

Sony, THQ Nordic und Rockstar gehen – Bundespräsident Steinmeier, die Marke hitschies und Rheinmetall kommen: Ist die Zukunft der gamescom noch sicher

Drucksache 18/21211 · eingebracht 2026-09-08 – Antragsteller:

AfD

Kultur

Digitalisierung

Wirtschaftsförderung

ZUSAMMENFASSUNG

Der Antrag kritisiert die zunehmende Kommerzialisierung, steigende Kosten und Sicherheitsdefizite der gamescom und fordert Maßnahmen zur Stärkung kleiner Entwicklerstudios und zur Wiederherstellung des 'ursprünglichen Gamingerlebnisses'.

KERNFORDERUNGEN

- Kritik an steigenden Standkosten und Hotelpreisen
- Forderung nach Kurations- und Flächenrichtlinie
- Einrichtung einer Task-Force zur Rückgewinnung großer Publisher

BEWERTUNG

3.0 / 10 GEMEINWOHL-SCORE
Überarbeiten

Der Antrag thematisiert strukturelle Herausforderungen der gamescom (Zugänglichkeit für Indie-Studios, Sicherheit, Kommerzialisierung), was Aspekte sozialer Gerechtigkeit (D4) und Transparenz & Mitbestimmung (D5) berührt. Allerdings fehlt jeglicher Bezug zu ökologischer Nachhaltigkeit, Menschenwürde oder Solidarität. Die Forderung nach staatlicher Intervention bleibt rein wirtschafts- und standortpolitisch motiviert — ohne gemeinwohlorientierte Kriterien wie faire Arbeitsbedingungen, kulturelle Teilhabe oder Gemeinwohl-Bilanzierung. Ein gravierender Widerspruch liegt in der Ignoranz gegenüber ökologischen Folgen (Energieverbrauch, Ressourcen, digitale Infrastruktur), was das Feld E3 mit -4 bewertet.

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Stärken

- Konkrete Problemdiagnose (Kosten, Sicherheit, Kommerzialisierung)
- Starker Bezug zu regionaler Wirtschaftsförderung
- Klare Zielgruppenbenennung (Indie-Studios, KMU)

Schwächen

- Vollständige Ignoranz ökologischer Dimensionen
- Kein Bezug zu Menschenwürde, Solidarität oder sozialer Gerechtigkeit
- Keine Partizipation von Beschäftigten, Gewerkschaften oder Zivilgesellschaft

GWÖ-MATRIX 5×5

	WÜRDE	SOLIDARITÄT	NACHHALTIG-KEIT	GERECH-TIGKEIT	TRANSPARENZ
A · LIEFERANT:-INNEN	•	•	•	•	•
B · FINANZEN	•	•	•	•	•
C · VERWALTUNG	•	•	•	•	•
D · BÜRGER:INNEN	•	•	•	+	+
E · GESELLSCHAFT & NATUR	•	•	--	•	•

++ stark fördernd + fördernd ○ neutral - widersprechend -- stark widersprechend

SCHWERPUNKTE ERKLÄRT

Die wichtigsten positiv und negativ wirkenden Bewertungsfelder mit der jeweiligen Begründung.

D4 Soziale öffentliche Leistung Bewertung: +2

Zugänglichkeit für KMU/Indie-Studios

D5 Transparenz & Mitbestimmung Bewertung: +1

Kurationsrichtlinie, Task-Force mit Stakeholdern

E3 Ökologische Nachhaltigkeit Bewertung: -4

Keine Berücksichtigung von Energieverbrauch, CO2-Fußabdruck, Hardware-Ressourcen der Messe

CDU**WAHLPROGRAMM****7/10**

Der Antrag korrespondiert mit CDUs Fokus auf Medien- und Kreativwirtschaft (S. 105–106), Games-Förderung und Standortstärkung. Die Forderung nach Dialogformaten und Unterstützung für kleine Studios passt zur CDU-Position 'Games-Kompetenzzentrum' und 'Mediennetzwerk NRW'. Allerdings fehlt der explizite Bezug zu Digitalisierung als Bildungs- oder Demokratietool (S. 103, 106).

„Wir werden daher die sehr erfolgreichen Veranstaltungs- und Dialogformate für die Games-Branche, die Film- und Medienwirtschaft und die Medienhäuser weiterentwickeln und das erwähnte Games-Kompetenzzentrum (jetzt: „Fusion Campus“) sowie das Mediennetzwerk Nordrhein-Westfalen unterstützen.“

CDU NRW Wahlprogramm 2022, S. 106

PARTEIPROGRAMM**6/10**

CDUs Grundsatzprogramm betont 'Raumplanung für Unternehmen' und 'Stärkung der Medienlandschaft' (S. 36, 72–73), was den Standortfokus des Antrags stützt. Kein Widerspruch, aber auch keine explizite Verankerung von Gemeinwohl- oder Nachhaltigkeitszielen.

Keine wörtlich passenden Stellen im Parteiprogramm gefunden — Bewertung beruht auf inhaltlicher Auslegung.

SPD**WAHLPROGRAMM****2/10**

Der Antrag widerspricht zentralen SPD-Prioritäten: Er ignoriert Tariftreue, soziale Absicherung im Kreativsektor und bildungspolitische Dimensionen (z. B. Medienkompetenzförderung). Die SPD fordert aktive Industriepolitik mit sozialem Ausgleich (S. 6, 18), nicht bloß Standortmarketing. Kein Zitat aus dem SPD-Wahlprogramm passt — alle relevanten Passagen beziehen sich auf Bildung, Transformation oder Steuergerechtigkeit, nicht auf Games-Messen.

Keine wörtlich passenden Stellen im Wahlprogramm gefunden — Bewertung beruht auf inhaltlicher Auslegung.

PARTEIPROGRAMM**2/10**

Das Hamburger Programm verankert 'soziale Gerechtigkeit', 'Solidarität' und 'ökologische Verantwortung' als Grundwerte. Der Antrag enthält keinerlei Bezug zu diesen Prinzipien — stattdessen reine Wettbewerbslogik. Kein passendes Zitat verfügbar.

Keine wörtlich passenden Stellen im Parteiprogramm gefunden — Bewertung beruht auf inhaltlicher Auslegung.

GRÜNE

WAHLPROGRAMM

1/10

Der Antrag widerspricht grundsätzlich dem grünen Kernziel einer sozio-ökologischen Transformation. Er thematisiert weder Klimaschutz, Kreislaufwirtschaft noch Biodiversität — obwohl die gamescom massive Energie-, Flächen- und Ressourcenverbräuche hat. Die Grünen fordern explizit 'nachhaltigen Tourismus' (S. 47) und 'Rohstoffabgabe' (S. 54), was hier vollständig fehlt. Kein Zitat passt.

Keine wörtlich passenden Stellen im Wahlprogramm gefunden — Bewertung beruht auf inhaltlicher Auslegung.

PARTEIPROGRAMM

1/10

Das Grundsatzprogramm 2020 verankert 'planetare Grenzen' und 'ökologische Verantwortung' als unverhandelbar. Der Antrag behandelt die gamescom als rein wirtschaftlichen Motor — ohne jede ökologische Reflexion. Fundamental widersprüchlich.

Keine wörtlich passenden Stellen im Parteiprogramm gefunden — Bewertung beruht auf inhaltlicher Auslegung.

FDP

WAHLPROGRAMM

8/10

Der Antrag entspricht stark der FDP-Linie: Bürokratieabbau, Marktöffnung, Förderung von Startups und Technologieoffenheit. Die Forderung nach 'Basissicherheitsstandard' und 'Task-Force' spiegelt FDPs Vertrauen in dialogorientierte, marktnahe Lösungen wider. Die Betonung von 'Indie-Studios' und 'KMU' passt zum FDP-Fokus auf Unternehmertum.

Keine wörtlich passenden Stellen im Wahlprogramm gefunden — Bewertung beruht auf inhaltlicher Auslegung.

PARTEIPROGRAMM

7/10

Das FDP-Grundsatzprogramm (2012) betont 'Freiheit', 'Marktwirtschaft' und 'Eigenverantwortung'. Der Antrag folgt dieser Logik konsequent — ohne staatliche Lenkung, sondern durch Kooperation mit Akteuren. Kein Widerspruch, aber auch keine Vertiefung von Freiheits- oder Bürgerrechtsthemen.

Keine wörtlich passenden Stellen im Parteiprogramm gefunden — Bewertung beruht auf inhaltlicher Auslegung.

WAHLPROGRAMM

9/10

Der Antrag ist ein Musterbeispiel für AfD-Wahlprogrammtreue: Kritik an 'ideologischer Kommerzialisierung', Fokus auf 'deutsche Unternehmen', Ablehnung von 'Subventionen' (implizit bei Forderung nach Landesförderung nur für NRW-KMU), Betonung von 'Sicherheit' (Bewachung, Depots) und 'Wettbewerbsfähigkeit'. Passt exakt zu S. 37–41 und S. 74–75.

„Die AfD steht für die Soziale Marktwirtschaft, die unser Land groß und erfolgreich gemacht hat. Der Schutz des Eigentums, Vertragsfreiheit, die Einheit von Handeln und Haftung, Berufsfreiheit sowie eine wettbewerbliche Wirtschaftsordnung sind für uns Grundpfeiler einer freiheitlichen und prosperierenden Gesellschaft.“

AfD NRW Wahlprogramm 2022, S. 37

PARTEIPROGRAMM

9/10

Das AfD-Grundsatzprogramm (2016) betont 'nationale Souveränität', 'Wettbewerbsfähigkeit' und 'Sicherheit'. Der Antrag greift diese Themen direkt auf: 'NRW als Games-Standort', 'Sicherheitslücke bei Diebstahl', 'Abwanderung deutscher Publisher'. Vollständige Übereinstimmung.

Keine wörtlich passenden Stellen im Parteiprogramm gefunden — Bewertung beruht auf inhaltlicher Auslegung.

VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE

Vorschlag 1 von 3

Original: die Film- und Medienstiftung NRW mit zusätzlichen Mitteln für geförderte Landesgemeinschaftsstände für Indie-Games-Entwickler und KMU aus NRW auszustatten

die Film- und Medienstiftung NRW mit zusätzlichen Mitteln für gemeinwohlorientierte Landesgemeinschaftsstände für Indie-Games-Entwickler und KMU aus NRW auszustatten, die Mindeststandards für faire Löhne, Umweltbilanzierung und barrierefreie Zugänglichkeit erfüllen

Begründung: Verknüpft Förderung mit GWÖ-Kriterien: soziale Gerechtigkeit (D4), ökologische Nachhaltigkeit (E3), Transparenz (D5)

Vorschlag 2 von 3

Original: auf einen im Standpreis enthaltenen wirksamen Basissicherheitsstandard mit einer durchgängigen Bewachung der Gemeinschaftsflächen sowie der abschließbaren Depots für Hardware

auf einen im Standpreis enthaltenen wirksamen Basissicherheitsstandard mit einer durchgängigen Bewachung der Gemeinschaftsflächen sowie der abschließbaren Depots für Hardware, unter Einbindung von Gewerkschaften und Fachleuten für Arbeitsschutz und digitale Sicherheit

Begründung: Stärkt Solidarität (B2) und Transparenz (D5) durch partizipative Gestaltung und schützt Menschenwürde (D1) vor Ausbeutung

Vorschlag 3 von 3

Original: eine Task-Force für den Dialog mit abwesenden Publishern wie THQ Nordic, Rockstar Games und Sony Interactive Entertainment aufzustellen

eine Task-Force für den Dialog mit abwesenden Publishern wie THQ Nordic, Rockstar Games und Sony Interactive Entertainment aufzustellen, mit klarem Mandat zur Entwicklung eines Gemeinwohl-Prüfkatalogs für Messebeteiligung (inkl. Klimabilanz, Lieferkettenethik, Diversität)

Begründung: Transformiert reine Standortförderung in gemeinwohlorientierte Governance (C3, A1, E3)

ABSTIMMUNGSERGEBNIS

Abgelehnt · MMP18-130

Ja: AfD Nein: CDU FDP GRÜNE SPD

Original-Antrag

Drucksache 18/21211

Sony, THQ Nordic und Rockstar gehen · Bundespräsident Steinmeier, die Ma

Die folgenden Seiten enthalten den unveränderten Originalantrag.

08.09.2026

Antrag

der Fraktion der AfD

Sony, THQ Nordic und Rockstar gehen – Bundespräsident Steinmeier, die Marke hitschies und Rheinmetall kommen: Ist die Zukunft der gamescom noch sicher?

I. Ausgangslage

Die gamescom 2026 hat am 30. August ihre Pforten geschlossen. Erneut vermeldeten die Veranstalter neue Rekorde: ausverkaufte Standflächen, die meisten Aussteller seit Bestehen, die höchsten Besucherzahlen der letzten sechs Jahre (2019 waren es über 373.000 Besucher), die höchsten Einnahmen und weiterhin das Renommee, die weltweit größte verbliebene Messe für Computerspiele zu sein. Rein quantitativ gesehen zeigt die gamescom ein Erfolgsgeschichte nach dem anderen. Ein Ergebnis, das stolz macht und Zufriedenheit sowohl bei den Akteuren der Gaming-Industrie als auch bei der regionalen Politik generiert, insbesondere weil das gastgebende Bundesland sich als großen Player in der Games-Branche sieht. Ebenfalls bemerkenswert ist das Bemühen des Veranstalters und Trägers der gamescom, des game – Verband der deutschen Games-Branche e. V., der unter Führung von Felix Falk seit Jahren einen engen Anschluss an die etablierte Politik sucht, um die Games-Branche in die „Mitte der Gesellschaft“ zu führen, was mit dem Besuch des Bundespräsidenten Steinmeier auf der gamescom 2026 ihren jüngsten Höhepunkt gefunden hat. Fast scheint es, als bräuhete die Branche die Politik dringender als umgekehrt. Auch NRW-Ministerpräsident Hendrik Wüst ließ es sich laut dem Magazin Games-Wirtschaft „beim Gang durch die Hallen nicht nehmen, auf jedes noch so abseitige Gefährd zu klettern – vom XXL-Traktor beim Landwirtschafts-Simulator-Studio Giants Software bis hin zum Fantasy-Drachen bei Ubisoft“.¹

Die gamescom stellt zusammen mit Ubisoft in Düsseldorf, Gaming Minds Studios in Gütersloh und Paderborn sowie EA in Köln ein wichtiges Cluster für die Games-Branche in Deutschland und Europa dar. Allein die Konzentration von Know-how, Investoren und interessierten Massenmedien sollte einen Nährboden kreieren, der auch kleine und unabhängige Entwickler vom Games-Standort NRW überzeugt – und dies, obwohl Ubisoft und Astragon Entertainment 2026 massiv Mitarbeiterstellen in NRW abgebaut haben.

Die Zahlen zur Branche wirken eindrucksvoll: Rund 60 Prozent der Menschen in Deutschland spielen Computer- und Videospiele, weltweit sind es über 3,5 Milliarden.² Die Games-Branche liefert Impulse für Industrie, Bildung und Forschung, sie bringt 3D-Simulationen und Künstliche Intelligenz über die Wohnzimmer der Gamer mitten in die gesellschaftliche Normalität. „Wer als Land in der Games-Entwicklung vorne mitspielt, sichert sich digitale

¹ <https://www.gameswirtschaft.de/gamescom/gamescom-eroeffnung-2026-klingsbeil-zocker-steuer-260826/>

² <https://levvel.com/statistics/video-game-industry/>

Schlüsselkompetenzen und hochqualifizierte Fachkräfte für die gesamte Wirtschaft und investiert zudem in die digitale Souveränität“, so der Verband game anlässlich der Eröffnung der gamescom 2026.³

Weltweit setzt die Games-Branche knapp 190 Milliarden US-Dollar um⁴ und ein Ende des Wachstums ist nicht in Sicht. Allerdings spielen Europa und gerade auch Deutschland mit 3,8 Prozent Umsatzanteil als Standort im internationalen Vergleich trotz aller Bemühungen eine Nebenrolle. Der Anteil eigener Produktionen am Umsatz ist noch weit geringer. 2025 wurden in Deutschland insgesamt 9,4 Milliarden Euro mit Games, Hardware und Online-Gaming-Services umgesetzt. Trotz aller erreichten Fortschritte landeten aber von 100 Euro, die in Deutschland für Games ausgegeben werden, nur 5,50 Euro bei deutschen Games-Unternehmen.⁵ Die Leistungsfähigkeit der Branche in Deutschland und auch in NRW bleibt damit weiterhin ausbaufähig.

Die gamescom sollte nach dem Wegfall der E3 in Los Angeles als weltweit größte Präsenzmesse einer der Motoren der Gaming-Industrie in Deutschland und NRW sein. Der andere Motor, die schon lange von der Branche und Experten geforderte steuerliche Förderung des Bundes, wird nach Aussagen von Bundesfinanzminister Lars Klingbeil (SPD) weiter warten müssen.⁶

Der ungetrübte Erfolg der gamescom steht trotz explizit guter Kennzahlen auf tönernen Füßen. Dass ihr künftiger Erfolg kein Selbstläufer ist und Besucher- und Ausstellerzahlen nicht in den Himmel wachsen, zeigt das warnende Beispiel des Niedergangs der erwähnten E3 in den USA.

Die E3 startete 1995 als eigene Bühne der Videospielbranche und wuchs zum weltweiten Leitereignis der Industrie. Nintendo zog sich 2013 aus den Live-Presskonferenzen zurück; Microsoft und Electronic Arts verlagerten ihre Präsentationen auf eigene Off-Site-Events. Der Rückzug von Sony 2019 markierte den Kipppunkt für die verbliebenen Publisher. Ab 2017 öffnete sich die E3 zusätzlich für ein breites Publikum, um sinkende Fachbesucherzahlen auszugleichen. Überfüllte Hallen und lange Wartezeiten erschwerten dann die B2B-Arbeit von Journalisten und Einkäufern, während Standmieten und aufwendige Messe-Demos hohe Millionenbeträge und Entwicklungskapazitäten bei Top-Publishern banden.

Die Pandemie beschleunigte diesen Niedergang ab 2020. Die Publisher lernten, dass eigene Onlineformate wie die State of Play ihre Zielgruppen direkter und kostengünstiger erreichen als ein Messestand. Im Dezember 2023 erklärte die veranstaltende ESA das endgültige Aus der E3. Dasselbe Muster deutet sich in Köln bereits an: Abwanderung zentraler Publisher, eine unklare Balance zwischen Fach- und Publikumsmesse und eine Kosten-Nutzen-Schere bei den Standkosten.

Im globalen Wettbewerb um Games, Investitionen und Fachkräfte fährt NRW längst nicht mehr im vorderen Feld. Unser Formel-1-Wagen hat nur zwei Motoren: eine wettbewerbsfähige Games-Förderung und die gamescom. Die Förderung lässt weiter auf sich warten. Die gamescom läuft Gefahr, zu überhitzen. Wer den einzigen funktionierenden Motor permanent höher dreht, statt ihn nachhaltig zu stärken, riskiert am Ende den Totalausfall.

³ <https://www.game.de/positionen/politische-erklaerung-zur-gamescom-2026/>

⁴ <https://levvel.com/statistics/video-game-industry/>

⁵ <https://www.game.de/games-branche-in-deutschland-2025-waechst-stark/>

⁶ <https://www.gameswirtschaft.de/gamescom/gamescom-eroeffnung-2026-klingbeil-zocker-steuer-260826/>

Diese Überhitzung trifft die Standflächenpreise am härtesten. Aussteller zahlen 2026 spürbar mehr für ihre Präsenz als noch vor wenigen Jahren. Standmieten von bis zu 202 Euro pro Quadratmeter mit zusätzlichen Kostenpauschalen für Energie sowie die AUMA-Gebühr (Ausstellungs- und Messe-Ausschuss der Deutschen Wirtschaft) können das Aus für die Präsenz auf der gamescom von Entwicklern bedeuten. Selbst kleine und unabhängige Indie-Games-Entwickler werden mit Standflächenpreisen bis zu 131,50 Euro pro Quadratmeter belastet. Und dies, ohne dass die Veranstalter für einen ausreichenden Schutz für Hab und Gut sorgen, wie rufschädigende Vorfälle von Diebstahl bei Ausstellern auf der gamescom gezeigt haben.⁷ Hinzu kommen die Kosten für die Anreise und die während der Messewoche notorisch über-
teuerten Kölner Hotels. Indie-Games-Studios aus NRW kalkulieren diese Summen gegen ein Budget, das für Löhne und die nächste Produktion vorgesehen ist. Die neuesten Pläne, die auf eine Verlängerung der gamescom hinauslaufen, tragen einerseits zu einer Entwirrung von Fach- und Massenpublikum bei, erhöhen aber auch die Kosten für die Aussteller massiv. Fres-
sen die steigenden Standmieten, Personal- und Unterbringungskosten diesen Spielraum auf, bleibt die gamescom für genau jene Entwickler unerreichbar, die den Games-Standort NRW tragen. Die Messe nähert sich damit einer Bühne für Konzerne mit entsprechendem Marke-
tingbudget, statt eine Heimat für die gesamte Branche zu bleiben.

Die Landesregierung muss gemeinsam mit den Partnern der gamescom über den Tellerrand der KPIs hinausblicken, damit die Messe weiterhin ein Antriebsmotor für den Games-Standort NRW bleibt.

II. Der Landtag stellt fest:

- Die gamescom ist zu der rein quantitativ „größten Messe aller Zeiten“ herangewachsen, blutet jedoch zunehmend qualitativ, inhaltlich und sozial schleichend aus.
- Eine auf Besucherzahlen ausgerichtete Erfolgskontrolle der gamescom ist angesichts der gestiegenen Zahl an Berichten von extrem langen Wartezeiten, frustrierten Besuchern und Messepersonal zu hinterfragen.
- Großkonzerne und Marken, die eigentlich überhaupt nichts mit Spielekultur zu tun haben, haben die Gaming-affine und werberelevante Zielgruppe für sich entdeckt. Die stetig voranschreitende Kommerzialisierung und Social-Media-Inszenierung drängen das eigentliche Spielangebot im Publikumsbereich zurück.
- Weiter steigende Standkosten für Aussteller und auch die Preise für Anreise und Hotel stellen die existenzielle Frage, wie lange sich ein beachtlicher Teil der Startup-Entwickler und der Gaming-Community dies noch leisten kann.
- Die Branchenkrise ist greifbarer denn je; allgegenwärtige Entlassungswellen, Studioschließungen und eine allgemeine Marktsättigung sorgen für tiefe Verunsicherung auch bei Ausstellern der Messe.
- Die weitere Abwesenheit von großen Entwicklerstudios mit einem hervorragenden Ruf ihrer Spiele hinterlässt einen großen qualitativen Malus für das Ansehen der gamescom.

⁷ <https://www.gamestar.de/artikel/es-zerreisst-mir-das-herz-mehrere-entwickler-wurden-auf-der-gamescom-dreist-beklaut-fans-und-andere-studios-eilen-zu-hilfe,3458810.html>

III. Der Landtag fordert die Landesregierung auf:

- sich über ihre Vertreter in den Gesellschaftergremien der Koelnmesse GmbH gemeinsam mit der Stadt Köln und dem Verband game für eine verbindliche Kurations- und Flächenrichtlinie einzusetzen, die das ursprüngliche Gaminerlebnis wieder in den Mittelpunkt stellt;
- sich über ihre Vertreter in den Gesellschaftergremien der Koelnmesse GmbH gemeinsam mit der Stadt Köln und dem Verband game auf eine für das Messeerlebnis auskömmliche Limitierung der Besucherzahlen zu einigen;
- gemeinsam mit der Stadt Köln und dem Verband game auf einen im Standpreis enthaltenen wirksamen Basissicherheitsstandard mit einer durchgängigen Bewachung der Gemeinschaftsflächen sowie der abschließbaren Depots für Hardware für die Business- und Indie-Games-Hallen zu verständigen;
- die Film- und Medienstiftung NRW mit zusätzlichen Mitteln für geförderte Landesgemeinschaftsstände für Indie-Games-Entwickler und KMU aus NRW auszustatten;
- gemeinsam mit der Koelnmesse GmbH, der Stadt Köln und dem Verband game eine Task-Force für den Dialog mit abwesenden Publishern wie THQ Nordic, Rockstar Games und Sony Interactive Entertainment aufzustellen, die die Rückgewinnung der Unternehmen für die gamescom zum Ziel hat.

Sven W. Tritschler
 Christian Loose
 Dr. Martin Vincentz

und Fraktion