köln den Gamescom-Kongress 2026. »Wir treten ein für die freiheitliche demokratische Grundordnung und den Rechtsstaat«, bekannte sich Felix Falk, Geschäftsführer des Branchenverbandes Game, zur gegenwärtigen Herrschaftsform der BRD und bekräftigte abermals, dass die AfD nicht willkommen sei. Geladen waren wie in den Vorjahren hingegen reichlich wehrhafte Demokraten und deren Gefolge, die der Satiriker El Hotzo via X aufspießte: »Ich chille gerade zwischen dem Bundeswehr- und dem Rheinmetall-Stand in Richtung der Lockheed-Martin-Minispiele und will nachher noch paar Sachen bei Palantir ausprobieren.« Mehr als 350.000 Gäste wurden bis Sonntag bei der weltweit größten Messe für Gaming erwartet - gefundenes Fressen für allerhand Agitatoren.

Zugestanden, die beiden US-Konzerne waren nicht auf der Gamescom. In einem Beitrag des Deutschen Spionagemuseums war am Mittwoch allerdings zu lesen: »Die deutschen Geheimdienste suchen gezielt unter Gamerinnen und Gamern nach neuen Agenten und IT-Spezialisten.« Daddelnde »seien technikaffin und schlüpfen gerne in verschiedene Rollen«, wird da Julia Linner, Sprecherin des Bundesnachrichtendienstes (BND), wiedergegeben. Letzterer habe mit »BND-Legenden: Operation Blackbox« schon im Vorjahr ein eigenes Spiel vorgestellt. Dieses Jahr könne das neue Level »Data Extraction« gezockt werden, bei dem man einen »Cyberangriff in einem fiktiven Schurkenstaat abwenden muss« und auf »Mustererkennung, Konzentration und Schnelligkeit« geprüft würde. Der deutsche Inlandsgeheimdienst (VS) versuche ferner mit dem neuen »Mobile Game: Wer ist Bilal?« für »die Gefahren islamistischer Radikalisierung und Desinformation« zu »sensibilisieren«. Die Verfassungsschützer seien an den fehlenden Namensschildern zu erkennen gewesen.

Bei diesem Aufgebot überrascht es nicht, dass in der Kategorie »Games for Impact« (Spiele mit Wirkung) das Polizeirollenspiel »Soko 1977: Anti-Terror Task Force« gewonnen hat, das laut *dpa* für 400.000 Euro im Auftrag der Bundeszentrale für politische Bildung (BPB) entwickelt wurde. Auftrag der Spieler sei es demnach, als Leitung einer Sonderkommission den Brandanschlag linker Terroristen auf ein Kaufhaus zu vereiteln, wobei ihnen spielerisch ein Demokratieverständnis eingeprägt werden soll. »Ein absolutes No-Go« sei, auf Gamingplattformen wie ein Spiel mit pädagogischem Auftrag

zu wirken, das würde »niemand freiwillig spielen«, kommentiert BPB-Gamesreferent Felix Zimmermann den Ansatz. Umgekehrt erscheint letzterer weniger blumig: Das vom Staat erwünschte Bewusstsein soll möglichst subtil vermittelt werden, eben gar nicht als Vermittlung auffallen. »Grenzgänger«, ein weiteres Spiel mit Wirkung, soll, finanziert von der »Stiftung Orte der deutschen Demokratieggeschichte« und dem hessischen Digitalministerium, über Flucht aus der DDR aufklären.

Ballerspielenthusiasten machte der deutsche Militarismus auf der Gamescom natürlich auch ein Angebot. Am Stand der Truppe, den abermals zahlreiche Kriegsgeräte und uniformierte Soldaten säumten, konnten Besucher an der »Bundeswehr Virtual Reality Challenge« teilnehmen, wie Berichten einiger Gamer in sozialen Medien zu entnehmen ist. Diese versetzte Kriegslustige direkt auf das Schlachtfeld, etwa in einen Sondereinsatz zur Verteidigung des Regierungsviertels, sei aber nur ein Video, sprich nicht interaktiv gewesen. Womöglich wollte man unliebsames Fragging nahe Schloss Bellevue unterbinden. Im Krieg wird indes auch analog gemordet, weshalb Gästen mit besonderem Geltungsdrang laut *ND* Ski-Ergometer und Klimmzugstange zwecks Demonstration von Disziplin und gestähltem Körper zur Verfügung gestellt wurden.

Vielleicht meinte der Bundespräsident ebensolche Spielereien, als er die »Schattenseiten« des Gamings thematisierte. Mitunter würden »junge Menschen mit Brutalität und roher Gewalt in Berührung gebracht«, wogegen streng vorgegangen werden müsse. Andererseits könne das Daddeln Menschen helfen, »ihr Leben besser zu bewältigen – als Ventil gegen Stress, als Brücke, um Kontakte zu knüpfen und Einsamkeit zu überwinden«. Die Branche wolle er jedenfalls »hier in Deutschland«, und zwar »wirtschaftlich stark«. Leider gestand Steinmeier ein, dass er selbst kein Gamer sei, sonst hätte er den wartenden Massen eventuell verraten können, ob Putin vor oder nach GTA VI angreift – ersteres wäre doch sehr schade.

<https://www.jungewelt.de/artikel/528849.gamescom-2026-daddeln-für-die-demokratie.html>