



Detailansicht des Registereintrags

game - Verband der deutschen Games-Branche

Aktuell seit 27.04.2026 09:41:49

Eingetragener Verein (e. V.)

Registernummer:	R002096
Ersteintrag:	28.02.2022
Letzte Änderung:	27.04.2026
Letzte Jahresaktualisierung:	15.07.2025
Tätigkeitskategorie:	Wirtschaftsverband oder Gewerbeverband/-verein
Kontaktdaten:	Adresse: Friedrichstraße 165 10117 Berlin Deutschland Telefonnummer: +493024087790 E-Mail-Adressen: office@game.de Webseiten: www.game.de

Hauptfinanzierungsquellen (in absteigender Reihenfolge):

Geschäftsjahr: 04/24 bis 03/25

Wirtschaftliche Tätigkeit, Öffentliche Zuwendungen, Mitgliedsbeiträge

Jährliche finanzielle Aufwendungen im Bereich der Interessenvertretung:

Geschäftsjahr: 04/24 bis 03/25

750.001 bis 760.000 Euro

Vollzeitäquivalent der im Bereich der Interessenvertretung beschäftigten Personen:

Geschäftsjahr: 04/24 bis 03/25

5,08

Vertretungsberechtigte Person(en):

1. **Lars Janssen**
Funktion: Vorstandsvorsitzender
2. **Julia Pfiffer**
Funktion: Stellvertretende Vorstandsvorsitzende
3. **Ralf Wirsing**
Funktion: Vorstandsmitglied
4. **Johanna Janiszewski**
Funktion: Vorstandsmitglied
5. **Clemens Mayer-Wegelin**
Funktion: Vorstandsmitglied
6. **Felix Falk**
Funktion: Besonderer Vertreter gem. § 30 BGB für die Geschäfte der laufenden Verwaltung des Vereins

Betraute Personen, die Interessenvertretung unmittelbar ausüben (8):

1. **Maren Raabe**
2. **Dr. Henner Hentsch**
3. **Clara Janning**
Tätigkeit bis 06/24:
Wissenschaftliche Mitarbeiterin
für ein Mitglied des Deutschen Bundestages
4. **Vanessa Zeuch**
5. **Tom Schweiger**
Tätigkeit bis 09/21:
Sachbearbeiter
für ein Mitglied des Deutschen Bundestages
6. **Lars Janssen**
7. **Julia Pfiffer**
8. **Felix Falk**

Gesamtzahl der Mitglieder:

533 Mitglieder am 31.03.2025, davon:

17 natürliche Personen

516 juristische Personen, Personengesellschaften oder sonstige Organisationen

Mitgliedschaften (7):

1. Bundesverband der Deutschen Industrie e.V.
2. Video Games Europe

3. European Games Developer Federation
4. Deutscher Medienrat (Sektion des Deutschen Kulturrates)
5. vbw - Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.V.
6. Koalition Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland (K3D)
7. Deutsches Institut für Normung e.V. (DIN)

Beschreibung der Tätigkeit sowie Benennung der Interessen- und Vorhabenbereiche

Interessen- und Vorhabenbereiche (26):

Arbeitsrecht/Arbeitsbedingungen; Berufliche Bildung; Hochschulbildung; Schulische Bildung; EU-Binnenmarkt; EU-Gesetzgebung; Diversitätspolitik; Kinder- und Jugendpolitik; Rechte von Menschen mit Behinderung; Cybersicherheit; Kultur; Datenschutz und Informationssicherheit; Digitalisierung; Internetpolitik; Massenmedien; Urheberrecht; Werbung; Sonstiges im Bereich "Medien, Kommunikation und Informationstechnik"; Öffentliche Finanzen, Steuern und Abgaben; Breitensport; Profisport; Klimaschutz; Kleine und mittlere Unternehmen; Verbraucherschutz; Wettbewerbsrecht; Wissenschaft, Forschung und Technologie

Die Interessenvertretung wird ausschließlich in eigenem Interesse selbst wahrgenommen.

Beschreibung der Tätigkeit:

Zur Verbesserung der politischen und regulatorischen Rahmenbedingungen für die deutsche Games-Branche führt der game regelmäßig Gespräche mit Abgeordneten des Deutschen Bundestages, mit Mitgliedern der Bundesregierung und mit Vertreterinnen und Vertretern von Ministerien und Landesregierungen. Dafür bereitet der Verband Positionen zu medien-, kultur-, bildungs-, jugend- und digitalpolitischen Themen auf, erstellt Stellungnahmen zu Gesetzesvorhaben und bringt sich in Konsultationsprozesse ein. Über Fachveranstaltungen, Hintergrundgespräche und die Beteiligung an parlamentarischen Formaten wird der direkte Austausch mit politischen Entscheidungsträgern gesucht. Ziel ist es, Wissen über das Medium Games und die damit verbundenen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Potenziale zu vermitteln und sich für deren Berücksichtigung in Gesetzgebung und Förderpolitik einzusetzen.

Konkrete Regelungsvorhaben (12)

1. Weiterentwicklung der Games-Förderung des Bundes

Beschreibung:

Wir setzen uns für die Weiterentwicklung der Games-Förderung des Bundes ein. Ziel ist eine verlässlich finanzierte, dauerhaft verfügbare und administrativ schlanke Förderung, die im internationalen Vergleich wettbewerbsfähig ist. Die geplante Förderrichtlinie soll dafür ausreichende Haushaltsmittel, einfachere Verfahren und realistische Zugangshürden sicherstellen. Zudem wird eine ergänzende steuerliche Förderung nach internationalem Vorbild unterstützt, um Investitionen und Studioansiedlungen in Deutschland zu stärken.

Interessenbereiche:

Arbeitsrecht/Arbeitsbedingungen [alle RV hierzu]; Digitalisierung [alle RV hierzu]; Kleine und mittlere Unternehmen [alle RV hierzu]; Kultur [alle RV hierzu]; Massenmedien [alle RV hierzu]; Sonstiges im Bereich "Medien, Kommunikation und Informationstechnik" [alle RV hierzu]

Stellungnahmen/Gutachten (3):

1. SG2406170031 (PDF - 10 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 03.06.2024 an:

Bundesregierung

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (20. WP) [alle SG dorthin]

2. SG2504150016 (PDF - 12 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 09.04.2025 an:

Bundestag

Mitglieder des Bundestages [alle SG dorthin]

Bundesregierung

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (20. WP) [alle SG dorthin]

3. SG2509300020 (PDF - 4 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 06.05.2025 an:

Bundesregierung

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWE) [alle SG dorthin]

2. Lootboxen in Games**Beschreibung:**

Wir setzen uns dafür ein, dass Lootboxen in Games nicht pauschal als Glücksspiel eingestuft werden und keine neuen gesetzlichen Vorgaben über bestehende Regelungen hinaus eingeführt werden. Ziel ist der Erhalt der geltenden Differenzierung im Jugend- und Verbraucherschutz sowie in der Selbstkontrolle (USK). Die Interessenvertretung informiert Bundestag, Bundesregierung und Behörden über bestehende Vorgaben wie das Jugendschutzgesetz, das UWG und branchenspezifische Transparenzmaßnahmen, etwa zur Angabe von Wahrscheinlichkeiten. Die Vielfalt digitaler Geschäftsmodelle soll erhalten und innovationsfreundlich reguliert werden.

Interessenbereiche:

Digitalisierung [\[alle RV hierzu\]](#); EU-Gesetzgebung [\[alle RV hierzu\]](#); Kinder- und Jugendpolitik [\[alle RV hierzu\]](#); Sonstiges im Bereich "Medien, Kommunikation und Informationstechnik" [\[alle RV hierzu\]](#); Verbraucherschutz [\[alle RV hierzu\]](#)

Stellungnahmen/Gutachten (1):

1. [SG2406170034](#) (PDF - 8 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 03.05.2024 an:

Bundestag

Fraktionen/Gruppen [\[alle SG dorthin\]](#)

3. Regulierungsrahmen von Online-Spielen**Beschreibung:**

Wir setzen uns ein für sachgerechte und verhältnismäßige Regeln beim Thema In-Game-Käufe und Lootboxen. In unserer Stellungnahme zum Entschließungsantrag von SPD und Grünen (Drs. 19/4263) zeigen wir auf, dass zentrale Forderungen des Antrags bereits geltendem Recht entsprechen, bspw. durch die USK-Alterskennzeichnung, das Jugendschutzgesetz und geltende Verbraucherschutzvorgaben. Wir warnen vor einer Gleichsetzung von Lootboxen mit Glücksspiel, da dies weder fachlich noch rechtlich haltbar ist. Zusätzliche Regulierung birgt Risiken für Rechtssicherheit und Standortattraktivität.

Betroffenes geltendes Recht:

BGB [\[alle RV hierzu\]](#); UWG 2004 [\[alle RV hierzu\]](#); JuSchG [\[alle RV hierzu\]](#)

Interessenbereiche:

Digitalisierung [\[alle RV hierzu\]](#); EU-Gesetzgebung [\[alle RV hierzu\]](#); Internetpolitik [\[alle RV hierzu\]](#); Kinder- und Jugendpolitik [\[alle RV hierzu\]](#); Kultur [\[alle RV hierzu\]](#); Sonstiges im Bereich "Medien, Kommunikation und Informationstechnik" [\[alle RV hierzu\]](#); Verbraucherschutz [\[alle RV hierzu\]](#); Wettbewerbsrecht [\[alle RV hierzu\]](#)

Stellungnahmen/Gutachten (1):

1. [SG2409110005](#) (PDF - 10 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 10.09.2024 an:

Bundestag

Fraktionen/Gruppen [\[alle SG dorthin\]](#)

4. 10 Forderungen des game Verband der deutschen Games-Branche**Beschreibung:**

Wir setzen uns gegenüber Politik und Verwaltung für bessere Rahmenbedingungen für die Games-Branche ein. Wir machen uns unter anderem für eine wettbewerbsfähige Förderung, den Ausbau digitaler Infrastruktur, mehr Fachkräftezuwanderung, die Anerkennung von

Games in Forschung und Bildung, eine realitätsnahe Regulierung von In-Game-Käufen, moderne Jugendschutzstrukturen sowie die Gemeinnützigkeit von Esportvereinen stark. Ziel ist ein international konkurrenzfähiger Games-Standort Deutschland.

Interessenbereiche:

Arbeitsrecht/Arbeitsbedingungen [[alle RV hierzu](#)]; Datenschutz und Informationssicherheit [[alle RV hierzu](#)]; Digitalisierung [[alle RV hierzu](#)]; EU-Binnenmarkt [[alle RV hierzu](#)]; EU-Gesetzgebung [[alle RV hierzu](#)]; Hochschulbildung [[alle RV hierzu](#)]; Kinder- und Jugendpolitik [[alle RV hierzu](#)]; Kultur [[alle RV hierzu](#)]; Öffentliche Finanzen, Steuern und Abgaben [[alle RV hierzu](#)]; Schulische Bildung [[alle RV hierzu](#)]; Verbraucherschutz [[alle RV hierzu](#)]; Wettbewerbsrecht [[alle RV hierzu](#)]

Stellungnahmen/Gutachten (2):

1. [SG2409110012](#) (PDF - 6 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 12.08.2024 an:

Bundestag

Fraktionen/Gruppen [[alle SG dorthin](#)]

Mitglieder des Bundestages [[alle SG dorthin](#)]

Bundesregierung

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) (20. WP) [[alle SG dorthin](#)]

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (20. WP) [[alle SG dorthin](#)]

2. [SG2508050002](#) (PDF - 6 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 05.08.2025 an:

Bundestag

Mitglieder des Bundestages [[alle SG dorthin](#)]

Bundesregierung

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) [[alle SG dorthin](#)]

Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR) [[alle SG dorthin](#)]

5. [Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport](#)

Beschreibung:

Wir setzen uns für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des Esports ein. Ziel muss es daher sein, E-Sport in § 52 Abs. 2 Ziffer 21 AO, der „Sportziffer“ der Abgabenordnung zu verankern, ohne die Autonomie des Sportes sowie des E-Sportes einzuschränken.

Betroffenes geltendes Recht:

AO 1977 [alle RV hierzu]

Interessenbereiche:

Öffentliche Finanzen, Steuern und Abgaben [alle RV hierzu]

Stellungnahmen/Gutachten (4):

1. SG2409260020 (PDF - 4 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 23.09.2024 an:

Bundestag

Mitglieder des Bundestages [alle SG dorthin]

Bundesregierung

Bundesministerium der Finanzen (BMF) [alle SG dorthin]

Bundesministerium des Innern und für Heimat (BMI) (20. WP) [alle SG dorthin]

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (20. WP) [alle SG dorthin]

2. SG2510210003 (PDF - 6 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 15.10.2025 an:

Bundestag

Mitglieder des Bundestages [alle SG dorthin]

3. SG2511030006 (PDF - 7 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 08.09.2025 an:

Bundesregierung

Bundesministerium der Finanzen (BMF) [alle SG dorthin]

Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR) [alle SG dorthin]

4. SG2512190105 (PDF - 5 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 19.12.2025 an:

Bundesregierung

Bundesministerium der Finanzen (BMF) [alle SG dorthin]

6. Stärkung der privaten Rechtsverfolgung im Internet

Beschreibung:

Wir setzen uns ein für klare Abgrenzungen zwischen Games-Plattformen und sozialen Netzwerken. Games sind keine sozialen Netzwerke, sondern klar strukturierte Spielräume mit begrenzter und gezielter Kommunikation. Wo Kommunikation möglich ist, sorgen Community-Management, Filter und Moderation längst für Schutz. Eine gesetzliche Gleichbehandlung mit sozialen Netzwerken verkennt die Realität und würde ins Leere greifen. Games brauchen passgenaue, sachgerechte Regelungen und keine pauschale Ausweitung.

Referentenentwurf:

Entwurf eines Gesetzes zur Stärkung der privaten Rechtsverfolgung im Internet (20. WP) (Vorgang) [alle RV hierzu]

Datum der Veröffentlichung: 09.12.2024

Federführendes Ministerium: BMJ (20. WP) [alle RV hierzu]

Interessenbereiche:

Cybersicherheit [alle RV hierzu]; Digitalisierung [alle RV hierzu]

Stellungnahmen/Gutachten (1):

1. SG2502280002 (PDF - 5 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 28.02.2025 an:

Bundesregierung

Bundesministerium der Justiz (BMJ) (20. WP) [alle SG dorthin]

7. EU-Gesetz über digitale Fairness (Digital Fairness Act)

Beschreibung:

Der game begrüßt grundsätzlich digitale Fairness und eine Vereinfachung der Vorschriften für Unternehmen in der EU. Allerdings müssen dafür die bewährten und gelernten Geschäftsmodelle und akzeptierte Geschäftspraktiken im Gesetzgebungsprozess verstanden werden, damit keine überschießenden Eingriffe in das Recht am eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb von Games-Unternehmen und die Vertragsfreiheit von Publishern und ihren Spielerinnen und Spielern vorgenommen werden. Insbesondere einen zusätzlichen und parallel anwendbaren Minderjährigen-Verbraucherschutz neben dem bereits bestehenden Jugendschutz sieht die Games-Branche skeptisch und befürchtet hier nicht nur eine Doppelregulierung, sondern eine faktische Verdrängung des bewährten Jugendschutzes in Deutschland.

Interessenbereiche:

Digitalisierung [alle RV hierzu]; EU-Gesetzgebung [alle RV hierzu]; Verbraucherschutz [alle RV hierzu]

Stellungnahmen/Gutachten (1):

1. SG2510230026 (PDF - 23 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 23.10.2025 an:

Bundestag

Mitglieder des Bundestages [alle SG dorthin]

Bundesregierung

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (BMJV)
[alle SG dorthin]

Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt
(BMFTR) [alle SG dorthin]

Versendet am 23.10.2025 an:

Bundesregierung

Bundesministerium für Digitalisierung und Staatsmodernisierung
(BMDS) [alle SG dorthin]

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWE) [alle SG
dorthin]

8. Angemessene Vergütung im Urheberrecht bei Plattform- und Streamingmodellen im Games-Sektor

Beschreibung:

Gegenstand des Regelungsvorhabens sind die politischen und rechtlichen Folgerungen aus der vom Bundesministerium der Justiz beauftragten Studie zur angemessenen Vergütung im Urheberrecht im Kontext von Streaming- und Plattformmodellen. Im Mittelpunkt steht die Frage, ob und inwieweit die Studienergebnisse auf die Games-Branche übertragbar sind und ob gesetzliche oder außerrechtliche Anpassungen des Vergütungssystems für gesetzlich erlaubte Nutzungen erforderlich oder sachgerecht erscheinen. Dabei werden insbesondere die spezifischen Markt- und Beschäftigungsstrukturen der Games-Branche sowie bestehende Vergütungsmodelle berücksichtigt.

Interessenbereiche:

Urheberrecht [alle RV hierzu]

Stellungnahmen/Gutachten (1):

1. SG2601300012 (PDF - 19 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 30.01.2026 an:

Bundesregierung

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (BMJV)
[alle SG dorthin]

9. Weiterentwicklung des technischen Kinder- und Jugendmedienschutzes im Zusammenspiel von JuSchG, JMStV und Digital Services Act

Beschreibung:

Im Rahmen der Arbeit der Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“ werden bestehende Regelungen zum technischen Jugendmedienschutz überprüft und weiterentwickelt. Im Fokus stehen insbesondere Interaktionsrisiken, Plattformverantwortung, Alterskennzeichnung, Altersverifikation sowie die Abstimmung nationaler Vorgaben mit dem europäischen Rechtsrahmen, insbesondere dem Digital Services Act und dem geplanten Digital Fairness Act.

Betroffenes geltendes Recht:

JuSchG [alle RV hierzu]

Interessenbereiche:

EU-Gesetzgebung [alle RV hierzu]; Kinder- und Jugendpolitik [alle RV hierzu]; Verbraucherschutz [alle RV hierzu]

Stellungnahmen/Gutachten (1):

1. SG2602170003 (PDF - 17 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 11.02.2026 an:

Bundesregierung

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) [alle SG dorthin]

10. Verankerung einer dedizierten Games-Forschungsförderung in der Hightech Agenda Deutschland

Beschreibung:

Mit Schreiben vom 30.01.2026 wird angeregt, Games-Forschung strukturell in der Hightech Agenda Deutschland zu verankern und hierfür eine eigenständige Förderrichtlinie im Zuständigkeitsbereich des Bundesministeriums für Forschung, Technologie und Raumfahrt vorzusehen. Begründet wird dies mit der technologischen Relevanz von Games als Innovationsmotor für Schlüsseltechnologien wie KI, Simulation, Mikroelektronik, Quantentechnologien, Raumfahrt, Energie, Mobilität und Biotechnologie sowie mit strukturellen Defiziten der Games-Forschung im deutschen Wissenschaftssystem. Vorgeschlagen wird eine eigenständige Förderrichtlinie mit klar definiertem Zweck, Fördergegenständen, Verfahrensarten und beihilferechtlicher Einbettung.

Interessenbereiche:

Kleine und mittlere Unternehmen [alle RV hierzu]; Wissenschaft, Forschung und Technologie [alle RV hierzu]

Stellungnahmen/Gutachten (2):

1. SG2602170018 (PDF - 15 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 30.01.2026 an:

Bundesregierung

Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt
(BMFTR) [alle SG dorthin]

2. SG2603260041 (PDF - 6 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 26.03.2026 an:

Bundesregierung

Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt
(BMFTR) [alle SG dorthin]

11. Fortsetzung und strukturelle Verstetigung eines bundesweiten Gründungsvorbereitungs-Stipendiums für die Games-Branche (Press Start)

Beschreibung:

Fortführung und haushaltsrechtliche Absicherung eines bundesweiten Gründungsvorbereitungs-Stipendiums für angehende Games-Studio-Gründerinnen und -Gründer ab 16.06.2026. Vorgesehen ist ein eigenständiges Förderinstrument für die Vorgründungsphase mit monatlichem Stipendium sowie verbindlichem Mentoring- und Bildungsprogramm. Gefördert werden Personen und Teams mit spielbarem Prototyp, die ihre Unternehmensgründung systematisch vorbereiten. Ziel ist die Schließung einer Förderlücke zwischen allgemeinen Gründungsprogrammen und projektbezogener Games-Förderung sowie die nachhaltige Stärkung des Games-Standorts Deutschland.

Interessenbereiche:

Kleine und mittlere Unternehmen [alle RV hierzu]

Stellungnahmen/Gutachten (1):

1. SG2602170020 (PDF - 9 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 17.02.2026 an:

Bundesregierung

Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt
(BMFTR) [alle SG dorthin]

12. Gesamtstrategie und Anpassung von Rechts- und Förderrahmen für die Kultur- und Kreativwirtschaft auf Bundes- und EU-Ebene

Beschreibung:

Ziel ist die Entwicklung und Umsetzung einer ressortübergreifenden nationalen Strategie für die Kultur- und Kreativwirtschaft unter Einbeziehung der Länder sowie deren Verzahnung mit entsprechenden Initiativen auf EU-Ebene. Flankierend werden Anpassungen bestehender regulatorischer Rahmenbedingungen angestrebt, insbesondere im Urheberrecht, Plattform- und Wettbewerbsrecht, Steuerrecht (u. a. § 50a EStG), Arbeitsrecht sowie bei der sozialen Absicherung selbständiger Erwerbstätiger. Zudem sollen Förderstrukturen, Datenmonitoring und Fachkräftestrategien für die Branche weiterentwickelt werden.

Betroffenes geltendes Recht:

UrhG [alle RV hierzu]; EStG [alle RV hierzu]

Interessenbereiche:

EU-Binnenmarkt [alle RV hierzu]; EU-Gesetzgebung [alle RV hierzu]; Kultur [alle RV hierzu]; Wissenschaft, Forschung und Technologie [alle RV hierzu]

Stellungnahmen/Gutachten (1):

1. SG2604240008 (PDF - 7 Seiten)

Adressatenkreis:

Versendet am 23.04.2026 an:

Bundestag

Organe [alle SG dorthin]

Angaben zu Aufträgen (0)

Die Interessenvertretung wird nicht im Auftrag ausgeübt.

Zuwendungen oder Zuschüsse der öffentlichen Hand

Geschäftsjahr: 04/24 bis 03/25

Zuwendungen oder Zuschüsse über 10.000 Euro (1):

1. **Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM)**

Deutsche Öffentliche Hand – Bund

Berlin

Betrag: 6.020.001 bis 6.030.000 Euro

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.

Schenkungen und sonstige lebzeitige Zuwendungen

Geschäftsjahr: 04/24 bis 03/25

Gesamtsumme:

0 Euro

Mitgliedsbeiträge

Geschäftsjahr: 04/24 bis 03/25

Gesamtsumme:

1.500.001 bis 1.510.000 Euro

Jahresabschluss/Rechenschaftsbericht

Geschäftsjahr: 04/24 bis 03/25

[Rechenschaftsbericht-game-fuer-das-Lobbyregister-2024_2025-pdf.pdf](#)