

Rechenschaftsbericht

Geschäftsjahr 2020/2021

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

1. Angaben zum Verein

Der Verein game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. hat seinen Sitz und seine Geschäftsstelle in Berlin. Vereinszweck des game ist die Förderung des Ansehens und der kulturellen Bedeutung von Games sowie die Verbesserung der Rahmenbedingungen für die Entwicklung und Veröffentlichung von Games in Deutschland. Games im Sinne dieser Satzung sind insbesondere Computer- und Videospiele, Spiele für mobile Endgeräte, Online-Games, Serious Games und Lernspiele, Anwendungen im Bereich Virtual, Mixed oder Augmented Reality, Produkte im Bereich interaktive Unterhaltungssoftware und digitale Spiele sowie ähnliche Produkte, nicht aber Glücksspiele. Der Verband engagiert sich in allen Bereichen der Wirtschaft, Politik und Gesellschaft für die Interessen der Entwickler (Developer) und Anbieter (Publisher, Verleger) von digitalen Spielen und deren Technologien, sowie anderer, in der Computerspieleindustrie tätigen Unternehmen und Institutionen. Der Verband ist als Berufsverband ohne öffentlich-rechtlichen Charakter und ohne Gewinnerzielungsabsicht ein Zusammenschluss von Unternehmen, Institutionen und Fachverbänden. Er vertritt die ideellen und ideell-wirtschaftlichen Interessen seiner Mitglieder. Der Verband vertritt auch die Interessen der Games-Branche gegenüber Politik, Behörden, Medien, Gesellschaft, Institutionen und Verbänden auf nationaler und internationaler Ebene und wirkt aktiv an politischen Entscheidungsfindungen und gesellschaftlichen Diskussionen mit.

2. Organisation

In seinem abgelaufenen Geschäftsjahr 2020/2021 hat der Verband insgesamt 342 ordentliche, außerordentliche und Basis-Mitglieder (Stand 17.6.2021). Als Vorstand wurden im Sommer 2020 für zwei Jahre Ralf Wirsing (Ubisoft) als Vorsitzender, Linda Kruse (The Good Evil) als stellvertretende Vorsitzende sowie Jens Kosche (EA), Stefan Marcinek (Assemble Entertainment) und Lars Janssen (Koch Media) gewählt. Der Vorstand arbeitet ehrenamtlich und wird von einer Geschäftsstelle unterstützt. Das Team des Vereins in der Geschäftsstelle umfasst zum Berichtszeitpunkt neben dem Geschäftsführer Felix Falk insgesamt 16 Mitarbeitende.

3. Personal und Organisation

Das Ressort ‚Presse- und Öffentlichkeitsarbeit‘ ist besetzt mit den Positionen Ressortleitung, Referent/in Presse- und Öffentlichkeitsarbeit und Social Media Manager/in. Die ‚Politische Kommunikation‘ ist besetzt mit den Positionen Ressortleitung, Referent/in Politische Kommunikation und Referent/in Marktforschung. Der Bereich ‚Recht und Regulierung‘ ist besetzt mit einer Ressortleitung. Der Bereich ‚Mitglieder‘ ist besetzt mit den Positionen Ressortleitung, Referent/in Mitglieder & Talent und Referent/in Mitglieder. Der Bereich ‚gamescom & Events‘ ist besetzt mit den Positionen Ressortleitung, Referent/in gamescom & Events und Referent/in Digitales Marketing & Esport. Der Zentralbereich Office ist besetzt mit den Positionen Office Management, Teamassistentz und Referent/in IT.

4. Beteiligungen und Gesellschaften

Die Institutionen, bei denen der Verein in der Rolle des Gesellschafters Verantwortung übernimmt, sind finanziell und personell solide aufgestellt. Die gemeinnützige Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH organisiert über ihren Geschäftsbereich USK die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospiele im Zusammenwirken mit den Obersten Landesjugendbehörden der Länder auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes und wirkt weiterhin auf Grundlage des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags. Die USK verfügt über einen gesellschaftspolitischen Beirat. Die Stiftung Digitale Spielekultur setzt als gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung Themen, zeigt Chancen auf und beschleunigt Ideen, die das Potenzial von Games für Kultur, Bildung und Forschung verdeutlichen. Im Rahmen dieser drei Schwerpunkte entwickelt sie zusammen mit Partnern neue und innovative Formate, Veranstaltungen und Forschungsansätze. Die Arbeit wird begleitet durch einen gesellschaftspolitischen Beirat, in dem unter anderem Vertreterinnen und Vertretern der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), der Bundeszentrale für politische Bildung, des Deutschen Kulturrats, der Direktorenkonferenz der Landesmedienanstalten oder der Obersten Landesjugendbehörden vertreten sind. Die devcom GmbH organisiert jährlich die offizielle Spieleentwickler-Veranstaltung der gamescom und ist Europas größte, von der Spieleentwickler-Community getragene Branchenkonferenz. Die devcom bietet das ganze Jahr über zusätzliche Inhalte und Veranstaltungen an und unterstreicht dabei stets ihre Kernwerte Vielfalt, Inklusion und Nachhaltigkeit. Die esports player foundation GmbH fördert als Not-for-Profit-Institution die verantwortungsvolle und zukunftsorientierte Unterstützung von Esportlerinnen und Esportlern analog zur Stiftung Deutsche Sporthilfe mit individualisierten Förderbausteinen für die optimale Entwicklung jedes Esport-Talentes.

5. Wirtschaftliche Entwicklung des Vereins

Die Gesamteinnahmen (Umsatzerlöse, sonstige Erträge und Zinserträge) von TEUR 2.269 setzen sich im Geschäftsjahr im Wesentlichen zusammen aus Mitgliedsbeiträgen, Umsätzen mit der Koelnmesse und sowie sonstigen Erträgen. Im Vergleich zum Vorjahr gibt es einen Rückgang bei den Einnahmen durch geringere Umsätze mit der Koelnmesse infolge der Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die rein digitale Durchführung der gamescom 2020. Die Anzahl der Mitglieder und die Mitgliedsbeiträge sind leicht angestiegen. Die Gesamtausgaben (inklusive Abschreibungen, Zinsaufwand und Steuern) betragen im Geschäftsjahr TEUR 2.587. Damit konnten Kosten im Vergleich zum Vorjahr erheblich gesenkt werden, insbesondere durch die Beschränkungen wegen der Pandemie und damit einhergehenden Einsparungen. So ergeben sich beispielsweise geringere Repräsentationsaufwendungen, geringere Veranstaltungskosten wegen der digitalen Durchführung vieler Events, geringere Steueraufwendungen infolge des erzielten Jahresverlusts im wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb, geringere Reisekosten, geringere Beiträge an andere Organisationen durch Wegfall der Beiträge an die GVU, geringere Abschreibungen im Bereich der Betriebs- und Geschäftsausstattung (nach hohen Einmaleffekten im Vorjahr durch den Umzug der Geschäftsstelle), leicht gesunkene Werbekosten sowie geringere sonstige Ausgaben. Bei den Personalkosten und bei Fremdleistungen/Projektkosten gab es einen leichten Anstieg.

Berlin, den 15. Februar 2022