

Rechenschaftsbericht Geschäftsjahr 2025/2026

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 Spielen 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.

Ergänzend zu diesem Rechenschaftsbericht hat der game im Geschäftsjahr 2025/2026 erstmals einen Transparenzbericht veröffentlicht, der sich an den Standards der Initiative Transparente Zivilgesellschaft orientiert und zukünftig jährlich erscheinen wird. Der Transparenzbericht kann [hier](#) eingesehen werden.

2. Organisation

In seinem abgelaufenen Geschäftsjahr 2025/2026 hat der Verband insgesamt 511 ordentliche, außerordentliche und Basis-Mitglieder (Stand 31.03.2026). 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 2 Mitarbeitende.

3. Personal

Das Ressort *Presse- und Öffentlichkeitsarbeit* umfasst die Positionen Ressortleitung, Senior 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 sowie zwei Junior Referentinnen Mitglieder. Die Ressortleitung wurde interimswise übernommen, da die Stelleninhaberin sich in Elternzeit befand. Die Bereiche Politische Kommunikation und Mitglieder werden zusätzlich durch eine gemeinsame Assistenz unterstützt.

Der Bereich *Recht und Regulierung* ist mit einer Ressortleitung und einer Justiziarin 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 USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle gGmbH organisiert die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen im Zusammenwirken mit den Obersten Landesjugendbehörden der Länder auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes und wirkt zudem auf Grundlage des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags. Die USK verfügt über einen gesellschaftspolitischen Beirat.

Die Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH 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 Stiftung fungiert zudem als Awardbüro beim Deutschen Computerspielpreis und beim gamescom Award. Die Arbeit wird durch einen gesellschaftspolitischen Beirat begleitet.

Die game events GmbH organisiert jährlich die offizielle Spieleentwickler-Veranstaltung der gamescom, die „gamescom dev“, die größte, von der Spieleentwickler-Community getragene Branchenkonferenz Europas. 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 E-Sportlerinnen und E-Sportlern analog zur Stiftung Deutsche Sporthilfe mit individualisierten Förderbausteinen für die optimale Entwicklung jedes E-Sport-Talentes.

Mit der VHG – Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games mbH können interessierte Gamesunternehmen die Privatkopievergütung auf Grundlage des §§ 54 ff. UrhG geltend machen.

5. Wirtschaftliche Entwicklung des Vereins

Die Gesamteinnahmen (Umsatzerlöse, sonstige Erträge, Zinserträge) von TEUR 9.955 setzen sich im Geschäftsjahr im Wesentlichen aus Umsätzen mit der Koelnmesse, Mitgliedsbeiträgen, dem Zuschuss im Rahmen des Gründungsstipendium sowie sonstigen Erträgen zusammen. Im Vergleich zum Vorjahr ergibt sich ein deutlicher Rückgang, welcher sich hauptsächlich auf den stark reduzierten Zuschuss für das Gründungsstipendium ergibt. Bei dem Gründungsstipendium handelte 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 durchführte. Die Gesamtausgaben (inklusive Abschreibungen, Zinsaufwand und Steuern) betrugen im Geschäftsjahr TEUR 7.607. Hauptursache für den Rückgang der Gesamtausgaben ergibt sich im Wesentlichen durch den vollständigen Wegfall der Kosten für das Gründungsstipendiums.

Einnahmen-Ausgaben-Rechnung Geschäftsjahr 2025/2026

Einnahmen	Betrag in TEUR
Umsatzerlöse	9.759
Sonstige betriebliche Erträge	63
Zinserträge	134
Gesamteinnahmen	9.956

Ausgaben	Betrag in TEUR
Materialaufwand	2.453
Personalaufwand	1.941
Abschreibungen	29
Sonstige betriebliche Aufwendungen	2.086
Steuern vom Einkommen und vom Ertrag	1.097
Gesamtausgaben	7.606

Jahresergebnis	2.350
-----------------------	--------------

Berlin, den 14.08.2026