

game Pressemeldung

Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier eröffnete gamescom congress 2026 offiziell und besuchte gamescom

Berlin/Köln, 27. August 2026 – Eine Premiere in der Geschichte der gamescom: Zum ersten Mal war ein deutsches Staatsoberhaupt zu Gast auf dem weltgrößten Games-Event. Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier eröffnete heute den gamescom congress 2026 im Confex vor zahlreichen Gästen aus Games-Branche, Wirtschaft, Bildung, Kultur, Politik, Wissenschaft und Medien mit einer Rede und verfolgte anschließend zwei Podiumsdiskussionen über die Rolle von Games für die Demokratie. Die weltweit führende Konferenz rund um die Potenziale von Games in einer digitalisierten Welt startete heute im Rahmen der gamescom. Bei seinem anschließenden Rundgang über die gamescom tauschte sich der Bundespräsident mit Spieleentwickelnden und Community aus und konnte sich dabei persönlich von der positiven Wirkung von Games auf Gesellschaft, Demokratie und Kultur überzeugen.



„Mit dem Besuch des Bundespräsidenten geht heute von der gamescom ein Zeichen für den besonderen gesellschaftlichen Stellenwert von Games aus“, sagt Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche, dem Mitveranstalter der gamescom und des gamescom congress. „Egal ob Games, die Unternehmen und Kreativen dahinter oder die Games-Community – sie alle sind eine positive gesellschaftliche und demokratische Kraft, wie die gamescom und der gamescom congress eindrucksvoll zeigen. Dies es noch viel stärker zu nutzen gilt.“

Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH: „Wir freuen uns sehr, Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier auf dem Gelände der Koelnmesse begrüßen zu dürfen. Sein Besuch ist für uns eine besondere Ehre und ein außergewöhnliches Signal für die gesellschaftliche Bedeutung der gamescom und des gamescom congress. Wir sind stolz darauf, mit der gamescom eine internationale Plattform zu bieten, auf der Branche, Politik, Wissenschaft, Medien und Community zusammenkommen, um die positive Kraft von Games sichtbar zu machen.“

In seiner Eröffnungsrede auf dem gamescom congress hob der Bundespräsident die große gesellschaftliche Bedeutung von Computer- und Videospielen hervor. Games können helfen, den Alltag besser zu bewältigen – als Ventil gegen Stress, als Brücke gegen Einsamkeit und als Training für kognitive Fähigkeiten. Zugleich vermitteln sie historisches Wissen und politische Bildung und regen dazu an, über Werte, Regeln und Fairplay im Miteinander nachzudenken. Am Ende seiner Rede rief er dazu auf, das positive Potenzial, das beim Spielen entsteht, das Verbindende, die Kreativität, die Energie stärker gesellschaftlich zu nutzen.



Im Anschluss an seine Rede wohnte der Bundespräsident den zwei Auftakt-Podiumsdiskussionen des Kongresses bei: „Games für die Demokratie: Was sie können und was nicht“ mit NRW-Medienminister Nathanel Liminski, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, Nandita Wegehaupt, und Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann sowie „Spielend die Welt retten: Was Games und ihre Communitys bewegen“ mit der Teilnahme von Game Director und Gründer von Paintbucket Games, Jörg Friedrich, Professorin für Experience und Game Design, Prof. Dr. Sabiha Ghellal, und Creator und Gründer von PietSmiet, Peter Smiets. Die Diskussionen beleuchteten dabei Beispiele und Chancen durch Games in unserer demokratischen Gesellschaft, getreu dem diesjährigen Themenschwerpunkt des gamescom congress „Spielfeld Demokratie“.

Die Eröffnung des gamescom congress 2026 kann als Video-on-Demand [hier](#) geschaut werden.

Über die gamescom:

Die gamescom ist das weltweit größte Gaming-Event und die bedeutendste Businessplattform für die internationale Games-Branche. Vom 24. bis 30. August 2026 bringt sie Entwicklerinnen und Entwickler, Fachbesuchende, Unternehmen sowie Millionen Fans aus aller Welt zusammen – vor Ort in Köln

und digital weltweit. Den Auftakt machte am 24. August die Entwicklerkonferenz gamescom dev. Mit der großen Eröffnungsshow gamescom Opening Night Live begann am Abend des 25. August die gamescom für Privatbesuchende. Über die gesamte Woche hinweg bietet die gamescom eine einzigartige Mischung aus Entertainment, Business und Community-Erlebnis. Neben der gamescom in Köln haben sich mit der gamescom latam in São Paulo sowie der gamescom asia x Thailand Game Show in Bangkok weitere erfolgreiche internationale gamescom-Editionen etabliert.

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.

game – Verband der deutschen Games-Branche

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder bilden das gesamte Games-Ökosystem ab, von Entwicklungs-Studios und Publishern bis hin zu E-Sport-Veranstaltern, Bildungseinrichtungen oder Institutionen. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielkultur, der esports player foundation, der game events und der Verwertungsgesellschaft VHG sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielkultur und Medienkompetenz. Gemeinsam machen wir Deutschland zum Herzen der Games-Welt. Wir bereichern mit Games das Leben aller Menschen.

Koelnmesse – Branchen-Messen für die Gaming-Industrie:

Die Koelnmesse ist international führend in der Veranstaltung von Messen im Bereich Gaming und Entertainment. Am Messeplatz Köln präsentiert die gamescom das weltweit größte Event rund um Computer- und Videospiele und Europas größte Business-Plattform für die Games-Branche. Die gamescom bringt spielebegeisterte Fans, Fachbesuchende und Ausstellende aus aller Welt effektiv zusammen - physisch vor Ort oder digital von überall auf der Welt. Die gamescom ist damit das B2C-, B2B- und B2G-Event rund um Games. Darüber hinaus erweitert die Koelnmesse ihr Portfolio gezielt international: In Südostasien bietet die gamescom asia x Thailand Game Show für den rasant wachsenden asiatisch-pazifischen Games-Markt eine weitere effektive Branchen-Plattform, die Angebot und Nachfrage umfassend zusammenbringt. Für Brasilien und Lateinamerika ist die gamescom latam ein wichtiges Event, das darauf abzielt, das dynamische Wachstum in diesem Markt anzukurbeln.

Pressekontakt:

Velyana Richter
game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.
Friedrichstraße 165
10117 Berlin
Tel.: 030 2408779-12
E-Mail: velyana.richter@game.de
www.game.de
Instagram: [game_verband](https://www.instagram.com/game_verband)
LinkedIn: [game-verband](https://www.linkedin.com/company/game-verband)
Bluesky: [gameverband.bsky.social](https://bsky.app/profile/gameverband.bsky.social)