

Rechenschaftsbericht

Geschäftsjahr 2022/2023

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 der 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 2022/2023 hat der Verband insgesamt 458 ordentliche, außerordentliche und Basis-Mitglieder (Stand 12.09.2023). Als Vorstand wurden im Sommer 2022 für zwei Jahre Lars Janssen (PLAION) als Vorsitzender, Julia Pfiffer (astragon Entertainment GmbH) als stellvertretende Vorsitzende sowie Johanna Janiszewski (Tiny Crocodile Studios), Christian Kluckner (Chimera Entertainment) 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 16 Mitarbeitende.

3. Personal

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 und einem Junior Legal Counsel. 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, Teamassistentin 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 Vertreter 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. Mit der VHG – Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games mbH können interessierte Gamesunternehmen die Privatkopievergütung geltend machen. Der game ist auch beteiligt an der neu gegründeten ICS – Internationale Computerspielesammlung, die als gGmbH firmieren soll.

5. Wirtschaftliche Entwicklung des Vereins

Die Gesamteinnahmen (Umsatzerlöse, sonstige Erträge, Zinserträge sowie Erträge aus Wertpapieren) von TEUR 4.441 setzen sich im Geschäftsjahr im Wesentlichen zusammen aus Mitgliedsbeiträgen, Umsätzen mit der Koelnmesse und sowie sonstigen Erträgen. Im Vergleich zum Vorjahr gibt es einen deutlichen Anstieg, welcher sich hauptsächlich durch die höheren Umsätze mit der Messe Köln und die nach der Corona Pandemie wieder regulär durchgeführte gamescom ergibt. Die Anzahl der Mitglieder und die Mitgliedsbeiträge sind leicht angestiegen. Die Gesamtausgaben (inklusive Abschreibungen, Zinsaufwand und Steuern) betragen im Geschäftsjahr TEUR 3.115. Hauptursache für den Anstieg der Gesamtausgaben ist eine Rückkehr in die „Normalität“ und die reguläre Durchführung der gamescom, die in den letzten beiden Jahren aufgrund der weltweiten Corona-Pandemie nur eingeschränkt oder gar nicht stattfinden konnte. Vor diesem Hintergrund sind

einige operative Kosten im Vergleich zum Vorjahr deutlich angestiegen: gestiegene Messekosten (+ TEUR 329), gestiegene Personalaufwendungen (+ TEUR 59), die sich im Wesentlichen aus einer höheren Anzahl von Arbeitnehmern ergeben sowie gestiegene Reise-, Bewirtungs- und Repräsentationskosten (+ TEUR 55). Darüber hinaus sind infolge des erzielten Jahresüberschusses im wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb auch die Steueraufwendungen gestiegen (+ TEUR 101).

Berlin, den 19.09.2023