

PRESSEMITTEILUNG

gamescom congress stellt Programm für 2025 vor: international renommierte Speaker:innen, gesellschaftsrelevante Talks

Programmhilights veröffentlicht +++ Themenschwerpunkte 2025: Immersion, Verantwortung und Well-Being +++ Integration auch in der gamescom biz App

Am 21. August bringt der gamescom congress erneut weltweit anerkannte Expert:innen aus Wirtschaft, Wissenschaft, Politik und Gesellschaft zusammen, um über die Bedeutung und Potenziale von Games zu diskutieren. Der Kongress legt in diesem Jahr besonderen Fokus auf die relevanten Themen „**The Next Level of Immersion**“, „**Gaming and Responsibility**“ und „**Gaming and Well-Being**“. Jetzt veröffentlicht der gamescom congress das vollständige Programm, das diese Themen mit konkreten Fragestellungen und spannenden Beiträgen füllt.

„Games sind perfekte Unterhaltung und mehr müssen sie nicht sein – können sie aber. Auf dem gamescom congress zeigen zahlreiche renommierte Expertinnen und Experten aus aller Welt die enorme Bedeutung von Computer- und Videospielen für alle Lebensbereiche“, sagt Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche, dem Mitveranstalter des gamescom congress. „Die diesjährigen Schwerpunktthemen heben diese Potenziale besonders hervor. Games und ihre Technologien machen komplexe Inhalte in Kultur, Politik, Medizin oder Verwaltung spielerisch für Millionen Menschen besonders leicht zugänglich. Sie helfen wirkungsvoll in der Aufklärung und Wissensvermittlung zu Themen wie Demokratie oder stärken das Wohlbefinden.“

Ausgewählte Programmhilights 2025:

Zukunftsweisende Diskussionen zu „The Next Level of Immersion“

Unter dem Kernthema „The Next Level of Immersion“ beleuchtet der Kongress unter anderem die Einbindung moderner Technologien von Extended Reality (XR) über Spatial Computing und Augmented Reality (AR) bis Künstliche Intelligenz (KI) auf spielerisches Lernen und Arbeiten.

Der **Fireside Chat** zwischen Game Developer Brendan „PlayerUnknown“ Greene und UX Designer Robin-Yann Storm über das **Eintauchen in digitale Welten mit besonderem Fokus auf PLAYERUNKNOWN Productions „Prologue: Go Wayback!“ und ihrer Arbeit an „Project Artemis“**, zwei visionäre Projekte, in denen KI-Ansätze zum Einsatz kommen, bildet den hochkarätigen Auftakt dieser Diskussion und damit auch der gesamten Veranstaltung.

Ein weiteres Highlight ist die Diskussion **Press Play – Why Every Company Needs a**

Gaming Strategy von Bastian Bergmann (Solsten) und Erika Wykes-Sneyd (Adidas) über die transformative und immersive Kraft des Gaming. Im Buch „Press Play“ zeigt Bastian Bergmann, Gründungsmitglied und COO von Solsten, wie visionäre Unternehmen vom unaufhaltsamen Aufstieg des Gaming profitieren. Basierend auf exklusiven Interviews und dem Austausch mit zukunftsorientierten Unternehmen liefert dieser Vortrag zusammen mit der Marketing-Expertise von Erika Wykes-Sneyd einen Fahrplan für Führungskräfte aus der Wirtschaft.

Diskussionen zu „Gaming and Responsibility“

Welches Potenzial haben Games als Instrumente gesellschaftlicher Teilhabe, demokratischer Bildung und Diversität? Der Kongress befasst sich in den nun vorgestellten Programminhalten mit der Rolle von Spielen in der Nachhaltigkeitskommunikation sowie im Kampf gegen Desinformation, dem verantwortungsbewussten Umgang mit KI und dem respektvollen Miteinander in digitalen Communitys.

Die Panel-Diskussion **Wer ist Bilal? Games gegen Radikalisierung und Desinformation** setzt sich damit auseinander, wie Games helfen können, Radikalisierung zu erkennen und sie zu verhindern. Im Panel wird ein exklusiver Einblick in das kommende Game „Wer ist Bilal?“ gegeben, das 2026 erscheint. Entwickelt von Paintbucket Games im Auftrag der nordrhein-westfälischen Landesregierung beleuchtet es die Radikalisierung eines Jugendlichen. Die Diskutanten sind Nathanael Liminski (Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und Chef der Staatskanzlei), Jörg Friedrich (Paintbucket Games), Dr. Lisa König (Pädagogische Hochschule Freiburg) und Cigdem Uzonoglu (Grimme Institut). Moderiert wird das Gespräch von Marcus Richter.

Wie können wir die Kraft von Videospiele nutzen, um bedeutenden sozialen und erzählerischen Wandel voranzutreiben? In diesem berührenden Vortrag **Fiction, Fact, and Social Impact: Authentic Storytelling and Narrative Change through Take Us North** gibt Karla Reyes, Creative Director bei Anima Interactive, Einblicke in die Entstehung von „Take Us North“, ein erzählerisch geprägtes Spiel, das Spieler:innen in die Geschichten von Migrant:innen und Asylsuchenden eintauchen lässt, die die US-mexikanische Grenze überqueren.

Talks zu „Gaming and Well-Being“

In Zeiten gesellschaftlicher Unsicherheit rücken Games als Mittel zur Förderung sozialer Bindungen, Resilienz und mentaler wie körperlicher Gesundheit in den Fokus. Die Kernfrage dieses Themensegments: Wie können Spiele das körperliche Wohlbefinden beispielsweise in der Rehabilitation und Inklusion, im Umgang mit Stress bei Erwachsenen oder in der Stärkung emotionaler Kompetenzen bei Kindern unterstützen?

Exemplarisch für diesen Schwerpunkt steht ein Panel um Stefan Göbel (TU Darmstadt), Prof. Dr. Schulte-Körne (LMU München), Dr. Ulrich Schulze Althoff (Meister Cody / Klett), Sabrina Vogt (TU Darmstadt), Judith Neuthard (Pädagogische Akademie Elisabethenstift gGmbH). Sie besprechen im Panel **Serious Games für die mentale Gesundheit. Erfahrungsbericht Meister Cody und aktuelle Ansätze in SG4ChildD** die Rolle von Games bei der Gesundheitsförderung und bei Therapien. Meister Cody, ein Online-Spiel für Kinder, dient hierbei als Best-Practice Beispiel für Gesundheitsförderung und Lernen. Der interdisziplinäre Kontext des Förderprojekts "SG4ChildD" zeigt zudem aktuelle Trends wie Gamification und Serious Games auf.

Der Vortrag **KI-gestützte Games und Digitalisierung im Klinikmanagement: Gamification für Effizienz und Patientenwohl** von Prof. Lutz Anderie (Frankfurt University of Applied Sciences) setzt sich damit auseinander, wie KI-gestützte, gamifizierte Ansätze Prozesseffizienz und Patientenwohl in Kliniken steigern. Praxisbeispiele wie Entlassmanagement und personalisierte Lernpfade für Klinikpersonal stehen im Fokus.

Das gesamte Programm – kuratiert von Curatomic – ist [hier](#) zu finden.

Weitere hochkarätige Beiträge – auch in der App

Über die Fokusthemen hinaus beleuchten weitere Expert:innen aus aller Welt Aspekte des Gamings in den Bereichen Bildung, Wirtschaft und Kultur. Besonders hervorzuheben ist unter anderem das Panel **Games, Play and Robots: Integrating Games and Robots for Language Learning**. Brisia Fabiola Aguirre Ponce de León (Ajal Game Studio) und Dr. Mina Raeisi (TU Chemnitz) präsentieren einen innovativen Ansatz für das Erlernen von Fremdsprachen, indem sie die immersive Interaktivität von Spielen, die soziale Präsenz humanoider Roboter und die Anpassungsfähigkeit von KI kombinieren. Xander Van Buggenhout (Mapshot) verhandelt im Vortrag **The New Town Square: How Fortnite and Roblox are becoming the Next Gen social networks**, wie sich Games zu sozialen Ökosystemen entwickeln, in denen junge Menschen sich ausdrücken und Communitys aufbauen. Van Buggenhout untersucht, wie diese Plattformen die digitale Interaktion verändern, warum Marken darauf aufmerksam werden und was dies für die Zukunft der sozialen Netzwerke bedeutet.

Nach dem großen Erfolg im letzten Jahr ist der gamescom congress auch 2025 wieder in die **offizielle B2B-App gamescom biz** integriert. Neben der Programmübersicht bietet sie zusätzliche Informationen zu den verschiedenen Sessions sowie schnelle und einfache Vernetzungsmöglichkeiten mit den Speaker:innen und zwischen den Teilnehmenden. Die App ist für Besuchende des Kongresses auf iOS und Android kostenlos verfügbar.

[Zum Download der iOS App](#)

[Zum Download der Android App](#)

Informationen zur Teilnahme:

Der Ticketverkauf für den gamescom congress 2025 läuft bereits. Eine Karte kostet 109 €, ermäßigte* Tickets sind für 39 € verfügbar. Ausgewählte Programm-Highlights sowie eigenständige Online-Sessions können außerdem auch digital im Livestream verfolgt werden. Aufgrund der hohen Nachfrage empfiehlt sich eine frühzeitige Buchung, um vor Ort dabei sein zu können. Eine Akkreditierung zur gamescom inkludiert den freien Zutritt zum gamescom congress. Alle Informationen und Tickets unter: <https://www.gamescom.global/de/tickets/buy-tickets>

* Für Schüler:innen, Studierende, Auszubildende, Rentner:innen, Senioren ab 65 Jahre, Schwerbehinderte, freiwillig Sozialdienstleistende (FSJ/FÖJ) gegen Vorlage des entsprechenden Nachweises.

Über den gamescom congress

Der gamescom congress ist die weltweit führende Konferenz über die Potenziale von Games in einer digitalisierten Welt und bietet Schnittstellen weit über die Digital- und Medienbranche hinaus. Speakerinnen und Speaker aus dem In- und Ausland präsentieren ihre Themen in Vorträgen, Seminaren und Talkrunden. Der gamescom congress findet jährlich im Rahmen der gamescom in Köln statt und wird von der Koelnmesse GmbH und dem game – Verband der deutschen Games-Branche veranstaltet. Gefördert wird der gamescom congress vom Land Nordrhein-Westfalen. <https://congress.gamescom.global/de/>

Pressekontakt gamescom congress:

Marilyn Salamov

fischerAppelt relations GmbH
Telefon: + 49 (0)170 3675572
E-Mail: gamescom-congress@fischerappelt.de

Pressekontakt gamescom:

Simon Krenkel

Koelnmesse GmbH
Public & Media Relations Manager
Telefon: + 49 221 8213836
Mobile + 49 (0)176 12562720
E-Mail: s.krenkel@koelnmesse.de

Weitere Informationen:

<https://congress.gamescom.global/de/>

Akkreditierung für Presse unter:

<https://www.gamescom.global/de/info/press-and-creator/participation-for-media-representatives>

gamescom congress auf [LinkedIn](#)

Anmerkung für die Redaktion:

Fotomaterial des gamescom congress finden Sie in unserer Bilddatenbank unter:

<https://congress.gamescom.global/de/presse/pressefotos/>

Presseinformationen finden Sie unter:

<https://congress.gamescom.global/de/presse/presseinformation/>

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.