

# Rechenschaftsbericht

## Geschäftsjahr 2024/2025

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. Zweck des Vereins 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, aber auch anderer, in der Games-Branche tätigen Unternehmen. 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 der Entwickler (Developer) und Anbieter (Publisher, Verleger) von digitalen Spiele und deren Technologien, aber auch andere, in der Games-Branche tätigen Unternehmen. 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 2024/2025 hat der Verband insgesamt 533 ordentliche, außerordentliche und Basis-Mitglieder (Stand 31.03.2025). Als Vorstand wurden im Sommer 2024 für zwei Jahre Lars Janssen (Deck13) als Vorsitzender, Julia Pfiffer (astragon Entertainment GmbH) als stellvertretende Vorsitzende sowie Johanna Janiszewski (Tiny Crocodile Studios), Clemens Mayer-Wegelin (Nintendo) und Ralf Wirsing (Ubisoft) 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 22 Mitarbeitende.

### 3. Personal

Das Ressort *Presse- und Öffentlichkeitsarbeit* umfasst die Positionen Ressortleitung, Referentin Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Referent Digitale Kommunikation sowie Senior Referent Marktforschung.

Die *Politische Kommunikation* ist mit einer Ressortleitung, einer Referentin Politische Kommunikation, einer Referentin Games-Förderung & Regional sowie einem Junior Referent Politische Kommunikation besetzt.

Der Bereich *Mitglieder* ist besetzt mit den Positionen Ressortleitung, Senior Referentin Mitglieder & Serious Games und zwei Junior Referentinnen Mitglieder. Die Bereiche *Politische Kommunikation* und *Mitglieder* sind zusätzlich von einer gemeinsamen Assistenz Politische Kommunikation und Mitglieder unterstützt.

Der Bereich *Recht und Regulierung* ist mit einer Ressortleitung und einem Legal Counsel besetzt.

Der Bereich *gamescom & Events* umfasst die Positionen Ressortleitung, Eventmanager gamescom sowie Referent Digitales Marketing gamescom.

Der *Zentralbereich* ist besetzt mit den Positionen Ressortleitung, Office Management, Assistenz der Geschäftsführung und Buchhaltung und Referent 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 Videospielen 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 game events GmbH (ehemals devcom GmbH) organisiert jährlich die offizielle Spieleentwickler-Veranstaltung der gamescom, die devcom, und ist Europas größte, von der

Spieleentwickler-Community getragene Branchenkonferenz. Die game events GmbH 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.

Mit der VHG – Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games mbH können interessierte Gamesunternehmen die Privatkopievergütung geltend machen.

Der game ist weiterhin auch an der ICS – Internationale Computerspielesammlung beteiligt.

## **5. Wirtschaftliche Entwicklung des Vereins**

Die Gesamteinnahmen (Umsatzerlöse, sonstige Erträge, Zinserträge sowie Erträge aus Wertpapieren) von TEUR 15.932 setzen sich im Geschäftsjahr im Wesentlichen aus Umsätzen mit der Koelnmesse, Mitgliedsbeiträgen, einem einmaligen Zuschuss im Rahmen des Gründungsstipendium sowie sonstigen Erträgen zusammen. Im Vergleich zum Vorjahr ergibt sich ein deutlicher Anstieg, welcher sich hauptsächlich durch die höheren Umsätze mit der Messe Köln sowie dem Zuschuss im Rahmen des Gründungsstipendiums ergibt. Bei dem Gründungsstipendium handelt es sich um die Projektförderung der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) für das Programm „Press Start“, welche der game in Zusammenarbeit mit der Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH durchführt. Die Gesamtausgaben (inklusive Abschreibungen, Zinsaufwand und Steuern) betrugen im Geschäftsjahr TEUR 13.481. Hauptursache für den Anstieg der Gesamtausgaben sind höhere Kosten im Rahmen der gamescom und die Vorfinanzierung des DCP 2024 aufgrund der Durchführung durch die game Events GmbH sowie erstmalige Kosten, die sich aus dem Start des Programms „Press Start“ ergeben. Vor diesem Hintergrund sind folgende Kosten im Vergleich zum Vorjahr deutlich angestiegen: erstmalige Kosten Gründungsstipendium (TEUR + 5.773), Kosten Veranstaltungen (TEUR + 1.497), Personalaufwendungen (+TEUR 438), die sich im Wesentlichen aus einer durchschnittlich höheren Anzahl von Arbeitnehmern ergeben, Spenden und Zuwendungen aufgrund einer Einmalspende an die Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH (TEUR +352) sowie höhere Steueraufwendungen aus Kapitalertragssteuer (TEUR +247).

Berlin, den 10.06.2025