Pressemitteilung

19. August 2026

Veranstaltungsankündigung: Der Deutsche Kulturrat auf der gamescom 2026

Berlin, 19.08.2026. Kommende Woche am 26. August 2026 beginnt die gamescom 2026. Fünf Tage lang geht es um Innovationen im Computerspielebereich. Die gamescom ist die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele sowie Unterhaltungselektronik. Der diesjährige gamescom congress findet am 27. August im Rahmen der gamescom statt.

Der Deutsche Kulturrat beteiligt sich auch in diesem Jahr wieder mit drei Veranstaltungen am gamescom congress, zu denen wir herzlich einladen:

gamescom congress 2026 – Eröffnung: Games und Demokratie

27. August 2026, 10:00-11:15 Uhr
gamescom congress, Opening Stage

Der gamescom-Kongress 2026 wird mit einem Schwerpunkt auf das Thema „Spiele und Demokratie" eröffnet. Zum ersten Mal wird mit **Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier** ein deutsches Staatsoberhaupt an der gamescom teilnehmen. Nach der Begrüßungsrede von **Felix Falk**, Geschäftsführer des Verbands der deutschen Spieleindustrie game, wird Frank-Walter Steinmeier die Eröffnungsrede halten.

In der anschließenden Podiumsdiskussion mit dem Titel „**Spiele für die Demokratie: Was sie leisten können und was nicht**" untersuchen

- **Nathanael Liminski**, Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, internationale Angelegenheiten und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen,
- **Nandita Wegehaupt**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, und
- **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats

wie Spiele die politische Teilhabe und die demokratische Widerstandsfähigkeit stärken und wo ihre Grenzen liegen.

Panel „Kunst und KI als Innovationstreiber von Games"

27. August 2026, 11:30-12:30 Uhr
gamescom congress, Bühne C

Was treibt die Entwicklung von Games an? Sind es Nachfrage und Marktmechanismen oder vielmehr Kunst und Künstliche Intelligenz? Neue technologische Innovationen ermöglichen die Umsetzung kreativer Ideen, während neue künstlerische Konzepte wiederum technische Entwicklungen anstoßen.

Die Podiumsdiskussion beleuchtet dieses Wechselspiel sowie weitere Themen der neu erschienenen, umfassend erweiterten und aktualisierten Ausgabe des Handbuch Gameskultur 2.0 (Hg. v. Olaf Zimmermann und Felix Falk)

Es diskutieren:

- **Prof. Lena Falkenhagen**, Games-Autorin, Professorin an der Hochschule der Bildenden Künste Essen und Vorsitzende des Verbands deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller
- **Prof. Dr. Johanna Pirker**, Professorin an der TU München und an der TU Graz sowie Mitglied des österreichischen Rates für Forschung, Wissenschaft, Innovation und Technologieentwicklung
- **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates und Herausgeber des Handbuch Gameskultur 2.0

Die Diskussion wird moderiert von **Dr. Anna Grebe**, Beraterin und Speakerin.

Panel „Positiv-politische Kampagnen mit Games?“

27. August 2026, 14:30-15:30 Uhr
gamescom congress, Roundtable Area

Die Regeln, die unsere freie und demokratische Gesellschaft bestimmen, werden als „freiheitliche demokratische Grundordnung“ bezeichnet. Doch wer darf sich daran beteiligen? Können positive politische Kampagnen in Form von Spielen gesellschaftliche Veränderungen bewirken – und wenn ja, wie? Und sollten sie das überhaupt? In dieser Podiumsdiskussion soll erörtert werden, wie Spiele zum politischen Diskurs beitragen können und wie Strategien für ihren Einsatz entwickelt werden können. Es diskutieren

- **Prof. Dr. Linda Breitlauch**, Professorin und Game Designerin, Hochschule Trier, Skilltree GmbH
- **Mai Huyen Võ Diệu**, Game Designerin, Playing History
- **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats

Die Diskussion wird moderiert von **Prof. Lena Falkenhagen**, Hochschule für Bildende Künste Essen.

- Informationen zur gamescom 2026
- Programm des gamescom congress 2026
- Informationen zum Handbuch Gameskultur 2.0 und dem begleitenden Podcast

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat