

PRESSEMITTEILUNG

**Von Games in Demokratie bis Innovation: gamescom congress
2026 veröffentlicht Programm**



Programm für den gamescom congress 2026 steht fest +++ 85

**Programmpunkte und 165 Speaker:innen +++ Eröffnungspanels zum Thema
„Games und Demokratie“ unter anderem mit NRW-Medienminister Nathanael
Liminski und PietSmiet**

Historischer Besuch und ein volles Programm: Am 27. August bringt der gamescom congress 2026 Gäste aus Bildung, Kultur, Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft zusammen. Das nun vollständig veröffentlichte Programm mit 165 namhaften Speaker:innen in 85 Talks und Panels verspricht zahlreiche Einblicke in

die vielfältigen Potenziale von Computer- und Videospielen für unterschiedlichste Bereiche. Themenschwerpunkte in diesem Jahr sind „Spielfeld Demokratie“ und „Der Games-Effekt“.

Teil der Eröffnung des gamescom congress, bei der Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier erstmals eine Rede halten wird, sind zwei hochkarätig besetzte Podiumsdiskussionen. Das erste Panel widmet sich dem Thema **„Spielend die Welt retten: Was Games und ihre Communitys bewegen“**. Hierzu diskutieren Jörg Friedrich, Gründer von Paintbucket Games, Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Professorin für Experience und Game Design und Content Creator und Gründer von „PietSmiet“ Peter Smits. Direkt im Anschluss betrachten Nathanael Liminski, Minister und Chef der Staatskanzlei des Landes NRW, Nandita Wegehaupt, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur und Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats, unter dem Titel **„Games für die Demokratie: Was sie können und was nicht“** die Chancen und Grenzen von Games in der Demokratiebildung.

„Games machen Lust auf Zukunft – in der Unterhaltung ebenso wie in der Bildung, Gesundheit, Gesellschaft oder Industrie“, sagt Felix Falk, Geschäftsführer des game und Mitveranstalter des gamescom congress. „In diesem Jahr zeigt der gamescom congress mit seinem hochrangigen Programm genau diese einzigartige positive Kraft von Games, ihren Kreativen und ihren Communitys. Das unterstreicht nicht nur die Eröffnung durch den Bundespräsidenten, sondern auch die Partnerschaften mit Organisationen wie der Weltgesundheitsorganisation, den Vereinten Nationen, EUROPOL oder dem Deutschen Kulturrat“.

Weitere Programm-Highlights im Überblick

Mit der Weltgesundheitsorganisation (WHO), dem UN World Food Programme (WFP), dem Flüchtlingshilfswerk der Vereinten Nationen (UNHCR), EUROPOL, dem Deutschen Kulturrat und weiteren namhaften Organisationen unterstreichen in

diesem Jahr zahlreiche weltweit bekannte Institutionen die globale Relevanz und vielseitigen Anwendungen von Games-Technologien.

So präsentieren etwa in der Session „**Beyond Good or Bad: Rethinking Video Games and Health**“ Andy Pattison (WHO) und Justin Thomas (Sync/Ithra) aktuelle Forschungsergebnisse zu den gesundheitlichen Chancen und Herausforderungen von Gaming.

In „**Beyond Entertainment: The Evidence Gap Holding Policy, Industry and Society Back**“ zeigt Rachel Addley (OKRE), wie ein neues Framework den gesellschaftlichen Einfluss von Games messbar macht. Ellemieke Berings und Wouter Krijger (&ranj) erläutern in „**FathomVerse: Explore the depths in an interactive community science experience**“, wie ihr Ozean-Erkundungsspiel über 40.000 Menschen mobilisiert, um spielerisch verlässliche KI-Trainingsdaten zur Erforschung der Tiefsee zu liefern.

Ein weiteres Programm-Highlight verbindet lineare und interaktive Unterhaltung: Unter dem Titel „**Eine Nacht im Moka Efti: Wie das Babylon Berlin Game eine Serienwelt erlebbar macht**“ geben WDR-Intendantin Katrin Vernau, Game Director Jörg Friedrich sowie Vertreter:innen von SWR und ARD Einblicke in die Entwicklung des im September 2026 erscheinenden Games zur finalen Staffel der Erfolgsserie.

Auch technologische Trends aus dem Games-Bereich stehen im Fokus: Spieleentwickler und Branchenveteran Arjan Brussee und Moderator Matthijs Dierckx diskutieren in „**Building a New & European Game Engine in the Age of AI**“ eine neue europäische, KI-gestützte Engine, die abseits von Gaming auch in sensiblen Branchen, wie zum Beispiel in der Logistik, eingesetzt werden kann.

Johanna Pirker (Professorin, Technische Universität München & Technische Universität Graz) ordnet in „**Insights from the UN AI Report: What Is Relevant for (Serious) Game Development and Games Research?**“ aktuelle Entwicklungen rund um KI in der Spieleentwicklung und Spieleforschung ein. Grundlage sind Erkenntnisse aus dem vorläufigen Bericht des Unabhängigen Internationalen Wissenschaftlichen Gremiums der Vereinten Nationen zu KI. Im Fokus stehen dabei unter anderem generative KI, Transparenz, geistiges Eigentum, Kindersicherheit, Nachhaltigkeit und vertrauenswürdige KI.

Das gesamte Programm finden Sie [hier](#). Das Programm wurde mit der maßgeblichen Unterstützung von Curatomic kuratiert.

Die mediale Begleitung des gamescom congress wird in diesem Jahr von den Medienpartnern ARD, brand eins, n-tv und Wikimedia unterstützt.

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. Die Akkreditierung zur gamescom berechtigt ebenfalls zum Eintritt zum gamescom congress.

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.