

PRESSEMITTEILUNG

## gamescom congress 2025 verzeichnet Rekordbeteiligung

**Mit über 1000 Gästen war die weltweit führende Konferenz über die Potenziale von Games so groß wie nie zuvor +++ 180 internationale Expertinnen und Experten präsentierten, wie Games gesellschaftlichen und technologischen Fortschritt fördern +++ Neue Perspektiven auf die Themen Immersion, Wohlbefinden und Verantwortung**

Der gamescom congress überzeugte mit einer Strahlkraft weit über die Games-Branche hinaus und ist in dieser Größe weltweit einmalig. Anhand von aktuellen Beispielen aus der Praxis zeigte der Kongress auf, wie Bildung, Kultur, Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft von der Games-Branche profitieren können. Dafür lag der Fokus in diesem Jahr auf den Themen „**Games and Well-Being**“, „**The Next Level of Immersion**“ und „**Games and Responsibility**“.

Am 21 August bot der gamescom congress 2025 mit über 180 Expertinnen und Experten aus Wirtschaft, Wissenschaft, Politik und Medien ein abwechslungsreiches Programm mit fesselnden Talks und Panel-Diskussionen über die Rolle von Games für das gesamte gesellschaftliche Spektrum. Namhafte Persönlichkeiten wie **David Helgason**, **Y-Lan Boureau**, **Celia Hodent** und **Jukka Laakso** und viele weitere deckten die vielfältigen Potenziale von Computer- und Videospiele in unterschiedlichsten Bereichen auf: ob Games als technologischer und Wirtschaftsmotor, in der Aufklärung zu Migration und Demokratie, zum Steigern des Wohlbefindens oder um Umwelt- und Klimaschutz voranzutreiben. Damit auch Deutschland noch stärker von diesen Potenzialen von Computer- und Videospiele profitieren und international als Games-Standort eine Spitzenposition einnehmen kann, müssen Bund und Länder künftig eng zusammenarbeiten. Über die nötigen Schritte debattierten im Panel „Alle auf die 1?! Wie Deutschland weltweit oben mitspielen will“ NRW-Medienminister **Nathanael Liminski** (CDU), MdB **Joachim Ebmeyer** (CDU), die Staatssekretärin in der Staatskanzlei Rheinland-Pfalz, **Heike Raab** (SPD), sowie der Geschäftsführer von Ubisoft Blue Byte, **Benedikt Grindel**.

„Games sind perfekte Unterhaltung und gerade dank dieser einzigartigen Kraft entfalten sie auch in zahlreichen anderen Bereichen eine positive Wirkung – ob in der politischen Bildung, Medizin und Industrie oder Wissenschaft. Mit einer Rekordbeteiligung bei den Speakerinnen und Speakern sowie Besuchenden und den zahlreichen hochkarätig besetzten Vorträgen und Panels stellte der gamescom congress diese Stärke von Games einmal mehr eindrucksvoll und mit internationaler Strahlkraft in den Mittelpunkt“, so **Felix Falk**, **Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche**, dem Mitveranstalter des gamescom congress.

„Der gamescom congress zeigte nachdrücklich, wie vielfältig und gesellschaftlich relevant die Debatten rund um Games sind. Er bringt Akteurinnen und Akteure aus

unterschiedlichsten Bereichen zusammen und macht Köln zum internationalen Treffpunkt für zukunftsweisende Impulse durch Computer- und Videospiele. Damit unterstrich der Kongress einmal mehr seine Rolle als Brücke zwischen Branche, Wirtschaft und Gesellschaft“, sagt **Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH**.

Der gamescom congress 2025 bedankt sich bei seinen Partnern [Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen](#), [Stadt Köln](#), [Games Syndicate Cologne e.V.](#), Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft, [Deutscher Kulturrat](#), [esports player foundation](#), [Google](#), [Playing for the Planet](#), [GMK](#), [Stiftung Digitale Spielekultur](#), [Unicef](#), [USK](#) und [Videogames Europe](#) sowie bei [Curatomic](#), [Nerdstar](#), [Netcologne](#) und [fischerAppelt](#). Ein besonderer Dank gilt außerdem unseren Medienpartnern [t3n](#) und [Business Punk](#).

Das VOD zum diesjährigen gamescom congress finden sie [hier](#)

---

## 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](mailto: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](mailto:s.krenkel@koelnmesse.de)

## Weitere Informationen:

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

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.