

PRESSEMITTEILUNG

**gamescom congress 2026: Erste Programmhighlights zeigen
Relevanz von Games für Gesellschaft, Demokratie und Wirtschaft**



**gamescom congress 2026 stellt erste Themen und Speaker:innen vor +++
Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier eröffnet den congress +++ Talks
und Panels mit den Vereinten Nationen, dem Roten Kreuz und EUROPOL
unter den Highlights**

Der gamescom congress, die weltweit führende Konferenz rund um die Potenziale von Games, stellt heute erste Programmpunkte und Speaker:innen der diesjährigen Veranstaltung vor. Der Kongress findet am 27. August 2026 im Rahmen der gamescom, des weltweit größten Games-Events, statt und beleuchtet mit den

Themenschwerpunkten ‚Spielfeld Demokratie‘ und ‚Games-Effekt‘ zwei gesellschaftlich hoch relevante Themen. Eröffnet wird der Kongress erstmals von Frank-Walter Steinmeier, dem Präsidenten der Bundesrepublik Deutschland, [wie die Veranstalter im Juni bekanntgegeben haben](#). Nach einem Grußwort von Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche und Mitveranstalter des gamescom congress, wird der Bundespräsident den congress mit einer Rede eröffnen und zum Auftakt der Veranstaltung Podiumsdiskussionen mit Expertinnen und Experten aus Games, Kultur und Politik über die wichtige Rolle von Spielen für unsere Demokratie beiwohnen. Neben der Eröffnung des gamescom congress durch den Bundespräsidenten geben die folgenden ersten Programmhighlights einen Ausblick auf die hochkarätig besetzte Veranstaltung:

‚Spielfeld Demokratie‘ beleuchtet Potenziale von Games für besseres gesellschaftliches Miteinander

- Zahlreiche Organisationen weltweit setzen Games heute gezielt ein, um Bildungslücken zu schließen, Einsamkeit zu bekämpfen, humanitäre Ersthelfende auszubilden und den Klimaschutz voranzutreiben. Das Panel **‚Power of Play‘** bringt weltweit führende Institutionen auf einer Bühne zusammen, um zu zeigen, wie die Kraft von Games für eine bessere Gesellschaft genutzt werden kann. Die Panelist:innen sind: Raquel Abifadel vom UNICEF Office of Innovation, Melissa Kiehl, Product Manager für External Digital Engagement / Immersive Technology beim International Committee of the Red Cross (ICRC), Lisa Pak, Project Lead bei Playing for the Planet (United Nations Environment Programme UNEP), Andy Pattison, Team Lead Frontier Technologies der World Health Organization, und Tatjana Sachse, Lead Spokesperson & Counsel bei Global Video Game Coalition. Die Moderation übernimmt Jenny Ching-Wei Lee von Video Games Europe (VGE).
- Weltweit gibt es über 117 Millionen Menschen, die aus ihrem Heimatland in Folge eines Krieges vertrieben wurden, darunter 47 Millionen Kinder.

Untersuchungen in Geflüchtetenlagern zeigen, dass Gaming ein wichtiger Bestandteil des Lebens ist. In der Keynote **‚Can Play Rebuild What Displacement Disrupts? Gaming and Innovation in Forced Displacement’** beleuchtet Petar Dimitrov, Associate Innovation Officer bei UNHCR, The UN Refugee Agency, wie Games das Wohlbefinden und die psychische Gesundheit fördern und zur Integration beitragen können.

- Welche Rolle spielen Games beim Schutz unserer Demokratie? Dieser Frage widmet sich ein erstklassig besetzter Fireside Chat. Unter dem Titel **‚Is there a role for video games in strengthening European democracy?’** diskutieren mit George E. Osborn, Editor der Video Games Industry Memo und Autor des Buches „Power Play: Video Games, Politics and the Battle for Global Influence“ sowie Dominik Swiecicki, Berater für Psychological Defence, zwei führende Experten die Bedeutung von Games für die demokratische Resilienz.

‚Games-Effekt’ – wie zahlreiche Wirtschafts- und Lebensbereiche von Games-Einsatz und -Innovationskraft profitieren

- Spieleentwicklung ist komplex, ressourcenintensiv und weltumspannend. Wie Künstliche Intelligenz Studios dabei unterstützen kann, diesen Anforderungen besser gerecht zu werden und wie der Umgang damit zu einem Vorbild für die gesamte Kreativbranche werden kann, beleuchtet Quyen Quach, Vice President of Software bei Razer Inc, im Vortrag **‚AI – The enabler of creativity, not the stifler of it’**.
- Kinder vor Cyberkriminalität zu schützen, ist eines der Ziele von EUROPOL, der Strafverfolgungsbehörde der Europäischen Union. Zu diesem Zweck entwickelte die Behörde mit ‚Cyber Defenders’ ein Spiel, in dem Kinder auf Roblox in die Rolle von Polizeibeamt:innen schlüpfen. Im Vortrag **‚The Games Effect in Law Enforcement: Building a Roblox Game to Protect Our Youngest Players’** erklärt Carlota Maura-James, Communications Officer bei European Agency for Law Enforcement (EUROPOL), wie das

Spiel seinen Weg direkt in die Klassenzimmer findet und wie ein solches Projekt aufgestellt sein muss, damit es bei der Zielgruppe Anklang findet.

- Dass im Rahmen von Charity-Partnerschaften weit mehr als reine Spendenaktionen möglich sind, zeigt die Session **‚Why charity partnerships are a win for everyone in games‘**. Darin blicken Rich Keith, Chair of Trustees beim Games-Wohltätigkeitsevent Jingle Jam, Siân Mayhall-Purvis, Gaming Partnerships Manager bei der NGO War Child UK, und Charlie Sarginson, Digital Communities and Partnerships Manager bei der Wohltätigkeitsorganisation CALM, auf die Synergien von erfolgreichen Wohltätigkeitsinitiativen und der Games-Branche.

Das vollständige Programm wird im August bekanntgegeben.

Viola Tensil moderiert den gamescom congress

Durch das Programm auf der Hauptbühne der Veranstaltung führt Viola Tensil. Die erfahrene Moderatorin und Pionierin der deutschen Games-Medienlandschaft wird mit ihrer Expertise die Brücke zwischen den Beiträgen schlagen.

Der gamescom congress richtet sich an ein breites Publikum aus Kultur, Bildung, Politik, Wissenschaft und Medien sowie an Vertreter:innen verschiedener Wirtschaftssektoren, die sich damit beschäftigen, wie auch ihre Sparte von der Innovationskraft der Games-Branche profitieren kann.

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 veranstaltet von der Koelnmesse GmbH und dem game – Verband der deutschen Games-Branche. Gefördert wird der gamescom congress vom Land Nordrhein-Westfalen.

Presseakkreditierung

Für interessierte Pressevertreter:innen geht es [hier](#) zum Anmeldeformular der Akkreditierung.

Pressekontakt gamescom congress

Daniel Impertro

sunday communications studio GmbH

Telefon: +49 176 5693 6364

E-Mail: daniel@sundaystudio.cc

Pressekontakt gamescom

Simon Krenkel

Koelnmesse GmbH

Public & Media Relations Manager

Telefon: +49 221 8213836

Mobile +49 176 12562720

E-Mail: s.krenkel@koelnmesse.de

Weitere Informationen:

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

gamescom congress auf LinkedIn:

<https://www.linkedin.com/showcase/gamescom-congress/>

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.