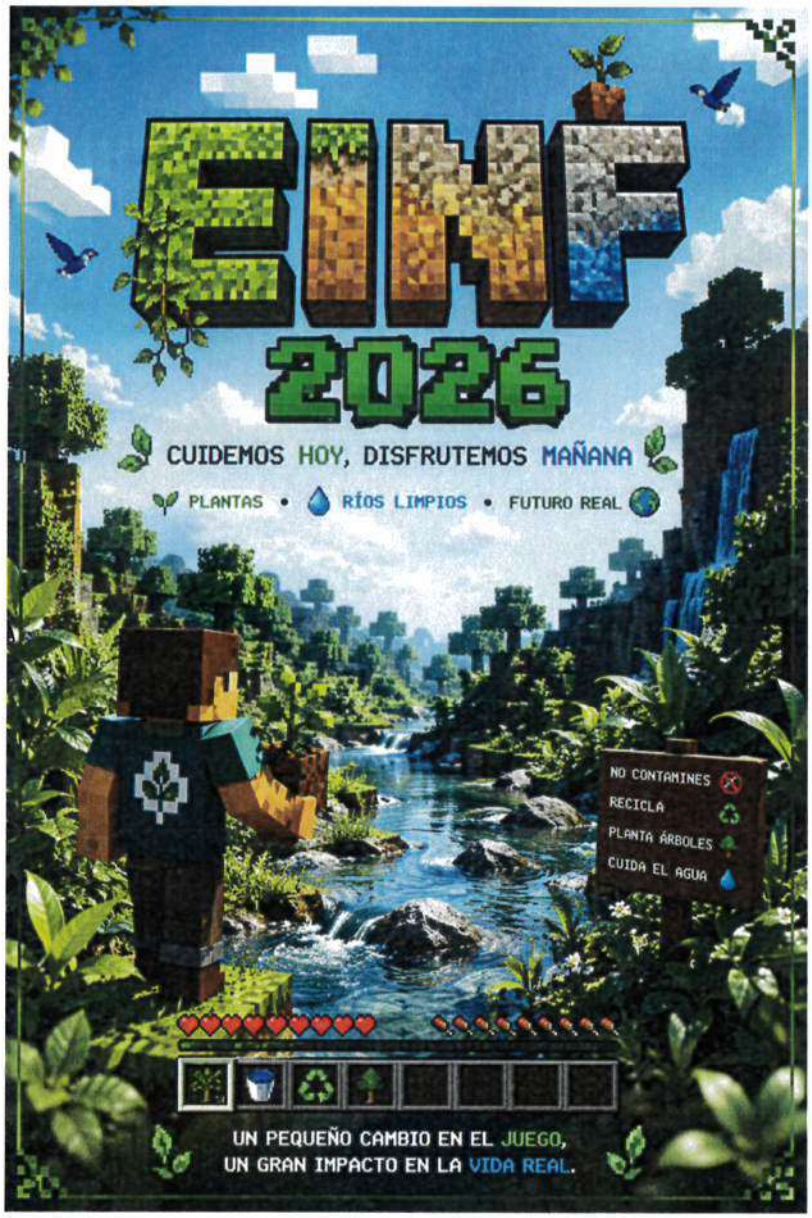
GAME



Pozuelo de Alarcón, a 15 de julio de 2026

ÍNDICE

ÍNDICE 2
1. INFORMACIÓN GENERAL 4
PRINCIPALES RECONOCIMIENTOS 5
1.1. PRESENCIA GEOGRÁFICA 6
CADENA DE SUMINISTRO 6
TENDENCIAS 6
ASOCIACIONES 7
GOBERNANZA 7
2. ALCANCE DEL EINF Y ANÁLISIS DE MATERIALIDAD 8
GRUPOS DE INTERÉS 9
REVISIÓN DEL INFORME 9
3. CUESTIONES MEDIOAMBIENTALES 10
3.1. GESTIÓN MEDIOAMBIENTAL 10
3.2. CONTAMINACIÓN 11
3.3. ECONOMÍA CIRCULAR Y PREVENCIÓN Y GESTIÓN DE RESIDUOS 11
3.4. USO SOSTENIBLE DE LOS RECURSOS 12
3.5. CAMBIO CLIMÁTICO 13
3.6. BIODIVERSIDAD 14
4. CUESTIONES SOCIALES Y DE PERSONAL 14
4.1. EMPLEO 14
IMPLANTACIÓN DE POLÍTICAS DE DESCONEXIÓN LABORAL 18
EMPLEADOS CON DISCAPACIDAD 18
ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO DE TRABAJO 19
ABSENTISMO 19
MEDIDAS DE CONCILIACIÓN 19
4.3. SEGURIDAD Y SALUD 20
4.4. RELACIONES SOCIALES 22
4.5 FORMACIÓN 22
4.6. ACCESIBILIDAD UNIVERSAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD 23
4.7 IGUALDAD 23
5. RESPETO A LOS DERECHOS HUMANOS 25
6. LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN, SOBORNO Y EL BLANQUEO DE CAPITALES 26
6.1 MEDIDAS ADOPTADAS PARA PREVENIR LA CORRUPCIÓN Y EL SOBORNO 26
6.2. MEDIDAS PARA LUCHAR CONTRA EL BLANQUEO DE CAPITALES 26
6.3. CONTROL DE LAS APORTACIONES A FUNDACIONES Y ENTIDADES SIN ÁNIMO DE LUCRO 27
7. SOBRE LA SOCIEDAD 28

7.1. COMPROMISOS DE LA EMPRESA CON EL DESARROLLO SOSTENIBLE 28
7.2. SUBCONTRATACIÓN Y PROVEEDORES 28
7.3. CONSUMIDORES 28
7.4 INFORMACIÓN FISCAL 31
ANEXO I: Índice de los contenidos requeridos por la Ley 11/2018, de 28 de diciembre 33

1. INFORMACIÓN GENERAL



GAME STORES IBERIA, S.L.U (en adelante GAME o la Compañía)
CIF B81209751
Domicilio: C/ Virgilio, 9, de Pozuelo de Alarcón (Madrid)

GAME es una empresa especializada en la venta y asesoramiento de videojuegos y otros productos de entretenimiento electrónico, ofreciendo un amplio catálogo de hardware, software, accesorios, películas, nuevas tecnologías y una amplia gama de productos seminuevos.



El trabajo de GAME comienza con el suministro y comercialización de un videojuego, de una consola, de un mando, de una silla gaming, de un ordenador portátil o de un móvil, con tu camiseta de tu juego favorito o con tu monedero digital. GAME ofrece todo para el jugador de videojuegos y además te compra tus juegos, tu consola o tú móvil usado, alargando la vida útil de éstos y evitando que vayan a la basura, dando la oportunidad a otro jugador para que lo disfrute y lo cuide. Este proceso puede durar tantas veces como sea posible.

Actualmente los canales de negocio de GAME se desarrollan tanto a través de la venta directa a clientes en tiendas físicas, como a través del canal Online en su página web www.game.es y en su App, disponible para iOS y Android.

Dentro de estos canales, las áreas de negocio son las siguientes:

Videojuegos	**Accesorios**	**Producto digital**	**Seminuevos**
PC Gaming	**Merchandising**	**Cine-cómics**	**Electrónica**

GAME ofrece por tanto un servicio especializado de venta que en esencia consiste en emocionar a todos sus clientes para que se sientan identificados con la marca y se conviertan en fans de GAME. Ya se trate de introducir a un cliente en juegos digitales, asesorar para un regalo de cumpleaños o clientes fans que quieren conseguir la última versión de un juego, todos pueden comprar con total confianza ya que lo que buscan, lo van a encontrar en GAME.

La industria de los videojuegos tiene un ritmo rápido, en el que se producen continuos avances tecnológicos, cambios de tendencias o lanzamientos de nuevos títulos, por lo que GAME evoluciona continuamente en la oferta a los clientes, asegurando que siempre se proporcionen los productos adecuados para satisfacer sus necesidades.

El objetivo fundamental de GAME es impulsar el crecimiento de la compañía dando a cada persona la oportunidad de descubrir y acceder a una amplia gama de juegos físicos y digitales, y contenido de juegos exclusivo, mediante la entrega de una fantástica experiencia del cliente que no puede encontrar en ningún otro lugar, al igual que para construir el entusiasmo y una pasión compartida.

La estrategia de la compañía es incrementar su crecimiento dentro del mercado relacionado con el producto videojuegos, desarrollar nuevas líneas de negocio con productos que no están relacionados con los videojuegos, y ofrecer nuevos servicios para construir una gran Comunidad GAME.

PRINCIPALES RECONOCIMIENTOS

Mejor Comercio Online del Año 2026 — Comercio del Año

A veces, los premios que más ilusión hacen no son los que reconocen un proyecto concreto, sino los que confirman que estamos haciendo bien lo más importante: cuidar cada día a quienes apuestan por nosotros.

Por eso, haber sido elegidos de nuevo como Mejor Comercio Online del Año 2026 en la categoría Videojuegos y Juguetes, en unos premios votados directamente por los consumidores, es mucho más que un trofeo. Es la confirmación de que el camino que iniciamos sigue dando frutos.

Repetir este reconocimiento un año **más** nos dice que no fue un golpe de suerte: que la confianza, el servicio, los valores diferenciales y la cercanía que ofrecemos a través de nuestra web y nuestra APP se han consolidado como parte de lo que somos. Cada pedido, cada consulta, cada detalle sigue contando, y nuestros clientes lo siguen notando.

Detrás de este logro hay, otra vez, mucho trabajo que no se ve: mejoras continuas en la plataforma, integración con nuestros servicios en tienda, atención personalizada, logística cada vez más rápida... Y, sobre todo, la voluntad de seguir mereciendo cada año la confianza que la comunidad y los clientes de GAME nos siguen dando.

Premio Smile 2026 a la Mejor Estrategia en Campaña Publicitaria

2026 nos ha dejado un motivo de orgullo muy especial para el equipo de Marketing en GAME: recibir el Premio Smile a la Mejor Estrategia en Campaña Publicitaria, uno de los reconocimientos más relevantes del sector para el trabajo estratégico detrás de una campaña.

El galardón reconoce nuestra campaña sobre "la IA de GAME", una estrategia que jugó con la tensión y la actualidad del momento: lanzamos un teaser que generaba inquietud real entre nuestra comunidad, que llegó a pensar que íbamos a sustituir a nuestros dependientes y trabajadores por inteligencia artificial. Una preocupación legítima, muy presente en el sector, que decidimos no esquivar sino convertir en el corazón del mensaje.

Porque la revelación final daba la vuelta por completo al planteamiento: nuestra IA no es inteligencia artificial, es nuestra Increíble Atención. Y con ello dejábamos claro algo que en GAME tenemos muy claro desde siempre: nuestro mejor valor son las personas, y nunca las cambiaremos por la IA.

Este premio reconoce precisamente eso, la valentía de construir una estrategia que se atrevió a generar ruido para después transformarlo en un mensaje de marca potente, honesto y profundamente humano.

Premio Smile 2026 a la Mejor Ejecución en Branded Content

Si la estrategia detrás de "la IA de GAME" ya nos llenaba de orgullo, ver también reconocida su ejecución con el Premio Smile a la Mejor Ejecución en Branded Content ha sido un broche perfecto para el equipo.

Este galardón valora cómo llevamos esa idea a la práctica: el cuidado en cada pieza, el ritmo de la narrativa entre el teaser y la revelación, y la forma en que logramos que un contenido publicitario se sintiera, sobre todo, como una conversación sincera con nuestra comunidad.

Conseguir que la gente se enfadara primero y se emocionara después no es fácil. Requiere una ejecución precisa, que respete los tiempos del espectador y que sepa rematar el mensaje en el momento justo, cuando confirmamos que nuestra IA significa Increíble Atención y que las personas seguirán siendo, siempre, el corazón de GAME.

Este reconocimiento nos confirma que cuando una idea se ejecuta con cuidado y autenticidad, el resultado conecta.

Y para nosotros, conectar con nuestra audiencia y clientes es, al final del día, de lo que se trata todo esto.

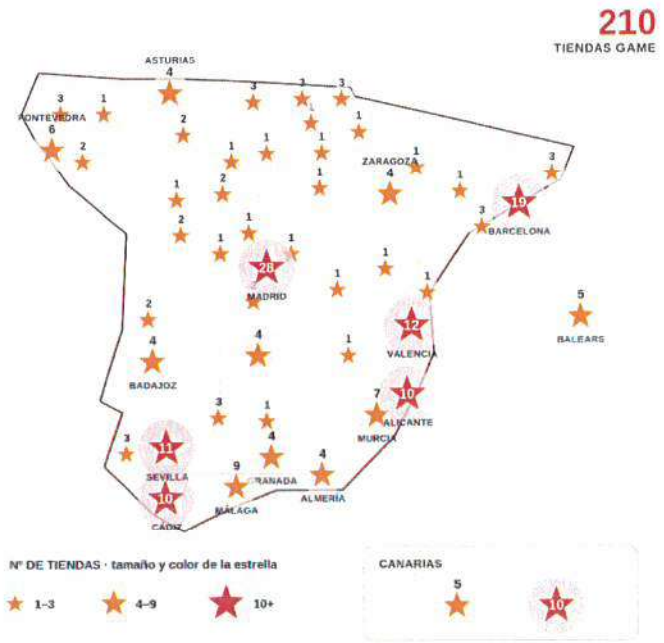
El objetivo fundamental de GAME es impulsar el crecimiento de la compañía dando a cada persona la oportunidad de descubrir y acceder a una amplia gama de juegos físicos y digitales, y contenido de juegos exclusivo, mediante la entrega de una fantástica experiencia del cliente que no puede encontrar en ningún otro lugar, al igual que para construir el entusiasmo y una pasión compartida.

La estrategia de la compañía es incrementar su crecimiento dentro del mercado relacionado con el producto videojuegos, desarrollar nuevas líneas de negocio con productos que no están relacionados con los videojuegos, y ofrecer nuevos servicios para construir una gran Comunidad GAME.

1.1. PRESENCIA GEOGRÁFICA

GAME tiene sus oficinas centrales en Pozuelo de Alarcón (Madrid) en la dirección C/ Virgilio, 9, y su Servicio de Asistencia Técnica se encuentra en Madrid, Camino de Hormigueras 124.

GAME fue pionera en la introducción de las nuevas tecnologías en España, con la apertura de la primera tienda Centro Mail en 1986 y ha ido creciendo desde entonces, y en el periodo analizado cuenta con 210 tiendas físicas en las siguientes ubicaciones:



En cuanto a las aperturas y cierres de instalaciones a lo largo del periodo analizado, se han producido 9 cierres de tiendas. Por otro lado, no se han producido cambios reseñables en nuestra cadena de suministros.

CADENA DE SUMINISTRO



La gestión responsable de la cadena de suministro es uno de los aspectos fundamentales en el negocio de GAME, ya que plantea riesgos específicos para la venta y al mismo tiempo también está vinculada con la generación de empleo y el desarrollo económico local[1].

Es una de las expectativas más importantes, en la que tenemos puesto nuestro cuidado y responsabilidad. Tanto para recibir la mercancía, como para abastecer a nuestros centros de venta y gestionar la venta a distancia, basamos nuestro pilar en la colaboración con las agencias de transporte, de forma que el compromiso con nuestro cliente no se vea afectado.

TENDENCIAS

El sector del videojuego está sometido a continuos cambios y tendencias, lo que implica tener una gran capacidad de adaptación y modernización, de modo que se puedan atender todas las necesidades de los clientes. Esto implica una gran flexibilidad, visión de futuro y capacidad de esfuerzo.

Por este motivo GAME ofrece un servicio omnicanal, con el mayor catálogo de productos del sector del videojuego del mercado español, que está continuamente actualizado tanto con nuevos títulos, como con productos exclusivos. De igual modo GAME

[1] GAME considera "generación local", a aquellas empresas que proporcionan trabajo en la localidad donde realizan sus operaciones o dan servicio.

cuenta con trabajadores especializados que reciben una formación continua, para poder prestar el mejor servicio a los clientes y ofrecer todas las novedades del mercado con el mejor asesoramiento.

ASOCIACIONES

GAME es miembro de las siguientes asociaciones:

- **ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS (AEVI)** desde el año 2010, teniendo representación en los Comités de Ferias Sectoriales, E-Sports y Comités de Dirección. Durante el periodo analizado se han realizado dos contribuciones por 8.745€ IVA incluido, cada una.
- **ASOCIACIÓN DE FABRICANTES Y DISTRIBUIDORES (AECOC),** habiendo realizado una contribución de 1.215€ IVA incluido.
- **ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE LA SEGUNDA MANO (AESEMA).** Con varias contribuciones por un valor de 1.440€ IVA incluido.
- **ASOCIACION ESPAÑOLA RETAIL.** Con una contribución de 1.290€ IVA incluido.

GOBERNANZA

GAME tiene inscrita en el Registro Mercantil su condición de sociedad unipersonal, así como la identidad del Socio Único "Guidebridge Opportunities 4, S.L.".

El 17 de febrero de 2025, Guidebridge Opportunities 4, S.L. obtuvo el control de GAME.

En marzo de 2025 se produjo una modificación en la estructura de gestión. A cierre del ejercicio el Consejo de Administración está constituido por los siguientes miembros:

- D. Fernando Magnet O´Dogherty.
- D. Manuel Ballesteros López
- D. Manuel Garrido Valdivieso

ENTIDADES INCLUIDAS EN LOS ESTADOS FINANCIEROS

En la actualidad no existen entidades que forman parte de los estados financieros consolidados o documentos equivalentes de la Compañía.

2. ALCANCE DEL EINF Y ANÁLISIS DE MATERIALIDAD

De conformidad con la Ley 11/2018, de 28 de diciembre, el Consejo de Administración de GAME STORES IBERIA, S.L.U. (en adelante, "GAME") emite el presente Estado de Información No Financiera (EINF) correspondiente al ejercicio finalizado el 30 de abril de 2026, como anexo al Informe de Gestión individual que acompaña a las cuentas anuales individuales. Este informe se encuentra disponible al público en la web corporativa www.game.es.

La información reportada se refiere exclusivamente a GAME STORES IBERIA, S.L.U. El año fiscal de GAME no coincide con el año natural: el periodo de reporte abarca del 1 de mayo al 30 de abril de cada ejercicio. Este criterio de cierre obedece a dos razones principales: la alineación con los periodos del Grupo empresarial y la necesidad de evitar distracciones operativas durante la campaña de Navidad y Reyes, que constituye, dada la naturaleza cíclica del negocio, el periodo de mayor actividad comercial del año.

Si bien la campaña navideña representa el pico de ventas, el modelo de negocio de GAME no se sustenta únicamente en ella. La compañía opera en el sector de las nuevas tecnologías del entretenimiento, un mercado impulsado por el lanzamiento de consolas y, especialmente, por franquicias y sagas que generan comunidades de seguidores comprometidos, que aguardan con expectación cada nuevo lanzamiento en su búsqueda de ocio y entretenimiento.

ANÁLISIS DE MATERIALIDAD

En 2025, GAME llevó a cabo un ejercicio de materialidad con el fin de identificar los asuntos relevantes que deben ser objeto de reporte en el presente informe, conforme a los requerimientos de la Ley de Información No Financiera y Diversidad. Debido a que el marco normativo se encuentra en una fase de maduración y simplificación metodológica, marcada por las recientes actualizaciones del denominado "paquete ómnibus" de la Comisión Europea, y ante la incertidumbre que ello genera, GAME ha optado por limitar el reporte a los requerimientos de la Ley 11/2018, al ser la normativa vigente en el momento de elaboración del presente informe.

En el proceso de materialidad se analizaron las cuestiones con mayor impacto tanto para la compañía como para sus grupos de interés. Si bien los principales grupos de interés son los empleados, los proveedores y los clientes —tal y como se detalla en el apartado siguiente—, en este ejercicio se optó por ampliar la consulta a fin de obtener una visión más completa. Para ello, se contó con la participación de grupos de interés externos, como entidades bancarias, empresas de servicios, despachos de abogados, aseguradoras, asociaciones sectoriales, proveedores y clientes, así como de grupos de interés internos, en particular los empleados.

Los asuntos evaluados fueron los siguientes:

- Ética y conducta empresarial
- Innovación
- Biodiversidad y ecosistemas
- Agua
- Economía circular y gestión de residuos
- Energía y cambio climático
- Contaminación
- Atracción, desarrollo y fidelización de talento
- Diversidad e igualdad de oportunidades
- Salud y seguridad
- Derechos humanos y laborales
- Desarrollo de las comunidades locales
- Ciberseguridad y protección de datos
- Satisfacción de los consumidores
- Cadena de suministro responsable

Los asuntos identificados como materiales, junto con los indicadores de la Global Reporting Initiative (GRI) seleccionados, se recogen en el Anexo I, "Índice de contenidos de la Ley 11/2018, de 28 de diciembre".

Cabe destacar que GAME es una empresa cuyo modelo de negocio se basa en la distribución de productos y que, en consecuencia, no genera un impacto material directo sobre el medio ambiente. No obstante, la compañía mantiene un firme compromiso medioambiental, orientado a minimizar la generación de residuos, a alargar la vida útil de los productos a través de su servicio técnico, y a promover prácticas de desarrollo sostenible entre proveedores y clientes dentro de su ámbito de influencia.

En conjunto, las actuaciones y compromisos descritos a lo largo de este documento reflejan la contribución de GAME a una sociedad más responsable y sostenible.

GRUPOS DE INTERÉS

Los principales grupos de interés teniendo en cuenta el modelo de negocio de la Compañía que han sido considerados en el proceso de materialidad han sido los siguientes:

Trabajadores. El éxito de nuestra compañía se debe, en gran parte, a las personas que trabajan en GAME. Nuestras tiendas están a cargo de personal amable, entusiasta y bien informado. Nuestros equipos son apasionados de los juegos, y trabajan para vender, informar, asesorar y emocionar a los clientes, estando profundamente comprometidos con la compañía.

GAME se compone de buenos líderes y gerentes en todas las áreas de la empresa, tanto en las tiendas como en central. Hay una gran cantidad de personas talentosas, creativas y experimentadas que pueden innovar y liderar el camino en un mercado en rápida evolución.

En relación a las personas trabajadoras de GAME, el 100% de los mismos está cubierto por el Convenio Colectivo de GAME así como por las negociaciones colectivas que en su caso se puedan realizar en los distintos Comités (ver apartado 4.4 Relaciones Sociales).

En relación con las acciones participativas realizadas con las personas trabajadoras, se puede destacar la siguiente:

GAME cuenta con la comunidad GAME UP, desde la cual se realizan acciones participativas de diferente índole para el personal de tienda. Por su parte en Central se utiliza la comunidad YAMMER para realizar diferentes tipos de acciones y comunicaciones. Además, se realizan diferentes cuestionarios para pedir información, valoraciones, etc, a toda la plantilla sobre diferentes temas.

Proveedores de productos. GAME trabaja en estrecha colaboración con todos los proveedores para llevar los productos exclusivos de comercialización, desde las ediciones coleccionistas, figuras y mucho más. Estas asociaciones estrechas permiten que GAME sea el primer lugar donde el cliente va a conseguir una versión exclusiva de un producto.

A día de hoy, GAME no realiza encuestas o acciones participativas con sus proveedores. Sin embargo, la relación va más allá del cumplimiento del Código de Comercio, manteniendo una relación estrecha y reuniones personales, siempre que es posible. De este modo, anualmente se permite a un grupo de proveedores mostrar sus avances al conjunto de la empresa, principalmente a los equipos de venta, para estrechar dicha relación.



Clientes. Para GAME la satisfacción del cliente es una prioridad. Por ello se trabaja para poder suministrarle todos los productos del mercado del videojuego en las mejores condiciones comerciales, así como de lanzamientos y productos exclusivos. Del mismo modo se cuida la experiencia de compra de los clientes y su fidelización, realizando encuestas y consultas periódicas para que los clientes puedan expresar su opinión y canalizar sus sugerencias.

REVISIÓN DEL INFORME

De conformidad con la normativa mercantil vigente, este Estado de Información No Financiera ha sido objeto de verificación por parte de RSM Spain Auditores, S.L.P.

3. CUESTIONES MEDIOAMBIENTALES

3.1. GESTIÓN MEDIOAMBIENTAL

La actividad comercial que desarrolla GAME no implica riesgo potencial significativo para el Medio Ambiente. Si bien, la compañía contribuye o tiene efectos en el medio ambiente a consecuencia del consumo de energía necesario para el desarrollo de su actividad.



GAME recoge entre los valores fundamentales de su Código de Conducta el Compromiso con la salud y el medioambiente. De este modo se considera el medioambiente como el elemento central del concepto de sostenibilidad. Además, la Compañía concibe el respeto por el medioambiente como uno de los valores corporativos que influyen de manera activa en su estrategia de negocio.

Este compromiso se plasma también a través de la Política de Prevención de Riesgos Medioambientales corporativa que fue aprobada en diciembre de 2018 y que se ejecuta hasta la actualidad. Esta Política tiene por objetivo proyectar a todos los grupos de interés que se relacionan con la Compañía, el respeto por el medioambiente.

Además, esta Política es de alcance global y afecta a todas las instalaciones y actividades desarrolladas por GAME, esto es, oficinas, almacenes, tiendas, ferias y eventos promocionales. Entre los principales compromisos de GAME en materia medioambiental se encuentran:

- Cumplir la normativa medioambiental vigente donde GAME opera.
- Mejorar continuamente la identificación y gestión de los riesgos medioambientales de las operaciones comerciales de la Compañía.
- Integrar las variables ambientales en el desarrollo de sus actividades.
- Evitar, disminuir y eliminar la contaminación ambiental originada por las actividades de la Empresa.
- Prevenir la materialización de riesgos medioambientales y, en su caso, atenuar las consecuencias de dicha materialización, incluyendo, cuando se considere oportuno, la constitución de garantías financieras.
- Consumir responsablemente, haciendo un uso sostenible de los recursos y aumentando, en la medida de lo posible, el consumo de recursos de naturaleza renovable.
- Gestionar los impactos directos de las actividades comerciales a través de un sistema de gestión de residuos y reducción del impacto medioambiental.
- Influenciar positivamente en el comportamiento ambiental de los grupos de interés a través de la comunicación, concienciación y sensibilización sobre la importancia del medio ambiente como variable adicional de gestión empresarial y personal.
- Informar, concienciar, sensibilizar y formar a sus directivos y empleados en materia ambiental.
- Establecer y mantener los canales de comunicación necesarios dentro de la Compañía, para conseguir la mejora continua en los procesos operativos y compromiso ambiental.
- Promocionar un comportamiento de la Compañía acorde con los principios de la Política Medioambiental, valorando el alineamiento con esta, particularmente en la selección de contratistas y proveedores.

Estos compromisos se materializan en las siguientes acciones:

- Una correcta gestión de los residuos generados, no sólo que cumplan con la normativa medioambiental si no que permitan el mayor porcentaje de reciclaje posible. Esto se logra a través de la Guía de gestión de residuos y la concienciación de los empleados.

- El requerimiento contractual a los Proveedores del compromiso de cumplimiento con la normativa medioambiental.
- El análisis y en su caso implantación de acciones de mejora en eficiencia energética.



En este sentido, la Compañía no dispone de certificaciones ambientales, pero como se indica anteriormente, tiene el compromiso y realiza el seguimiento de los indicadores más relevantes en materia medio ambiental tales como generación de residuos y consumo eléctrico.

En cuanto al ejercicio objeto del presente informe, GAME manifiesta no haber recibido multas ni sanciones no monetarias por el incumplimiento de las leyes o normativas en materia de medio ambiente. De igual modo la Compañía no ha identificado incumplimientos de las leyes o normativas en materia de medio ambiente.

Aunque no existe personal con dedicación exclusiva a la prevención de riesgos ambientales, sí hay empleados que realizan determinadas funciones orientadas a dicha prevención:

- Almacén: 2 personas (1 encada turno), encargadas del orden y limpieza en el trabajo.
- SAT: 1 persona encargada de la limpieza y ordenación de los residuos.
- Compliance: 1 persona encargada de realizar las declaraciones de residuos y el cumplimiento normativo.

Asimismo, GAME dispone de una póliza de responsabilidad civil que incluye cobertura por riesgo de contaminación accidental, con una cobertura de 10 millones de euros.

3.2. CONTAMINACIÓN

GAME no es una empresa que desarrolle una actividad comercial que genere un volumen de contaminación relevante ni que implique ningún riesgo para el Medio Ambiente. Por ese motivo hay que considerarlo como no material dado su escaso o nulo impacto.

3.3. ECONOMÍA CIRCULAR Y PREVENCIÓN Y GESTIÓN DE RESIDUOS

GAME cuenta entre sus líneas de su negocio, con un servicio de reparación y de venta de productos seminuevos, lo que contribuye de manera definitiva a fomentar la economía circular.

GAME es además una empresa que por su actividad no genera grandes cantidades de residuos peligrosos. Aun así, existe un firme compromiso con el tratamiento adecuado de los residuos y su reciclado.

- Los residuos de papel, cartón, madera y plásticos generados en GAME, tanto en su Almacén, como SAT y Central son segregados en origen y tratados por la empresa SAICA NATUR para su posterior reciclaje.
- Los residuos electrónicos, las pilas y baterías son segregados en origen y su recogida y tratamiento se realiza por el gestor autorizado RECYCLIA, evitando así cualquier riesgo para el medio ambiente.
- Los Residuos Urbanos (RSU) generados son tratados por los servicios municipales de basuras.

En cuanto a las Tiendas, los residuos que generan son gestionados conforme a las indicaciones de los Centros Comerciales donde se ubican, o de los servicios municipales en su caso.

GAME cuenta además con un control minucioso de todos los tipos de residuos que se generan, volúmenes, contenedores, tratamiento que se debe hacer y gestores autorizados para su recogida.

De igual modo GAME está adherida a los siguientes Sistemas Colectivos de Responsabilidad Ampliada:

- ECOASIMELEC: con número de RII-AEE 7133.
- ECOPILAS: con número de RII-PYA 1926.

- ECOEMBES: con número de socio 96.153 del Sistema Integrado de Gestión de Residuos de Envases y Envases Usados.

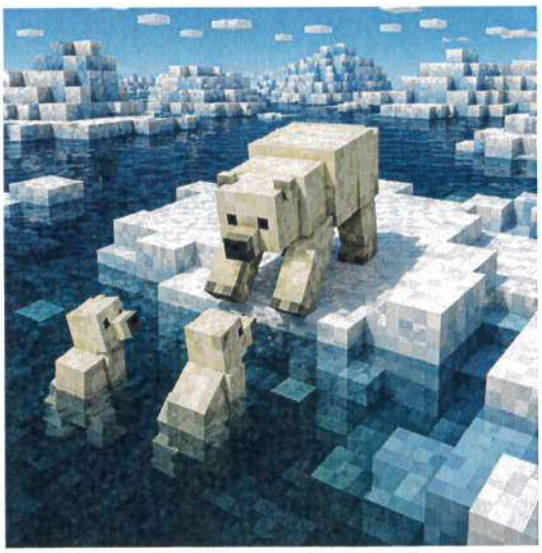
Y se encuentra inscrita en el registro de productores de producto del Ministerio de Transición Ecológica y el Reto Demográfico con n.º de registro ENV/2023/000013823.

En relación a los tipos de residuos y volúmenes generados[2] en el periodo analizado, GAME realiza los siguientes datos en kilogramos y unidades:

TIPO DE RESIDUO	PESO/UNIDADES 2025	PESO/UNIDADES 2026
Papel y cartón	198.885 kg	199.530 kg
Plástico	4.731 kg	4.430 kg
Madera	20.040 kg	27.640 kg
Basura/RSU	16.780 kg	24.860 kg
RAEE´s	20.984 kg	16.371 kg
CSR (combustibles sólidos recuperados procedentes de RSU)	10.660 kg	4.940 kg
Pilas/baterías	334 kg	526 kg
Fluorescentes	600 unid	-
Tóner	637 kg(*)	233,65 kg
Orgánico	0 kg	0 kg

(*) La unidad del tóner ha resultado modificada por kilogramo (kg), al considerarse la unidad de medida adecuada para reflejar este flujo de residuos.

3.4. USO SOSTENIBLE DE LOS RECURSOS



GAME es una empresa dedicada a la compra y venta de productos de ocio, pero no fabrica ni interviene en ningún proceso de fabricación, por lo que no realiza ningún consumo de materias primas ni de agua para producción o envasado de productos.

Los recursos básicos de los que hace uso GAME para el suministro directo en sus Tiendas, Almacén, SAT y Oficinas son la electricidad y el agua con la mera finalidad de consumo y uso sanitario.

En cuanto al consumo de electricidad[3] conforme a la última lectura de contadores en el periodo analizado es de 5.323.520 kWh, mientras que el consumo energético del ejercicio anterior fue de 5.667.011 kWh. El descenso del consumo de electricidad se debe a la sustitución paulatina de luminarias que lleva realizando GAME durante los últimos años, así como la sustitución de los sistemas de climatización antiguos por otros más eficientes.

[2] Residuos generados en las instalaciones del Almacén, el SAT y la Central (oficinas).
[3] En el consumo de energía se ha contabilizado el consumo de todas las tiendas durante el periodo (225 en total, que incluyen las 219 activas al cierre del ejercicio y las 6 que cerraron durante el periodo), así como el consumo correspondiente al Almacén, el SAT y la Central (oficinas).

De igual modo GAME realiza las auditorías de eficiencia energética que permiten detectar aquellos aspectos donde aún existe margen de mejora. La última auditoría realizada fue en el 2021 y se realizará una nueva auditoría en el ejercicio 2029.

Durante el ejercicio GAME no consumió energía procedente de fuentes renovables.

Por otro lado, durante el período analizado se ha consumido un total de 4.293 m^3 de agua[4], mientras que en el ejercicio anterior fue de 5.214,48 m^3. La reducción del consumo de agua registrada durante el ejercicio se debe principalmente al cierre de determinados establecimientos, lo que ha supuesto una disminución de la actividad y, en consecuencia, de las necesidades de consumo de recursos hídricos.

3.5. CAMBIO CLIMÁTICO

Dada la naturaleza de la actividad empresarial de GAME, no se producen emisiones significativas de gases de efecto invernadero (GEI). A pesar de ello, desde GAME se ha querido contribuir a la reducción de este tipo de gases, mediante la instalación en el parking de vehículos de sus oficinas centrales, de tomas de corriente CETAC para la carga de vehículos eléctricos. También en la zona frontal al edificio de oficinas existen 10 puntos de carga "Tipo 2" de Tesla, válidos para cualquier vehículo eléctrico. Todos estos puntos están destinados a la carga de vehículos eléctricos de los empleados y de las visitas de GAME.

Con esto, la empresa quiere ofrecer una ventaja adicional a sus empleados por ser miembros del equipo de GAME para la recarga de sus vehículos eléctricos, además de mostrar una firme apuesta por la movilidad sostenible y las iniciativas innovadoras.

EMISIONES DE GEI

Ejercicio abril 2026					
ALCANCE	FUENTE	DATO ACTIVIDAD	UNIDAD	FACTOR EMISIÓN PCG ($KG/CO_{2eq}/KWH$)[5]	EMISIONES ($KG\ CO_{2eq}$)
Alcance 2	Electricidad	5.323.520	kWh	0,258	1.373.468,16
TOTAL EMISIONES ALCANCE 2 (kg CO2eq)					**1.373.468,16**

EMISIONES DE GEI

Ejercicio abril 2025					
ALCANCE	FUENTE	DATO ACTIVIDAD	UNIDAD	FACTOR EMISIÓN PCG ($KG\ CO_{2eq}/KWH$)	EMISIONES ($KG\ CO_{2eq}$)
Alcance 2	Electricidad	5.667.011	kWh	0,257	1.456.421,83
TOTAL EMISIONES ALCANCE 2 (kg CO2eq)					**1.456.421,83**

La reducción del consumo de electricidad registrada durante el ejercicio se debe principalmente al cierre de determinados establecimientos, lo que ha supuesto una disminución de la actividad. En cualquier caso y en línea con el compromiso asumido

[4] El consumo de agua contempla el correspondiente al Almacén, el SAT y la Central (oficinas), así como al de 88 tiendas. El resto de las tiendas no se incluye, ya que no disponen de sanitarios en sus instalaciones.

[5] El factor de emisión aplicado para el cálculo de las emisiones de Alcance 2 corresponde a la metodología publicada por el Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico, utilizando los factores de emisión correspondiente en la Calculadora de Huella de Carbono para Organizaciones al año 2007-2025: Calculadoras

con el Medio Ambiente, GAME utiliza embalajes fabricados 100% con material reciclado, para el envío de productos en la venta web.

A la fecha de cierre del ejercicio, GAME no dispone de un Plan de Reducción de Emisiones. No obstante, está analizando los requisitos regulatorios aplicables y las medidas necesarias para desarrollar e implantar dicho plan en cumplimiento de las obligaciones normativas vigentes

3.6. BIODIVERSIDAD

Dado el modelo de negocio de GAME, su actividad no implica ningún riesgo para la biodiversidad ni afecta de ningún modo, por lo que no existe una materialidad al respecto.

4. CUESTIONES SOCIALES Y DE PERSONAL

Dentro del ámbito social y laboral, los principales riesgos que pueden existir son los relativos al absentismo laboral, accidentes de trabajo, desigualdad, brecha salarial o acoso laboral.

Para mitigar dichos riesgos GAME cuenta con:

- Convenio Colectivo propio que regula y amplia los derechos recogidos en el Estatuto de los Trabajadores.
- DRP – Plan de Recuperación ante desastres, que habitualmente se centra en la recuperación de la información automatizada.
- PC – Plan de Contingencias, que constituye un manual operativo de actuación en caso de emergencia que da cobertura a toda la Compañía.
- BCP – Plan de Continuidad de Negocio, que abarca todas las áreas de la Compañía combinando los dos conceptos anteriores.
- Informe de Auditoría del sistema de gestión de Prevención de Riesgos Laborales y el Informe de cumplimiento de los parámetros de seguridad y salud, los cuales arrojan un resultado óptimo de cumplimiento.
- Protocolo de Acoso y Código de Conducta, que permiten concienciar y evitar situaciones de acoso o discriminación y en su caso poner remedio a las mismas. En el periodo objeto del presente Informe no ha sido reportado ningún incidente de discriminación.
- Plan de Igualdad. GAME cuenta un Plan de Igualdad que permite desarrollar e implantar medidas de conciliación de la vida laboral y profesional, así como el ejercicio corresponsable de éstas por ambos progenitores.

4.1. EMPLEO

En relación con los datos estadísticos relativos al empleo en GAME en el periodo analizado, se muestran las siguientes tablas:

Número total y distribución de empleados por sexo, edad, categoría profesional y modalidad de contrato[6]

GAME cuenta en el momento del cierre fiscal con una plantilla de 1.016 empleados frente a los 997 del ejercicio anterior.

POR TIPO CONTRATO	2024-2025				2025-2026			
	A cierre		Promedio		A cierre		Promedio	
	Fijo	Temporal	Fijo	Temporal	Fijo	Temporal	Fijo	Temporal
Hombre	645	51	690	65	673	32	679	25
Mujer	284	17	302	23	298	13	298	12

[6] Los valores promedio del número de empleados se reportan como números enteros (sin decimales). El sumatorio por grupo aportado puede no coincidir con el total debido a que no se muestran los decimales (redondeo al alza en caso de decimal por encima o igual que 5, y a la baja en caso de decimal por debajo de 5)

POR RANGO DE EDAD	2024-2025				2025-2026			
	A cierre		Promedio		A cierre		Promedio	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
<= 29 años	131	54	153	66	147	76	128	62
>= 30 años y <= 39 años	265	125	288	134	246	109	252	111
>= 40 años y <= 49 años	249	101	258	102	254	106	264	113
>= 50 años	51	21	56	23	58	20	59	24

POR TIPO JORNADA	2024-2025				2025-2026			
	A cierre		Promedio		A cierre		Promedio	
	Completo	Parcial	Completo	Parcial	Completo	Parcial	Completo	Parcial
Hombre	451	245	471	283	438	267	457	247
Mujer	145	156	152	172	143	168	151	159

POR TIPO de JORNADA y RANGO DE EDAD	2024-2025							
	Indefinido/Fijo				Temporal			
	A cierre		Promedio		A cierre		Promedio	
	Completo	Parcial	Completo	Parcial	Completo	Parcial	Completo	Parcial
<= 29 años	33	102	34	121	4	46	2	62
>= 30 años y <= 39 años	230	145	245	155	1	14	2	19
>= 40 años y <= 49 años	263	84	270	88	1	2	0	2
>= 50 años	64	8	70	9	0	0	0	0

POR TIPO de JORNADA y RANGO DE EDAD	2025-2026							
	Indefinido/Fijo				Temporal			
	A cierre		Promedio		A cierre		Promedio	
	Completo	Parcial	Completo	Parcial	Completo	Parcial	Completo	Parcial
<= 29 años	47	146	44	121	1	29	0	25
>= 30 años y <= 39 años	203	142	212	141	3	7	2	8
>= 40 años y <= 49 años	259	96	276	99	1	4	0	2
>= 50 años	67	11	73	11	0	0	0	0

POR CATEGORÍA PROFESIONAL	2024-2025						2025-2026					
	Acierre			Promedio			A cierre			Promedio		
	Fijo	Temporal	Total	Fijo	Temporal	Total	Fijo	Temporal	Total	Fijo	Temporal	Total
Grupo A - Gerentes	7	0	7	8	0	8	8	0	8	7	0	7
Grupo B - Supervisores	29	0	29	30	0	30	25	0	25	28	0	28
Grupo C - Jefe de sucursal y Técnicos especialistas de negocio	260	0	260	278	1	279	255	1	256	268	0	268
Grupo D - Jefe de sección y Oficiales	246	4	250	253	2	254	233	3	236	249	1	251
Grupos E y F Dependientes, Mozos, Auxiliares y Ayudantes	387	64	451	422	85	507	450	41	491	425	36	461

POR JORNADA	2024-2025				2025-2026			
	A cierre		Promedio		A cierre		Promedio	
	Completo	Parcial	Completo	Parcial	Completo	Parcial	Completo	Parcial
Grupo A Gerentes	7	0	8	0	8	0	7	0
Grupo B Supervisores	28	1	29	1	24	1	27	1
Grupo C Jefe de sucursal y Técnicos especialistas de negocio	227	33	245	35	224	32	235	33
Grupo D Jefe de sección y Oficiales	230	20	234	20	220	16	233	17
Grupos E y F Dependientes, Mozos, Auxiliares y Ayudantes	104	347	108	400	105	386	106	355

Despidos por sexo, edad y clasificación profesional

En el periodo de reporte del presente informe hubo 56 despidos.

	2024-2025	2025-2026
<= 29 años	10	13
>= 30 años y <= 39 años	32	10
>= 40 años y <= 49 años	16	24
>= 50 años	7	9

	2024-2025		2025-2026	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Grupo A - Gerentes	2	0	0	0
Grupo B - Supervisores	0	1	5	1
Grupo C - Jefe de sucursal y Técnicos especialistas de negocio	13	3	8	6
Grupo D - Jefe de sección y Oficiales	14	4	13	7
Grupos E y F - Dependientes, Mozos, Auxiliares y Ayudantes	19	9	9	7

Remuneraciones[7] medias y su evolución desagregados por sexo, edad y clasificación profesional

Remuneración media a tiempo completo	2024-2025	2025-2026
<= 29 años	18.500 €	19.143 €
>= 30 años y <= 39 años	21.253 €	21.957 €
>= 40 años y <= 49 años	24.756 €	25.176 €
>= 50 años	34.927 €	34.471 €

	2024-2025			2025-2026		
Remuneración media a tiempo completo	Hombre	Mujer	Brecha Salarial (%)[8]	Hombre	Mujer	Brecha Salarial (%)
Grupo A - Gerentes	105.487 €	N/A	N/A	102.817 €	N/A	N/A
Grupo B - Supervisores	44.479 €	45.638 €	-2,6%	46.711 €	52.914 €	-13,3%
Grupo C - Jefe de sucursal y Técnicos especialistas de negocio	25.920 €	25.715 €	0,8%	26.988 €	26.370 €	2,3%
Grupo D - Jefe de sección y Oficiales	22.255 €	22.730 €	-2,1%	23.087 €	23.706 €	-2,7%
Grupos E y F - Dependientes, Mozos, Auxiliares y Ayudantes	18.734 €	18.769 €	-0,2%	19.342 €	19.205 €	0,7%
Total Rem Media	**22.825 €**	**22.894 €**	**-0,3%**	**23.432 €**	**22.448 €**	4,2%

[7] Las remuneraciones reportadas incluyen el salario fijo de los empleados, sin considerar las variables que se pudieran percibir.

[8] El cálculo de la brecha salarial se ha realizado mediante la fórmula [(salario medio hombre – salario medio mujer) / salario medio hombre] x 100. Aquellos valores en negativo muestran que la brecha salarial es a favor de la mujer.

Remuneración media de puestos de consejeros y directivos

En el ejercicio actual, a raíz de dicha adquisición, se ha reconfigurado la composición del Consejo, que ahora está integrado por tres miembros. Uno de ellos desempeña funciones de gestión y, por tanto, su remuneración se presenta junto con la del resto del personal. Los otros dos miembros no ejercen funciones ejecutivas y, por razones de confidencialidad, sus remuneraciones no se detallan reportan.

IMPLANTACIÓN DE POLÍTICAS DE DESCONEXIÓN LABORAL

GAME cuenta con un Protocolo de Desconexión Digital que establece las medidas necesarias que garantiza que las personas trabajadoras puedan disfrutar de su tiempo de descanso diario, semanal, licencias, festivos y vacaciones, así como que se preserve su intimidad personal y familiar.

EMPLEADOS CON DISCAPACIDAD

GAME ha tenido en plantilla, a fecha de cierre, un total de 6 personas (0,60% sobre el total de empleados). El ejercicio anterior la proporción fue del 0,70%.

GAME cumple con los requisitos establecidos por la Ley General de Discapacitados mediante la contratación directa de persona y también con las medidas alternativas substitutorias autorizadas por la Administración. Entre ellas destacan la relación con Fundación Juan XXIII, Vistalia Integración, que proporciona a GAME material de oficina, y para la parte de marketing trabajan con Gureak Marketing.

4.2. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO



La materialidad de la organización del trabajo tiene su reflejo en el impacto económico que supone la productividad de sus empleados. Aunque no es un factor considerado como definitivo, sí es tenido en cuenta por GAME de cara a crear un entorno de trabajo acogedor y en el que el trabajador pueda tener un desarrollo profesional y que al mismo tiempo le permita una conciliación con la vida familiar.

En el año 2023 GAME puso en marcha la Evaluación de Factores Psicosociales donde toda la empresa tuvo la oportunidad de participar. Actualmente se están desarrollando las diferentes acciones y medidas de mejora para mitigar los factores de riesgo identificados. Estos estudios permitieron conocer posibles fallos de la organización, potenciales de producir anomalías y distorsiones en su funcionamiento.

Esto se deriva de la importancia de identificar los factores de riesgo, analizando las condiciones de trabajo, el contenido del trabajo (monotonía, exigencias de la tarea, presión temporal, aislamiento, etc.), las condiciones de empleo (desarrollo profesional, remuneración, horarios, trabajo a prima, etc.) o las relaciones sociales (sistema de participación, clima psicológico, discriminación, etc.), para establecer medidas de mejora y prevenir daños a la salud de los trabajadores.

ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO DE TRABAJO

La organización del tiempo de trabajo en GAME está distribuida de la siguiente manera:

- **OFICINA:** Horario de entrada de 7:30 a 10:00 y salida a las 16:30, con horario flexible en periodo estival y viernes.
- **SAT:** Horario continuo de 7:00 a 15:30
- **ALMACEN:** Horario continuo rotativo de mañana o de tarde de 6:00 a 14:00 y de 14:00 a 22:00
- **TIENDAS:** Horario rotativo de mañana o de tarde

ABSENTISMO

En relación a las horas[9] de absentismo producidas a lo largo del periodo analizado, serían las recogidas en la siguiente tabla:

TIPO DE ABSENTISMO	2024-2025	2025-2026
Enfermedad común y accidente no laboral[10]	103.376	134.472
Accidente de trabajo	5.832	8.544
Riesgo durante el embarazo	600	464
Permiso de paternidad/maternidad[11]	18.570	13.544
Total Ausencias	**127.778**	**157.024**

MEDIDAS DE CONCILIACIÓN

Actualmente GAME cuenta con las siguientes medidas de conciliación recogidas en su Convenio Colectivo:



- Licencias para asistencia a consulta médica del trabajador en horas coincidentes con la jornada laboral.
- Acompañamiento a familiares de primer grado a consulta médica y atención a menor en caso de enfermedad.
- Nuevos modelos de gestión de la concreción horaria. Como alternativa al cambio de centro de trabajo, GAME puede proponer al trabajador:
- Concentrar la reducción de jornada en días completos continuados, de tal forma que se deje de prestar servicios por meses completos y los que se preste servicios se haga en el horario habitual.
- Concretar una jornada semanal de veinte horas a veinticuatro horas. En tal caso, percibirán como medida positiva un salario equivalente a seis horas más de prestación de servicios. En cualquier caso y

[9] Para calcular las horas de absentismo, se ha multiplicado el número de días por una jornada de 8 horas.
[10] Dicha categoría incluye enfermedades comunes y reposo médico.
[11] Para el ejercicio 2025 se reporta la tipología permiso de paternidad/maternidad para mostrar una imagen más significativa de las horas de absentismo.

en tal modelo de concreción horaria, los trabajadores deberán prestar al menos un día a la semana en jornada completa, que deberá coincidir preferentemente con el día de mayor actividad.

- Disfrute del Complemento Personal. Los trabajadores podrán disfrutar, en caso de existir, del complemento personal en forma de tiempo a razón del importe bruto anual equivalente. Dicho disfrute podrá realizarse por meses completos en periodo de baja actividad siendo éste de febrero a agosto, ambos inclusive, o en cómputo semanal uniforme.
- Horarios. En periodo estival y viernes existe la posibilidad en Central de realizar horario flexible. De igual modo en el SAT se ha establecido un horario continuo.

Además, GAME cuenta con el Plan de Igualdad que recoge medidas referentes a conciliación y corresponsabilidad que se añaden o amplían algún aspecto de las ya existentes.

4.3. SEGURIDAD Y SALUD

GAME cumple con sus obligaciones en materia de Seguridad y Salud Laboral, tal y como queda recogido en el Informe de Auditoría del sistema de gestión de Prevención de Riesgos Laborales (informe de fecha de 2025 con validez hasta el 2029) y a través del Informe de cumplimiento de los parámetros de seguridad y salud. De igual modo GAME realiza una auditoría legal obligatoria cada cuatro años, pero alternativamente con la auditoría legal, se realiza una auditoría voluntaria (informe de fecha 2023) de manera que el sistema de gestión de Prevención de Riesgos Laborales queda auditado con una periodicidad bianual.

Como medidas de carácter específico se encontraría la corrección de las deficiencias técnicas observadas.

Y como medidas de carácter general se encuentran los siguientes apartados.

- Organización y gestión preventiva.
- Evaluaciones específicas.
- Lugares de trabajo.
- Maquinaria y equipos de trabajo.
- Instalaciones eléctricas.
- Instalaciones de protección contra incendios.
- Instalaciones y equipos sometidos a legislación específica.
- Sustancias y Preparados Químicos.
- Medios de Protección.
- Medidas de Emergencia.
- Actividades Informativas.
- Actividades Formativas.
- Análisis e Investigación de daños.
- Control de Riesgos y Gestión.
- Vigilancia y Control de la Salud.
- Coordinación de Actividades Empresariales.
- Colectivos especiales de trabajadores.
- Memoria anual de actividades



De igual modo se realiza una revisión anual denominada "Revisión por la Dirección", en la que se establecen los grados de cumplimiento de los objetivos anuales planificados, actuaciones adicionales llevadas a cabo por el departamento, inspecciones laborales interpuestas y sus resultados.

GAME también somete a continua evaluación las condiciones de trabajo de sus empleados para garantizar unas condiciones de seguridad adecuadas, a través de evaluaciones de riesgos cada 4 años y control del seguimiento de los trabajadores (formación, información, reconocimientos médicos, medidas de emergencia, entrega de EPIs, autorizaciones de uso de máquinas).

Durante el periodo analizado, no se produjeron enfermedades profesionales.

En relación a los procesos derivados de Contingencias profesionales, se pueden observar las siguientes tablas:

Índices de accidentabilidad

Los índices de accidentabilidad calculados son los siguientes[12]:

2024 – 2025	Mujeres	Hombres
Índice de incidencia: N.º AT con baja en jornada en el periodo / N.º trabajadores en el periodo x 10^3	43,08	35,76
Índice de frecuencia: N.º AT con baja en jornada en el periodo / (N.º horas a trabajar x N.º trabajadores) x 10^6	10,34	19,94
Índice de gravedad: N.º días de baja en el periodo / (N.º horas a trabajar x N.º Trabajadores) x 10^3	0,41	0,39

2025 – 2026	Mujeres	Hombres
Índice de incidencia: N.º AT con baja en jornada en el periodo / N.º trabajadores en el periodo x 10^3	28,71	11,38
Índice de frecuencia: N.º AT con baja en jornada en el periodo / (N.º horas a trabajar x N.º trabajadores) x 10^6	16,06	6,35
Índice de gravedad: N.º días de baja en el periodo / (N.º horas a trabajar x N.º Trabajadores) x 10^3	0,983	0,42

Accidentes de trabajo[13]			
2024 - 2025	**Mujer**	**Hombre**	**Total**
Total	14	27	41
2025 - 2026	**Mujer**	**Hombre**	**Total**
Total	11	16	27

A la fecha de cierre del ejercicio, existe un caso en seguimiento por riesgo de recaída asociado a un proceso de salud previamente identificado

[12] Los índices de accidentabilidad se han calculado utilizando los datos de los informes de siniestralidad del ejercicio 2024-2025 y 2025-2026

[13] Se incluyen los accidentes con baja in itinere.

4.4. RELACIONES SOCIALES

El 3 de noviembre de 2023 se actualizó el Convenio Colectivo propio acordado con la Representación Laboral de los Trabajadores en 2016. Este Convenio contempla las particularidades de las relaciones laborales dentro de GAME y que amplia y mejora los derechos reconocidos en el Estatuto de los Trabajadores. Dicho Convenio Colectivo, aún vigente hoy, es de aplicación al 100% de los empleados de GAME.



De igual modo, en el marco de las relaciones sociales, GAME cuenta también con distintos Comités zonales e Intercentros con la Representación Laboral de los Trabajadores, en los que se reportan y negocian las políticas laborales de la empresa.

Además, GAME, en cumplimiento de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales, así como del art. 57 de su propio Convenio Colectivo, cuenta con 4 Comités de Seguridad y Salud (tres de ellos regionales y otro Intercentros para dar cobertura al resto del territorio), donde se reportan y acuerdan las medidas en dicha materia.

Cada Comité cuenta con su propio Reglamento donde se delimitan sus funciones y responsabilidades, de modo que todas las cuestiones sociales que deban tratarse entre la empresa y la representación laboral de los trabajadores cuenten con el canal apropiado.

De igual modo, y respetando las funciones asignadas a cada Comité, tanto la empresa como la representación laboral de los trabajadores tienen plena libertad para traer a esos comités los temas o asuntos que consideren oportunos, levantándose acta de todos los acuerdos adoptados.

Además, todos los Comités realizan reuniones al menos trimestrales de seguimiento de modo que se pueda contrastar el efectivo cumplimiento de los acuerdos adoptados.

4.5 FORMACIÓN

En GAME se diseñan y se comunican anualmente varios Planes de Formación: uno para tienda y otro para Central (Oficinas, SAT y Almacén).

En el diseño de dichos Planes de Formación se tiene en cuenta las características de los puestos que ocupan los trabajadores, la formación realizada previamente y las previsiones de crecimiento y actividad de la Compañía.

Esta formación se realiza tanto en modalidad presencial como Online, incluyendo también en ella a las personas en situación de baja por maternidad/paternidad. Se apuesta por esta modalidad debido a la dispersión geográfica, y así poder llegar a más personal que desee formarse.

La formación persigue de este modo mejorar la cualificación, promover el desarrollo profesional y facilitar la movilidad entre departamentos.

Categorías profesionales	2024-2025	2025-2026
Grupo A - Gerentes	21	31
Grupo B - Supervisores	210	455
Grupo C - Jefe de sucursal y Técnicos especialistas de negocio	3.205	1.915
Grupo D - Jefe de sección y Oficiales	2.727	1.372
Grupos E y F - Dependientes, Mozos, Auxiliares y Ayudantes	3.859	2.753

Total horas	10.022	6.526

4.6. ACCESIBILIDAD UNIVERSAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD



GAME es una empresa comprometida con la integración de las personas con discapacidad, lo cual acredita no sólo mediante el cumplimiento de las obligaciones derivadas de la Ley General de Discapacidad, sino mediante la revisión y mejora de sus tiendas a pie de calle con la intención de mejorar los accesos a las personas con movilidad reducida.

De igual modo todas las tiendas ubicadas en centros comerciales cumplen con las políticas de accesibilidad impuestas a dichos centros comerciales.

4.7 IGUALDAD

GAME tiene el compromiso de asegurar la Igualdad de Oportunidades para todos. En el propio Código de Conducta establece que no se discriminará a ningún empleado por razón de origen racial o étnico, sexo, discapacidad, religión, edad u orientación sexual. Esta directriz aplica tanto a empleados, candidatos, clientes, proveedores u otros contactos que puedan tener contacto con cualquier empleado de GAME.



Además, todos los trabajadores de GAME tienen la obligación de:

- Comunicar cualquier indicio de discriminación dentro de GAME al Departamento de Recursos Humanos que gestionará la investigación de dicha queja.
- Tener presente que cualquier persona que haga uso de la discriminación mediante el lenguaje o la conducta (incluyendo cualquier forma de acoso) y que repercuta negativamente debido al origen racial o étnico, sexo, discapacidad, religión, edad u orientación sexual será sujeta a medidas disciplinarias.

GAME tiene la responsabilidad de asegurar, para todos los empleados, un ambiente de trabajo seguro y sin comportamientos intimidantes y amenazantes, en el que no se tolere ninguna conducta hostil a ningún nivel dentro de la Compañía.

Por todo ello GAME considera:

- Que la dignidad es un derecho inalienable de toda persona y cualquier manifestación de acoso en el trabajo es inaceptable.
- Que el acoso en el trabajo contamina el entorno laboral, y puede tener un efecto negativo sobre la salud, el bienestar, la confianza, la dignidad y el rendimiento de las personas que lo padecen.
- Que toda la plantilla de GAME debe contribuir a garantizar un entorno laboral en el que se respete la dignidad de las personas.
- Que el acoso en el trabajo es un comportamiento indebido, por lo que la empresa en su conjunto debe actuar frente al mismo, y que incumbe a toda la plantilla la responsabilidad de cumplir con las disposiciones del presente protocolo.
- Que el acoso y las falsas denuncias de acoso en el trabajo son una manifestación de intimidación intolerable.
- Que la aparición de acoso laboral de cualquier índole supone un riesgo psicosocial para los trabajadores, por lo que dichas situaciones deberán identificarse, evaluarse y eliminarse de acuerdo a los principios de la acción preventiva que se recogen en la Ley de Prevención de Riesgos Laborales.

Igualmente GAME declara:

- Que toda la plantilla tiene derecho a ser tratada con dignidad y respeto.
- Que está expresamente en contra y no permitirá situaciones de acoso en el trabajo, con independencia de quién sea la víctima o la persona acosadora en la situación denunciada.

- Que cualquier miembro de la plantilla tiene derecho a presentar denuncias si el hecho se produce y a ser atendidas.

Y GAME insta:

- A la Dirección y a las demás personas con mando sobre equipos de personas, a aplicar estos principios y a emprender las acciones necesarias para garantizar su cumplimiento, velando asimismo para que las personas a su cargo no sean víctimas de acoso en el trabajo.
- A toda la plantilla, a observar el presente protocolo de acoso, a velar por que todas las personas sean tratadas con respeto y dignidad y a utilizar este protocolo de manera responsable.

Para ello, GAME ha desarrollado un Protocolo de Acoso por el cual se compromete a:

- Informar y formar a toda la plantilla sobre el contenido del protocolo.
- Investigar con total confidencialidad las situaciones de acoso que se produzcan.
- Establecer cauces para que todas las personas que puedan sufrir acoso en el trabajo puedan denunciar dicho comportamiento.
- Proteger a las personas frente a posibles represalias por haber presentado la denuncia de acoso.
- Proporcionar la ayuda que se considere necesaria para la víctima.
- Adoptar medidas disciplinarias contra la persona acosadora, quien ejerza esta práctica y contra quien presente falsas denuncias.

Dentro del Protocolo de Acoso se contemplan los distintos tipos de acoso, entre los que se encuentran el acoso sexual y el acoso por razón de sexo, considerando ambos como discriminatorios, y estando sometidos al protocolo de actuación en caso de la detección de alguno de ellos.

Además de manera particular en cuanto a la igualdad de género, GAME cuenta con un Plan de Igualdad de la compañía, que se aplica en todos los centros de GAME STORES IBERIA SLU en el territorio español y a la totalidad de su plantilla.



GAME tiene además el compromiso de promover el empleo. Dicha promoción la realiza tanto a través del portal GAME TALENTO en LinkedIn (https://es.linkedin.com/showcase/game-talento), como a través de acuerdos de colaboración con centros educativos como el IES San Blas.

GAME tiene también suscrito un convenio de colaboración con la asociación La Rueca, con la finalidad de conseguir la inclusión de personas en situación de vulnerabilidad social, especialmente de jóvenes en riesgo, contribuyendo a la transformación positiva de la sociedad.

Además, GAME colabora con la FUNDACION JUAN XXIII que fomenta el empleo entre personas con necesidades especiales.

5. RESPETO A LOS DERECHOS HUMANOS



GAME opera exclusivamente en el territorio de España, no existiendo ningún riesgo relativo al trabajo infantil o forzoso. En cualquier caso, GAME se encuentra plenamente comprometida con la libertad de asociación y el respeto a los Derechos Humanos, tal y como queda reflejado en su Código de Conducta, donde entre otros valores, se recoge el Respeto a los demás, la Igualdad de oportunidades, el Respeto a la privacidad de los empleados y la Prevención de la Violencia y el Acoso en el lugar de trabajo.

Dicho compromiso queda también reflejado tanto en el Protocolo de Acoso, así como en el Reglamento del Canal de Denuncias como herramienta para la detección y resolución de conductas irregulares.

Además, estas Políticas se encuentran sometidas a revisión y control por parte del Compliance Officer para verificar su correcta aplicación.

Durante el periodo de reporte de este informe se recibieron tres denuncias por vulneración de Derechos Humanos. Estas denuncias, relacionadas con relaciones interpersonales entre trabajadores, fueron comunicadas al Comité de Ética a través del Canal de Denuncias. Una de las denuncias está en suspenso por baja de la persona trabajadora, en otra se propuso sanción, en otra se concluyó que los hechos no eran constitutivos de infracción punible.

6. LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN, SOBORNO Y EL BLANQUEO DE CAPITALES



En la actividad comercial desarrollada por GAME, el riesgo relativo a situaciones de corrupción y soborno se valora como bajo, ya que en el sector del videojuego los productos son suministrados principalmente por los fabricantes, por lo que no es habitual la competencia entre proveedores de un mismo producto que pudieran tratar de influir en decisiones de compra.

A pesar de ello y para minimizar el riesgo de corrupción o soborno, GAME cuenta con una Política Anticorrupción y una Política de Regalos, así como un registro de regalos y atenciones que evidencian la ausencia de situaciones irregulares.

De igual modo, aunque GAME sólo opera en el mercado español y su actividad de comercio de bienes no le convierte en sujeto obligado por la Ley de Prevención de Blanqueo de Capitales, sí establece medidas específicas en su Política de Prevención de Prevención de Blanqueo de Capitales respecto a los importes en las transacciones de cobros o pagos.

Asimismo cuenta con un procedimiento de reporte e investigación de actividades sospechosas, así como un registro.

6.1 MEDIDAS ADOPTADAS PARA PREVENIR LA CORRUPCIÓN Y EL SOBORNO

El compromiso de GAME en la prevención de la corrupción y sobornos queda patente en su Código de Conducta, donde se recogen capítulos específicos destinados a los Sobornos y corrupción, Estafa, Pagos irregulares y Blanqueo de capitales.

Durante el ejercicio fiscal comprendido entre el 1 de mayo de 2025 y el 30 de abril de 2026, no se han identificado ni registrado incidentes, denuncias o procedimientos relacionados con casos de corrupción o soborno

De manera particular en GAME existe una Política Anticorrupción que pretende completar y ampliar todo lo dispuesto en el Código de Conducta con la finalidad de prevenir y descubrir la eventual comisión de ilícitos penales, y que tiene por objeto identificar y evitar todas aquellas prácticas corruptas que pudieran producirse en el seno de GAME.

De igual modo y completando lo anterior, GAME cuenta con una Política de Regalos donde se regula la realización o aceptación por terceros que tengan algún tipo de vinculación con GAME, de regalos u otro tipo de atenciones hacia los trabajadores, en su condición de empleados de GAME, con el fin de prevenir aquellas situaciones o comportamientos que puedan tener la condición de prácticas ilícitas.

De este modo y a través de esta Política, GAME pretende asegurar que todos sus empleados, así como los terceros con los que mantiene relaciones comerciales, cumplan con lo dispuesto en la legislación vigente sobre esta materia.

El cumplimiento de estas Políticas es revisado periódicamente por el Compliance Officer de GAME, quien realiza un seguimiento de las incidencias y, en su caso, de las medidas disciplinarias o sanciones relacionadas con posibles incumplimientos.

La comunicación a empleados de GAME de estas medidas se realiza mediante el propio Código de Conducta de GAME, que es firmado por todos los empleados cuando se incorporan a la empresa, y, además, mediante comunicados a toda la plantilla informando de la existencia de dichas Políticas y de la obligatoriedad de su conocimiento y cumplimiento.

Igualmente y como refuerzo, se remiten comunicados específicos al personal directamente, con recordatorios sobre la obligatoriedad de su cumplimiento y aclaratorios sobre aspectos que puedan generar alguna duda.

6.2. MEDIDAS PARA LUCHAR CONTRA EL BLANQUEO DE CAPITALES

En relación con el Blanqueo de Capitales, además de un capítulo específico en el Código de Conducta, GAME cuenta con una Política de Prevención de Blanqueo de Capitales, donde se enumeran las conductas sospechosas y se establece un protocolo de actuación en caso de detección de una de estas conductas.

En dicho protocolo queda establecido que ante cualquier conducta sospechosa, ésta debe comunicarse al Compliance Officer de la empresa, quien registrará dicha comunicación y realizará la oportuna investigación para determinar las medidas oportunas que deben adoptarse.

De igual modo GAME ha dado instrucciones a las tiendas, una serie de criterios respecto a los medios de pagos:

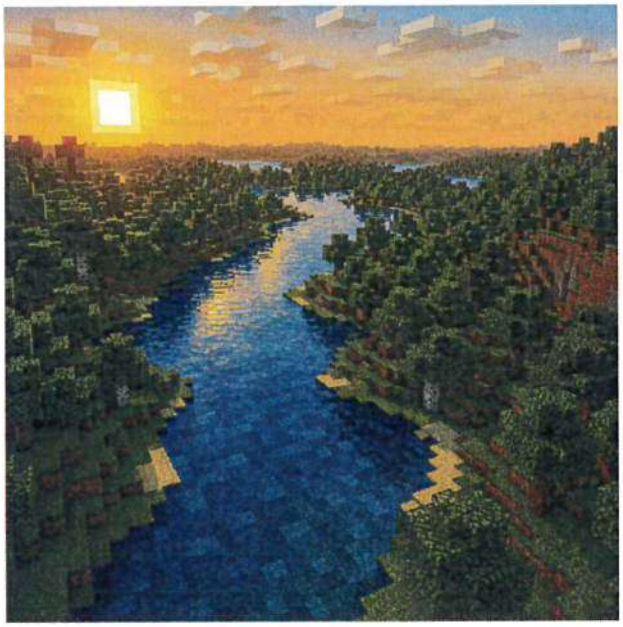
- Un límite de pago a través de efectivo hasta 1.000 euros.
- Comprobación de que la banda magnética de tarjetas no está dañada o levantada.
- Comprobación del caracter "V" en caso de Visa y "MC" en caso de Mastercard
- Comprobación que el número de tarjeta empieza por 4 en caso de Visa y 5 en caso de Mastercard
- Cotejar que el nombre y número de la tarjeta que aparece en el ticket es igual al relieve de la propia tarjeta
- Si la tarjeta es de PIN, no es necesario pedir el DNI y se realizan las comprobaciones de firma
- Comprobación de que la firma del DNI es la misma que la que consta en la tarjeta de crédito y la que consta en el ticket.
- Verificar que la tira de la firma en la tarjeta no está levantada.

6.3. CONTROL DE LAS APORTACIONES A FUNDACIONES Y ENTIDADES SIN ÁNIMO DE LUCRO

Tal y como queda recogido en la Política de Regalos de GAME, cualquier patrocinio o pago a entidades sin ánimo de lucro deberá ser transparente y efectuarse de conformidad con la ley aplicable.

Durante el periodo analizado no se realizó ninguna de dichas aportaciones, al igual que en anterior.

7. SOBRE LA SOCIEDAD



7.1. COMPROMISOS DE LA EMPRESA CON EL DESARROLLO SOSTENIBLE

Teniendo en cuenta la actividad comercial realizada por GAME, la contribución en el desarrollo sostenible reside en el impacto del empleo generado y la capilaridad en el territorio debido a la existencia de tiendas alrededor de todo el país, que sin distinción alguna, ayuda positivamente en la generación de empleo juvenil en distintas localidades con tasas de desempleo elevadas.

Por este mismo motivo, la actividad comercial implica relaciones con los actores de las comunidades locales, a través de la generación de comercio y de empleo en dichas comunidades.

A día de hoy, GAME no está suscrita a estatutos, principios u otros documentos de carácter económico, ambiental y social desarrollados externamente.

7.2. SUBCONTRATACIÓN Y PROVEEDORES

Además de los compromisos asumidos directamente por GAME, ésta también exige a todos sus proveedores mediante su modelo de Contrato de Suministro, el cumplimiento de la normativa y legalidad aplicable, y en particular la prevención de riesgos medioambientales, así como las obligaciones de orden laboral, de seguridad social y fiscal.

De igual modo GAME de manera específica recoge en su modelo de Contrato de Suministro la obligación de los proveedores de cumplir con sus obligaciones legales en materia de gestión de residuos, solicitándoles en su caso su número de registro RII-AEE/REI-RAEE y su incorporación en las facturas.

GAME, a través de su Compliance Officer realiza controles periódicos para revisar que efectivamente los contratos que se firman con proveedores recogen dicho clausulado. No siendo necesario realizar auditorías a proveedores.



De igual modo en el Manual de Cumplimiento Normativo de Producto se establece otro control específico de inspección física de los productos suministrados por los proveedores para identificar que cumplen con su obligación de incorporar el marcado correspondiente que indica la recogida selectiva de los aparatos eléctricos y electrónicos (AEE) una vez finalizada su vida útil para que entre en el circuito de reciclaje, y no acaben en contenedores de basura no autorizados.

Por su parte, la Política de Compras de GAME recoge también un capítulo 3.7.2. sobre "Cuestiones Medioambientales" donde la Responsabilidad Corporativa alienta a la Compañía, no sólo a evitar daños medioambientales, sino a fomentar una influencia positiva en el Medio Ambiente siempre que sea posible.

7.3. CONSUMIDORES

Aunque GAME no es fabricante de los productos que comercializa, exige a todos sus proveedores el estricto cumplimiento, tanto de las certificaciones y medidas de seguridad que les resultan de aplicación a sus productos, como de todos los requisitos legales en materia de Consumo.

A tal efecto GAME cuenta con un Manual de Cumplimiento Normativo de Producto donde se establece el clausulado que resulta obligatorio, así como las medidas adicionales de control.

Igualmente y en cuanto a la relación entre GAME y sus clientes, se mantiene el máximo cuidado y respeto a los derechos de los consumidores, tramitando con la atención debida todas las peticiones que recibe.

En GAME los clientes están en el centro, son lo más importante. La atención al cliente con personal especializado es una pieza clave que nos diferencia de los retailers o pure players generalistas.

Nuestros clientes pueden enviarnos sugerencias, consultas y quejas por diferentes medios: pueden acudir a tienda, utilizar las redes sociales o los canales de oficiales de atención al cliente.

En las tiendas tenemos a disposición de los clientes las hojas de reclamaciones, que son inmediatamente derivadas al departamento LEGAL que se encarga de dar respuesta a todas ellas.

Además en nuestra página WEB GAME.es, nuestros clientes tienen el menú de Atención al Cliente donde se encuentran las FAQ de nuestro negocio y el cuestionario de atención al cliente que recibe en tiempo real nuestro departamento de atención al cliente.

Nuestros clientes reciben un formulario para valorar la efectividad y el trato de nuestro equipo de Atención al Cliente, pudiendo valorar de 1 a 5 estrellas y con un espacio para escribir lo que deseen.

Esto nos ayuda a mejorar, para recuperarlos y convertirlos en fans o prescriptores de la marca.

El total de consultas recibidas en 365 días en Atención al Cliente han sido de 46.305.

	Nº. de consultas[14]	
Consultas recibidas	**2024-2025**	**2025-2026**
Mi Pedido	21.366	23.435
Socio	8.788	9.251
¿Cuál ha sido el problema?	5.149	0
Proceso de Pago	2.164	1.988
Producto	2.556	2.447
Reparaciones	2.248	1.731
Queja de tienda	1.863	1.602
Reservas	1.325	1.447
Abono Pendiente	759	1.048
Reserva de novedades	621	807
Clic y Recoger	581	567
Producto digital (DLC)	441	279
Duplicado de ticket de compra	728	913
Iniciar sesión	413	672
Error en el cobro de mi tarjeta	79	78
Financiación de consolas	66	40
Total consultas	**49.147**	**46.305**

[14] En el ejercicio 2024-2025 se han reportado únicamente las consultas recibidas, a diferencia del ejercicio anterior, en el que se contabilizaron todos los movimientos asociados a cada una de ellas. Por este motivo, el número de consultas registrado este año es menor.

A continuación, se presenta el desglose de las reclamaciones recibidas por tipología y/o fuente.

Algunas de las reclamaciones recibidas se recogen a partir de organizaciones específicas de protección y asesoramiento al consumidor.

La totalidad de las reclamaciones[15] recibidas durante el ejercicio ha sido de 964.

2024-2025					
RECLAMACIONES	**PARTICULAR**	**OMIC**	**OCU**	**INSPECCIÓN**	**TOTAL**
Desistimiento	273	58		1	**322**
Reparación/SAT	93	45	1	2	**141**
Queja comercial	140	39	1	12	**192**
Garantía	134	60	1	8	**203**
Pedidos	49	13	1	0	**63**
Puntos	25	60	7	3	**95**
Reservas	4	1	-	-	**5**
Producto Incompleto	1	-	-	-	**1**
Financiación	2	1	-	-	**3**
Total	**721**	**277**	**11**	**26**	**1.035**

2025-2026					
RECLAMACIONES	**INSPECCIÓN**	**PARTICULAR**	**OMIC**	**OCU**	**TOTAL**
Garantía	6	234	119	5	364
Desistimiento	2	204	55	1	262
Queja comercial	4	98	25		127
Pedidos		59	41		100
Reparación/SAT		70	23	1	94
Reservas		9	3		12
Puntos		2	2		4
Financiación			1		1
Total	**12**	**676**	**269**	**7**	**964**

[15] Tal como se ha mencionado anteriormente, los consumidores disponen de diversas vías para presentar sus reclamaciones. En GAME nos comprometemos a gestionar y dar respuesta a cada una de ellas de forma individual. Por este motivo, cuando un mismo cliente presenta reclamaciones a través de distintos canales, cada una se contabiliza por separado y se atiende de manera independiente.

De estas 964 reclamaciones recibidas, 12 resultaron en sanciones impuestas por parte de la Administración Pública relacionadas con motivos de calidad y atención al consumidor.

Nuestros clientes pueden contactar con atención al cliente a través de los diferentes canales que ponemos a su disposición. En Web a través de nuestra área de Atención al Cliente https://www.game.es/atencion-al-cliente, en tienda a través de nuestro personal de tienda, escribiendo a atencionalcliente@game.es o también pueden llamarnos al teléfono de atención al cliente 913 300 105. La consulta, dependiendo del grado de complejidad, podrá ser resuelta de forma inmediata, que es lo que ocurre en la mayoría de los casos, o puede requerir una gestión compleja que estará gestionada por un operador especializado hasta ser solucionada.

7.4 INFORMACIÓN FISCAL

Los beneficios económicos de GAME han sido íntegramente obtenidos en España en 2026 (no tributan en otras jurisdicciones): la cuota a ingresar asciende a (599) miles de euros, lo que supone una devolución de 599 miles de euros que se solicitará en 2027 cuando se liquiden los impuestos.

	30.04.2026
Base imponible 25%	3 608
Cuota Líquida	902
Retención y pagos a cuenta	(1 501)
Otras reducciones	-
Cuota a ingresar	(599)

Cifras expresadas en miles de euros

Los resultados antes de impuestos y los impuestos sobre sociedades por el ejercicio anual terminado el 30 de abril de 2026 han sido:

	30.04.2026
Beneficios antes de impuestos	5.358.973,33 €
Gasto por impuesto sobre sociedades	-1.142.795,79 €
Resultado consolidado del ejercicio	4.216.177,54 €
Pagos por impuestos sobre beneficios	1.494.116,71 €

Cifras expresadas en miles de euros

GAME no ha percibido subvenciones durante el periodo analizado.

Los beneficios económicos de GAME han sido íntegramente obtenidos en España en 2025 (no tributan en otras jurisdicciones): la cuota a ingresar asciende a (22) miles de euros, lo que supone una devolución de 22 miles de euros que se solicitará en 2026 cuando se liquiden los impuestos.

	30.04.2025
Base imponible 25%	4.440
Cuota Líquida	1.110
Retención y pagos a cuenta	(1.132)
Otras reducciones	-

Cuota a ingresar	(22)

Cifras expresadas en miles de euros

En cuanto a la fiscalidad de las operaciones con proveedores[16]:

- El 3,84 % de los proveedores de GAME está exento de pagar IVA por pertenecer a un país de la UE.
- El 88,90 % está incluido en el impuesto de IVA, por estar asentado en la península.
- El 5,19 % está exento de pagar IVA por estar asentado en Canarias.
- El 2,07 % está exento de pagar IVA por ser operaciones de fuera de UE.

Si bien por volumen el 98,61 % de nuestras compras se realizan a proveedores con domicilio social español. En este ejercicio, el importe de las operaciones comerciales con proveedores ascendió a 322.786 miles de euros (308.066 pagados y 14.720 pendientes de pago al cierre), con un plazo medio de pago de 37 días.

GAME no ha percibido subvenciones durante el periodo analizado.

[16] Esta información se ha preparado considerando únicamente aquellas compras que el GAME realiza (solo de producto para la venta) a través de procesos formales de adjudicación, gestionadas por su unidad centralizada de compras, y que coincide con las compras más relevantes.

ANEXO I: Índice de los contenidos requeridos por la Ley 11/2018, de 28 de diciembre

Información solicitada por la Ley 11/2018	Materialidad	Apartado del informe donde se da respuesta	Contenidos GRI[17]	Observaciones/razón de omisión
Información general				
Una breve descripción del modelo de negocio que incluye su entorno empresarial, su organización y estructura	Material	1. Información general	GRI 2-6	No aplica
Mercados en los que opera	Material	1. Información general	GRI 2-1	No aplica
Objetivos y estrategias de la organización	Material	1. Información general	GRI 2-6	No aplica
Principales factores y tendencias que pueden afectar a su futura evolución	Material	1. Información general	GRI 2-6	No aplica
Marco de reporting utilizado	Material	2. Alcance del EINF y análisis de materialidad	GRI 1 GRI 2-2	No aplica
Principio de materialidad	Material	2. Alcance del EINF y análisis de materialidad	GRI 3-1 GRI 3-2	No aplica
Cuestiones Medioambientales				
Enfoque de gestión: descripción y resultados de las políticas relativas a estas cuestiones, así como de los principales riesgos relacionados con esas cuestiones vinculados a las actividades del grupo	Material	3.1. Gestión Ambiental	GRI 3-3	No aplica
Información general detallada				
Información detallada sobre los efectos actuales y previsibles de las actividades de la empresa en el medio ambiente y en su caso, la salud y la seguridad	Material	3.1. Gestión Ambiental	GRI 3-3	No aplica
Procedimientos de evaluación o certificación ambiental	Material	3.1. Gestión Ambiental	GRI 3-3	No aplica
Recursos dedicados a la prevención de riesgos ambientales	No Material	No aplica	No aplica	No aplica
Aplicación del principio de precaución	Material	3.1. Gestión Ambiental	GRI 3-3	No aplica
Cantidad de provisiones y garantías para riesgos ambientales	Material	3.1. Gestión Ambiental	GRI 3-3	No aplica
Contaminación				
Medidas para prevenir, reducir o reparar las emisiones que afectan gravemente el medio ambiente; teniendo en cuenta cualquier forma de contaminación atmosférica específica de una actividad, incluido el ruido y la contaminación lumínica	No material	No aplica	No aplica	No aplica
Economía circular y prevención y gestión de residuos				

[17] Global Reporting Initiative (todos en su versión más reciente).

Medidas de prevención, reciclaje, reutilización, otras formas de recuperación y eliminación de desechos	Material	3.3. Economía circular y prevención y gestión de residuos	GRI 3-3	No aplica
Acciones para combatir el desperdicio de alimentos	No material	No aplica	No aplica	No aplica
Uso sostenible de los recursos				
Consumo de agua y suministro de agua de acuerdo con las limitaciones locales	No material	3.4. Uso sostenible de los recursos	GRI 303-3 a) v.	GAME reporta su consumo de agua aunque no sea un asunto material.
Consumo de materias primas y medidas adoptadas para mejorar la eficiencia de su uso	No material	No aplica	No aplica	No aplica
Consumo, directo e indirecto, de energía	Material	3.4. Uso sostenible de los recursos	GRI 302-1 e)	No aplica
Medidas tomadas para mejorar la eficiencia energética	Material	3.4. Uso sostenible de los recursos	GRI 3-3	No aplica
Uso de energías renovables	Material	3.4. Uso sostenible de los recursos	GRI 302-1 b)	No se ha consumido energía de origen renovable durante el periodo de reporte.
Cambio climático				
Emisiones de gases de efecto invernadero generadas como resultado de las actividades de la empresa, incluido el uso de los bienes y servicios que produce	Material	3.5. Cambio climático	GRI 305-2 a) e)	No aplica
Medidas adoptadas para adaptarse a las consecuencias del cambio climático	Material	3.5. Cambio climático	GRI 3-3	No aplica
Metas de reducción establecidas voluntariamente a medio y largo plazo para reducir las emisiones de gases de efecto invernadero y los medios implementados para tal fin	No material	No aplica	No aplica	No aplica
Protección de la biodiversidad				
Medidas tomadas para preservar o restaurar la biodiversidad	No material	No aplica	No aplica	No aplica
Impactos causados por las actividades u operaciones en áreas protegidas	No material	No aplica	No aplica	No aplica
Cuestiones sociales y relativas al personal				
Enfoque de gestión: descripción y resultados de las políticas relativas a estas cuestiones así como de los principales riesgos relacionados con esas cuestiones vinculados a las actividades del grupo	Material	4. Cuestiones sociales y de personal	GRI 3-3	No aplica
Empleo				
Número total y distribución de empleados por país, sexo, edad y clasificación profesional	Material	4.1. Empleo	GRI 2-7 a), b) i, ii, iv, v GRI 405-1	No aplica
Número total y distribución de modalidades de contrato de trabajo y promedio anual de contratos indefinidos, de contratos temporales y de contratos a tiempo parcial por sexo, edad y clasificación profesional	Material	4.1. Empleo	GRI 2-7 a), b) i, ii, iv, v GRI 405-1	No aplica
Número de despidos por sexo, edad y clasificación profesional	Material	4.1. Empleo	GRI 401-1 b)	No aplica
Remuneraciones medias y su evolución desagregados por sexo, edad y clasificación profesional o igual valor	Material	4.1. Empleo	GRI 405-2 a)	No aplica

Brecha salarial, la remuneración de puestos de trabajo iguales o de media de la sociedad	Material	4.1. Empleo	GRI 405-2 a)	No aplica
Remuneración media de los consejeros y directivos, incluyendo la retribución variable, dietas, indemnizaciones, el pago a los sistemas de previsión de ahorro a largo plazo y cualquier otra percepción desagregada por sexo	Material	4.1. Empleo	GRI 3-3 GRI 405-2 a)	No aplica
Implantación de políticas de desconexión laboral	Material	4.1. Empleo	GRI 3-3	No aplica
Número de empleados con discapacidad	Material	4.1. Empleo	GRI 3-3 GRI 405-1 b) iii	No aplica
Organización del trabajo				
Organización del tiempo de trabajo	Material	4.2. Organización del trabajo	GRI 3-3	No aplica
Número de horas de absentismo	Material	4.2. Organización del trabajo	GRI 403-9 a) ii, iii, iv	No aplica
Medidas destinadas a facilitar el disfrute de la conciliación y fomentar el ejercicio corresponsable de estos por parte de ambos progenitores	Material	4.2. Organización del trabajo	GRI 3-3	No aplica
Salud y seguridad				
Condiciones de salud y seguridad en el trabajo	Material	4.3. Seguridad y Salud	GRI 403-2 a), d) GRI 403-3	No aplica
Accidentes de trabajo, en particular su frecuencia y gravedad, así como las enfermedades profesionales; desagregado por sexo	Material	4.3. Seguridad y Salud	GRI 403-9 a) ii, iii, iv GRI 403-10 a) ii, iii	No aplica
Relaciones sociales				
Organización del diálogo social incluidos procedimientos para informar y consultar al personal y negociar con ellos	Material	4.4. Relaciones sociales	GRI 3-3 GRI 2-29 a) i	No aplica
Porcentaje de empleados cubiertos por convenio colectivo por país	Material	4.4. Relaciones sociales	GRI 2-30 a)	No aplica
Balance de los convenios colectivos, particularmente en el campo de la salud y la seguridad en el trabajo	Material	4.4. Relaciones sociales	GRI 403-4 b)	No aplica
Formación				
Políticas implementadas en el campo de la formación	Material	4.5. Formación	GRI 3-3 GRI 404-2 a)	No aplica
Cantidad total de horas de formación por categoría profesional	Material	4.5. Formación	GRI 404-1 a) ii	No aplica
Accesibilidad universal				
Integración y accesibilidad universal de las personas con discapacidad	Material	4.6. Accesibilidad universal de personas con discapacidad	GRI 3-3	No aplica

Igualdad				
Medidas adoptadas para promover la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres	Material	4.7. Igualdad	GRI 3-3	No aplica
Planes de igualdad, medidas adoptadas para promover el empleo, protocolos contra el acoso sexual y por razón de sexo	Material	4.7. Igualdad	GRI 3-3	No aplica
Política contra todo tipo de discriminación y, en su caso, de gestión de la diversidad	Material	4.7. Igualdad	GRI 3-3	No aplica
Respeto a los derechos humanos				
Enfoque de gestión: descripción y resultados de las políticas relativas a estas cuestiones así como de los principales riesgos relacionados con esas cuestiones vinculados a las actividades del grupo	Material	5. Respeto a los derechos humanos	GRI 3-3	No aplica
Aplicación de procedimientos de diligencia debida en materia de derechos humanos y prevención de los riesgos de vulneración de derechos humanos y, en su caso, medidas para mitigar, gestionar y reparar posibles abusos cometidos	Material	5. Respeto a los derechos humanos	GRI 2-26	No aplica
Denuncias por casos de vulneración de derechos humanos	Material	5. Respeto a los derechos humanos	GRI 3-3 GRI 406-1 a)	No aplica
Medidas implementadas para la promoción y cumplimiento de las disposiciones de los convenios fundamentales de la OIT relacionadas con el respeto por la libertad de asociación y el derecho a la negociación colectiva; la eliminación de la discriminación en el empleo y la ocupación; la eliminación del trabajo forzoso u obligatorio; la abolición efectiva del trabajo infantil	Material	5. Respeto a los derechos humanos	GRI 3-3	No aplica
Lucha contra la corrupción y el soborno				
Enfoque de gestión: descripción y resultados de las políticas relativas a estas cuestiones, así como de los principales riesgos relacionados con esas cuestiones vinculados a las actividades del grupo	Material	6. Lucha contra la corrupción, soborno y el blanqueo de capitales	GRI 3-3	No aplica
Medidas adoptadas para prevenir la corrupción y el soborno	Material	6.1. Medidas adoptadas para prevenir la corrupción y el soborno	GRI 2-26 GRI 205-3 a) GRI 3-3	No aplica
Medidas para luchar contra el blanqueo de capitales	Material	6.2. Medidas para luchas contra el blanqueo de capitales	GRI 3-3	No aplica
Aportaciones a fundaciones y entidades sin ánimo de lucro	Material	1. Información general. Asociaciones	GRI 3-3	No aplica
Información sobre la sociedad				

Enfoque de gestión: descripción y resultados de las políticas relativas a estas cuestiones así como de los principales riesgos relacionados con esas cuestiones vinculados a las actividades del grupo	Material	7. Sobre la sociedad	GRI 3-3	No aplica
Información sobre la sociedad				
Enfoque de gestión: descripción y resultados de las políticas relativas a estas cuestiones así como de los principales riesgos relacionados con esas cuestiones vinculados a las actividades del grupo	Material	7. Sobre la sociedad	GRI 3-3	No aplica
Compromisos de la empresa con el desarrollo sostenible				
El impacto de la actividad de la sociedad en el empleo y el desarrollo local	Material	7.1. Compromisos de la empresa con el desarrollo sostenible	GRI 3-3	No aplica
El impacto de la actividad de la sociedad en las poblaciones locales y en el territorio	Material	7.1. Compromisos de la empresa con el desarrollo sostenible	GRI 3-3	No aplica
Las relaciones mantenidas con los actores de las comunidades locales y las modalidades del diálogo con estos	Material	7.1. Compromisos de la empresa con el desarrollo sostenible	GRI 3-3	No aplica
Las acciones de asociación o patrocinio	Material	1. Información general. Asociaciones 6.3. Control de las aportaciones a fundaciones y entidades sin ánimo de lucro	GRI 2-28 GRI 3-3	No aplica
Subcontratación y proveedores				
Inclusión en la política de compras de cuestiones sociales, de igualdad de género y ambientales	Material	7.2. Subcontratación y proveedores	204-1 b) GRI 3-3	No aplica
Consideración en las relaciones con proveedores y subcontratistas de su responsabilidad social y ambiental	Material	7.2. Subcontratación y proveedores	GRI 2-6 b) ii	No aplica
Sistemas de supervisión y auditorias y resultados de las mismas	Material	7.2. Subcontratación y proveedores	GRI 3-3	Durante el periodo de reporte no se han realizado auditorías a proveedores.
Consumidores				
Medidas para la salud y la seguridad de los consumidores	Material	7.3. Consumidores	GRI 3-3	No aplica
Sistemas de reclamación, quejas recibidas y resolución de las mismas	Material	7.3. Consumidores	GRI 2-25 b) GRI 3-3	No aplica
Información fiscal				
Los beneficios obtenidos país por país	Material	7.4. Información fiscal	GRI 207-4 b) vi	No aplica
Los impuestos sobre beneficios pagados	Material	7.4. Información fiscal	GRI 207-4 b) viii, ix	No aplica
Las subvenciones públicas recibidas	Material	7.4. Información fiscal	GRI 201-4 a) iii	No aplica



GAME