

PRESSEMITTEILUNG

gamescom congress 2026 schließt mit Besuchendenrekord und erstmaligem Besuch des Bundespräsidenten



gamescom congress 2026 begrüßte über 1.100 Besuchende und verzeichnet damit neue Rekordzahl +++ Eröffnung mit Bundespräsident Steinmeier: „In ihrer Gesamtheit sind digitale Spiele kulturell relevant – und damit, das halte ich für entscheidend, auch relevant für unsere Demokratie“ +++ 165 internationale Expertinnen und Experten setzten Impulse zu Potenzialen von Games für Bildung, Kultur, Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft

Mit dem erstmaligen Besuch des Bundespräsidenten Frank-Walter Steinmeier, einer noch größeren Programmvierfalt und zahlreichen namhaften Speakerinnen

und Speakern unterstrich der gamescom congress 2026 eindrucksvoll seine Relevanz als die weltweit führende Konferenz über die Potenziale von Games. Der Kongress fand am 27. August auf insgesamt acht Bühnen, mit 85 Programmpunkten und 165 Speaker:innen im Rahmen der gamescom in Köln statt. Mit über 1.100 Besuchenden aus Wirtschaft, Bildung, Wissenschaft, Politik, Medien und Gesellschaft stellte die Veranstaltung einen neuen Rekord auf. Eröffnet wurde der Kongress von Bundespräsident Steinmeier. „In ihrer Gesamtheit sind digitale Spiele kulturell relevant – und damit, das halte ich für entscheidend, auch relevant für unsere Demokratie“. In seiner Rede sprach er unter anderem darüber, welchen positiven Einfluss Games auf unterschiedliche Bereiche haben, und hob das große Potenzial von Games für ein besseres gesellschaftliches Miteinander hervor.

„Mit dem erstmaligen Besuch des Bundespräsidenten und einem neuen Rekord bei Besuchenden ist der gamescom congress in diesem Jahr so erfolgreich wie nie zuvor zu Ende gegangen. Das unterstreicht einmal mehr, wie das Zukunftsmedium Games in Wirtschaft, Kultur, Bildung oder Wissenschaft die wichtigen Themen unserer Zeit positiv prägt und entscheidende Impulse setzt. Wie Games die Demokratie stärken können, stand in diesem Jahr besonders im Fokus. Das unterstreicht, wie wichtig auch dieses Thema der Branche und der Games-Community ist“, so Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche, dem Mitveranstalter des gamescom congress.

„Der gamescom congress 2026 unterstreicht einmal mehr das enorme Potenzial von Games für die Gesellschaft. Der Besuch von Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier, hochkarätige Panels mit internationalen Organisationen und starke Impulse zur Vermittlung demokratischer Werte haben dies eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Hier wurden Themen diskutiert, die weit über die Games-Branche hinausreichen. Gemeinsam mit dem game-Verband schaffen wir in Köln eine wichtige Plattform für diesen Austausch“, sagt Gerald Böse, Vorsitzender der

Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH und Mitveranstalter des gamescom congress.

Inhaltlich wurde der Kongress in diesem Jahr unter anderem von den Themenschwerpunkten „Spielfeld Demokratie“ und „Der Games-Effekt“ bestimmt. Zu den Beteiligten zählten Vertreterinnen und Vertreter internationaler Organisationen wie Europol, des Roten Kreuzes und der Vereinten Nationen sowie zahlreiche Fachleute aus der Games-Branche. Vertreten waren unter anderem das Technologieunternehmen Razer und Games-Studios wie Paintbucket Games, remote control productions und ROTxBLAU. Auch Expertinnen und Experten aus der Wissenschaft gaben Einblicke in aktuelle Forschung und Erkenntnisse aus dem Games-Bereich, unter anderem von der Pädagogischen Hochschule Freiburg, dem Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (IDZ) in Jena und dem Paderborner Bildungszentrum für informationsverarbeitende Berufe.

In Talks, Panels, Workshops und Roundtables diskutierten die Speakerinnen und Speaker ein breites Themenspektrum: Wie können Games demokratische Erfahrungsräume schaffen und Menschen mit Fluchterfahrung unterstützen? Wie lässt sich KI kreativitätsfördernd einsetzen? Wie verändert sie zugleich den Berufseinstieg in die Games-Branche? Weitere Themen waren der Einsatz von Games zur Prävention von Cyberkriminalität an Schulen, neue Ansätze für die digitale Erinnerungskultur sowie die Wettbewerbsfähigkeit des europäischen Games-Marktes und die Anforderungen an inklusive Games.

Der gamescom congress bedankt sich bei den diesjährigen Partnern: Der Landesregierung Nordrhein-Westfalen, Stadt Köln, Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft, Deutscher Kulturrat, esports player foundation, Games Syndicate Cologne, NetCologne, Playing for the Planet, Stiftung Digitale Spielekultur, UNICEF, USK und Video Games Europe sowie bei Curatomic, Nerdstar, OMG FUSE und Sunday Studio und den Medienpartnern des gamescom congress: ARD, brand eins, n-tv und Wikimedia.

Eine Aufzeichnung (VOD) des diesjährigen gamescom congress finden Sie [hier](#)

Aktuelle Fotos finden Sie auf unserer Bilddatenbank unter:

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

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.

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

Mobil: +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.