

PRESSEMITTEILUNG

Digitale Transformation live: gamescom congress bringt die Expertinnen und Experten der digitalen Welt nach Köln

Weltweit anerkannte Expertinnen und Experten aus Wirtschaft und Gesellschaft kommen zum gamescom congress 2025 nach Köln, um Potenziale von Games in alle Lebensbereiche zu zeigen +++ Celia Hodent, David Helgason und Jukka Laakso, Y-Lan Boureau als Speaker:innen bestätigt +++ Immersion, Verantwortung und Well-Being als Fokusthemen des diesjährigen Kongresses

Innovative Technologien, spannende Debatten und internationale Impulse: Am Donnerstag, den 21. August lädt der gamescom congress 2025 in das Confex nach Köln ein und macht die Domstadt erneut zum Place-to-be für alle, die mehr über die branchenübergreifenden Einsatzmöglichkeiten von Games erfahren wollen. Zur weltweit führenden Konferenz über die Potenziale von Games in einer digitalisierten Welt werden über 150 Speakerinnen und Speaker erwartet sowie zahlreiche Besuchende aus Gesellschaft, Kultur, Bildung, Wirtschaft und Politik. Das detaillierte Programm des gamescom congress 2025 wird Anfang August bekannt gegeben. Folgend ein erster Auszug aus den Referentinnen und Referenten:

Celia Hodent (Game-UX-Strategy)

Games begeistern weltweit Milliarden Menschen, doch das Miteinander braucht Schutz, der den Einsatz Aller fordert: Deshalb wirbt Celia Hodent, als führende User Experience Expertin und Psychologin, für ethische Leitlinien in der Spielebranche. Sie befasst sich mit einem ethischen Miteinander zwischen Spieler:innen und Entwickler:innen, welches langfristig die Branche stärken soll.

David Helgason (Co-Founder Cleanplay & Unity Technologies)

David Helgason zeigt, wie die von Spielenden weltweit genutzte Energie zum Motor für echten Klimaschutz werden kann. Als Mitglied des Gründerteams von CleanPlay, einer Plattform, die Gaming-Aktivität direkt mit Nachfrage nach erneuerbarer Energie verknüpft, macht Helgason deutlich: Games können weit über Unterhaltung hinaus zur Infrastruktur der Zukunft werden. Ziel ist es, Spielende, Studios und Plattformen gemeinsam als treibende Kraft für die Energiewende zu gewinnen.

Jukka Laakso (CEO Soihitu DTx)

Wie können Videospiele helfen, eine schwere Depression zu behandeln, wenn herkömmliche Therapien versagen? Jukka Laakso präsentiert, wie Games neurokognitive Defizite – wie Konzentrations- und Gedächtnisprobleme, die bei Depressionen selbst nach Besserung der Stimmung fortbestehen – gezielt adressieren können. Nach mehr als 15 Jahren in der Games-Branche widmet sich Jukka Laakso seit fünf Jahren der Entwicklung von Games „beyond entertainment“ zur therapeutischen Anwendung.

Y-Lan Boureau (Founder & CEO ThrivePal)

Wenn Technologie das Leben immer bequemer macht – wie können Games echtes Wohlbefinden fördern? Dieser Frage widmet sich Y-Lan Boureau. Denn zwischen kurzfristigem Spaß und langfristigem Wohlbefinden klafft oft eine Lücke. Nach 18 Jahren Forschung in Neurowissenschaften und KI strebt Y-Lan Boureau mit ThrivePal, der App für persönliche Entwicklung und Selbstverbesserung, an, den gesellschaftlichen Zusammenhalt mit Hilfe wissenschaftlich fundierter Tools zu stärken.

Speaker-Vielfalt aus allen Bereichen

Das abwechslungsreiche Line-up wird durch zahlreiche weitere Speaker:innen ergänzt, die aus ganz unterschiedlichen Bereichen stammen. Gemeinsam beleuchten sie zentrale Themen wie die nächste Stufe immersiver Technologien zur Förderung des Gemeinwesens sowie die Potenziale von Games für Well-Being, Forschung, Bildung und Aufklärung. Mit ihren individuellen Perspektiven und vielfältigen Schwerpunkten gewähren sie spannende Einblicke in die aktuellen Entwicklungen und Zukunftsfelder der Games-Branche.

Weitere Highlights aus dem Programm

Weitere Referentinnen und Referenten, auf die sich das Publikum freuen kann, sind unter anderem **Eric Vezzoli (Razer)** zum Thema hochauflösende Haptik für mehr Immersion im Gaming, **Fadl Speck und Tabea Böker (Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus e.V.)** über Games als Räume für Toleranz und gesellschaftlichen Dialog, **Daniel Goldberg (BASF SE)** spricht über die Chancen und Herausforderungen zwischen E-Learning und Games in immersiven Lernwelten sowie **Prof. Johanna Pirker (TU München)** darüber, wie Games Wissenschaft erlebbar machen und Spieler:innen aktiv in Forschungsprozesse einbinden.

Mit der Vielfalt an diesen und weiteren Sprecher:innen, Themen und Perspektiven – kuratiert von Curatomic – bietet der gamescom congress 2025 am 21. August eine einzigartige Plattform für Inspiration, Austausch und die Gestaltung der digitalen Gesellschaft von morgen.

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.