

PRESSEMITTEILUNG

Neue politische Impulse auf dem gamescom congress 2025

Hochrangige Politikerinnen und Politiker diskutieren auf der gamescom 2025 am 21. August 2025 über die Zukunft von Games in Politik und Gesellschaft +++ Nathanael Liminski, Heike Raab, Dr. Fabian Mehring, Renate Nikolay als Speakerinnen und Speaker bestätigt +++ Hochkarätig besetzte Talks und Panels zu Demokratie, Innovation, gesellschaftlicher Zusammenhalt und Nachhaltigkeit mit Games

Auf dem gamescom congress werden auch 2025 zahlreiche hochrangige Politikerinnen und Politiker erwartet, die ihre Expertise und Perspektiven rund um die gesellschaftliche Bedeutung von Games einbringen. In spannenden Panels und Diskussionsrunden erörtern sie gemeinsam mit Persönlichkeiten aus Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft, welche Potenziale Games für Deutschland, aber auch global bieten. Ein Blick ins Programm zeigt: Der Kongress setzt auf Themen mit hoher Relevanz für die gesamte Gesellschaft.

Die Branche nach vorn bringen

Ein zentrales Panel widmet sich der Frage, wie Deutschland als Standort im internationalen Wettbewerb zur Spitze aufschließen kann. Denn Games sind längst ein zentraler Teil der globalen Wirtschaft. Im Panel **Alle auf die 1?! Wie Deutschland weltweit oben mitspielen will**, diskutieren **Nathanael Liminski**, Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und Chef der Staatskanzlei, **Heike Raab**, Staatssekretärin der Staatskanzlei des Landes Rheinland-Pfalz, **Joachim Ebmeyer** Mitglied des Bundestages als Teil der Bundestagsfraktion CDU/CSU gemeinsam mit **Benedikt Grindel**, Zone Managing Director Ubisoft über die politischen Weichenstellungen, die es jetzt braucht. Im Mittelpunkt steht die Frage: Wie werden die Förderstrategien aus dem Koalitionsvertrag umgesetzt und wie greifen Maßnahmen von Bund und Ländern optimal ineinander und bringen den Games-Standort Deutschland nach vorn? Das Panel moderiert die Journalistin Frauke Holzmeier (RTL/ntv).

Nathanael Liminski, Medienminister von Nordrhein-Westfalen zum gamescom congress: „Mit dem gamescom congress 2025 unterstreicht Nordrhein-Westfalen einmal mehr seine Führungsrolle als Gamesland in Deutschland. Der Kongress ist ein Proofpoint dafür, wie Games gesellschaftliche Innovationen antreiben und Kompetenzen für die digitale Zukunft vermitteln können. Die internationale Vernetzung von Expertinnen und Experten aus Wirtschaft, Wissenschaft, Kultur und Politik in Köln stärkt den Games-Standort NRW nachhaltig. Als Landesregierung unterstützen wir die Games-Branche seit Jahren, denn sie ist ein bedeutender Motor für Kreativität, Bildung und Wirtschaftswachstum in unserem Land.“

Weitere Programmpunkte mit politischer Wirkung

Das Panel **Wer ist Bilal? Games gegen Radikalisierung und Desinformation** setzt ein starkes Zeichen für die Potenziale von Games als Instrumente gesellschaftlicher Extremismus-Prävention. Im Zentrum steht das Spiel „Wer ist Bilal?“, das 2026 erscheint und von Paintbucket Games im Auftrag der nordrhein-westfälischen Landesregierung entwickelt wird. Es erzählt die eindrückliche Geschichte der Radikalisierung eines Jugendlichen und schafft so einen realitätsnahen Zugang zu einem sensiblen Thema. **Nathanael Liminski** (Medienminister von Nordrhein-Westfalen), **Jörg Friedrich** (Paintbucket Games), **Dr. Lisa König** (Zentrum für didaktische Computerspieleforschung) und **Çiğdem Uzunoğlu** (Grimme Institut) diskutieren dabei, wie Games als pädagogisches Werkzeug wirken können, um Menschen frühzeitig zu sensibilisieren und Dialoge zu fördern. Moderiert wird die Debatte vom Journalisten Marcus Richter.

Wissenschaft trifft Games – mit Forschungsstärke in die Zukunft

Beim Panel **Forschung. Förderung. Fachgesellschaft. – Die Rolle der Wissenschaft im deutschen Game-Ökosystem** geben **Dr. Fabian Mehring** (Bayerischer Staatsminister für Digitales), **Stephan Jacob** (Hochschule Darmstadt), **Michael Hebel** (Hochschule Neu-Ulm), **Lena Falkenhagen** (Hochschule für bildende Künste, Essen) und **Karsten Lehmann** (Ubisoft) Einblicke in die Bedarfe von Wissenschaft und Forschung bei Games, deren Herausforderungen und nötige Anerkennung im hochschulpolitischen Kontext.

Altersverifikation für digitalen Jugendschutz

Das Thema Altersverifikation ist aktuell heiß diskutiert, wenn es um ein sicheres Netz für Kinder und Jugendliche geht. Im Panel **Altersverifikation – Allheilmittel oder reines Placebo? Wie kann ein nachhaltiger Jugendschutz bei Games und im Online-Bereich funktionieren?** diskutieren **Heike Raab** (Staatssekretärin in der Staatskanzlei Rheinland-Pfalz), **Michael Terhörst** (Stelle zur Durchsetzung von Kinderrechten in digitalen Diensten „KidD“), **Kerstin Neubert** (Nintendo of Europe), **Svea Windwehr** (Electronic Frontier Foundation (EFF) darüber, wie technische Schutzmaßnahmen durch Anbieter, wirksame Parental-Control-Funktionen und die aktive Rolle von Eltern miteinander verzahnt werden können. Moderiert wird das Panel von Elisabeth Secker (USK).

Urbanes Gaming

Im Panel **Cities x Games: Powering the Experience Economy** zeigen **Andree Haack** (Stadt Köln), **Ailsa Buck-Dell** und **Louise Conolly-Smith** (London & Partners), **Michael French** (London Games Festival) und **Jascha Braeker** (ESL), wie Städte mit Events aus dem Games-Ökosystem die Erlebniswirtschaft stärken. Dabei entstehen starke neue Impulse für Standortmarketing, Tourismusentwicklung und digitale Kultur, die kreativ aufladen und maßgeblich ökonomisch relevant sind.

Games als Werkzeuge zur demokratischen Teilhabe

Im Panel **Schule mit Games gestalten NRW: Demokratie spielend lernen** diskutieren **Monika Pieper** (Ministerium für Schule und Bildung NRW), **Christian Huberts** (Stiftung Digitale Spielekultur), **Dr. Lisa König** (Zentrum für didaktische Computerspieleforschung) und **Linda Scholz** (Fachstelle für Jugendmedienkultur), wie spielerische Formate systematisch in Schule und Unterricht integriert werden können. Das Ziel: Demokratiefähigkeit stärken und Medienkompetenz fördern in einer zunehmend digitalisierten Lernwelt.

Investieren in digitale Welten – Chancen und Perspektiven

Das Panel **Invest in Games – is it finally happening?** beleuchtet mit **Renate Nikolay** (Europäische Kommission), **Nathalie Chollet** (Europäischer Investitionsfonds), **Hendrik Lesser** (EGDF / remote control productions), **Ann Becker** (Video Games Europe) und **Jan Neiiendam** (NIMBI – Dänisches Institut für Spieleentwicklung) die aktuelle Investmentlandschaft in der Games-Branche.

Globale Verantwortung durch spielerisches Empowerment

In **How UNICEF Leverages The Power of Games for Every Child's Future** gewährt **Declan Henesy** (The Lego Group), **Tatjana Sachse** (Global Video Games Coalition) und **Ann Becker** (Video Games Europe) spannende Einblicke in die globale Bildungs- und Schutzarbeit mittels Games, sowie der Spielentwicklung als kraftvolles Werkzeug für Inklusion, Teilhabe und soziale Resilienz – unter anderem für benachteiligte Kinder weltweit. Moderiert wird die internationale Diskussion von Patty Alleman vom UNICEF Office of Innovation.

Olympische E-Sport Spiele: Auf dem Weg zu nachhaltiger Integration

Das Panel **Olympic Esports Games: Wie gelingt eine nachhaltige Integration in Deutschland?** enthält praxisnahe Einblicke von **Julius Althoff** (esports player foundation), **Christopher Flato** (ESBD: E-Sport-Bund Deutschland), **Evi Sutter** (ALTERNATE aTTaX Ruby), **Julia Hämel** (Olympiastützpunkt Westfalen), **Jonathan Koch** (Deutscher Segler-Verband) und **Leon Ries** (DOSB: Der Deutsch Olympische Sportbund). Hier wird diskutiert, wie olympische E-Sport-Wettbewerbe stimmig in den deutschen Sport eingebettet werden können.

Gesundheit trifft Gaming: Innovationen für besseres Wohlbefinden

Mit **Level Up Wellbeing: Video Games & Health with WHO** bringt **Andy Pattison** von der Weltgesundheitsorganisation WHO aktuelle Ansätze zur Nutzung von Games für Gesundheitsförderung und Prävention auf den Punkt.

Das gesamte Programm ist [hier](#) zu finden.

Auch 2025 ist der gamescom congress fester Bestandteil der offiziellen B2B-App **gamescom biz**. Dort finden Teilnehmende nicht nur das komplette Programm, sondern auch weiterführende Informationen zu den Sessions sowie einfache Möglichkeiten, sich mit den Speaker:innen und anderen Besucher:innen zu vernetzen. Die App steht Besucher:innen des congress kostenfrei für iOS und Android zur Verfügung.

[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.