



Spiele-Autoren-Zunft e.V.

Pressemitteilung

28. Januar 2014

Forderungskatalog der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) an den 18. Deutschen Bundestag

Die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) hat sich heute, zu Beginn der Spielwarenmesse, mit einem Forderungskatalog an den Deutschen Bundestag gewandt. Dabei geht es um das Urheber- und Vertragsrecht, die Künstlersozialkasse (KSK), die Aufnahme von Spielen in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek sowie um die Förderung des Kulturguts Spiel.

Die SAZ vertritt als Interessenverband über 400 Spieleautorinnen und Spieleautoren, die Urheber und kreativen Köpfe hinter den Spielen.

Im Anhang finden Sie den Wortlaut des Forderungskatalogs sowie ergänzend folgende Texte:

- Die Anerkennung des Kulturguts Spiel hinkt der Realität hinterher
- Eine kleine Übersicht zum Status der Spieleautoren in der gesellschaftlichen und rechtlichen Gegenwart

Presse-Service: Bernhard Weber
Tel. +49 0228 429 96 57
presse@spieleautorenzunft.de

**Die SAZ vertritt die Rechte und Interessen der SpieleautorInnen
und setzt sich für das Kulturgut Spiel in der Gesellschaft ein.**



Forderungskatalog der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) an den 18. Deutschen Bundestag und an die Deutsche Bundesregierung:

- 1. Das Urheber- und Vertragsrecht muss gestärkt werden. Einer Vertragsfreiheit zulasten der Urheber müssen klare Grenzen gesetzt werden.**
- 2. Bei einer Reform des Urheberrechts sollte klarer zur Geltung kommen, dass auch Spieleautoren bzw. Spielregelwerke urheberrechtlichen Schutz genießen.**
- 3. Die Künstlersozialkasse (KSK) muss erhalten und nachhaltig stabilisiert werden. Notwendig sind dafür auch eine entsprechende Anwendung des Gesetzes (z.B. auch auf Honorare für Spieleautoren) sowie eine flächendeckende Prüfung durch die Deutsche Rentenversicherung (DRV).**
- 4. Spiele (Kulturgut, Medien und Sprachwerke zugleich) müssen in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufgenommen werden.**
- 5. Die Unterstützung für das Kulturgut Spiel muss alle Formen berücksichtigen und darf nicht – wie im Koalitionsvertrag geschehen – einseitig auf digitale Formen fokussiert werden. Eine solche verengte Sichtweise auf ein viele Jahrtausende altes Kulturguts wird diesem in seiner Bedeutung für unsere Gesellschaft nicht gerecht.**

Anhang

- Die Anerkennung des Kulturguts Spiel hinkt der Realität hinterher
- Eine kleine Übersicht zum Status der Spielautoren in der gesellschaftlichen und rechtlichen Gegenwart



Die Anerkennung des Kulturguts Spiel hinkt der Realität hinterher

German Games sind seit vielen Jahren in internationalen Fachkreisen ein gängiger Begriff für anspruchsvolle Brett- und Kartenspiele deutscher Autoren und deutscher Verlage. Dadurch stellen sie auch einen bedeutenden Wirtschaftsfaktor dar. Davon zeugt auch die internationale Spielwarenmesse in Nürnberg.

Der hohe Standard deutscher Spiele war insbesondere in Europa beispielgebend. Mittlerweile wird international zunehmend von *European Games* gesprochen. Hier ist es im besten Sinn gelungen, mit deutschem Kulturgut positive Impulse auch in andere europäische Länder zu geben und dadurch ein überregionales europäisches Kulturgut zu schaffen.

Die kreativen Köpfe – die Urheber – hinter diesen Spielen, die Spieleautorinnen und Spieleautoren, sind allerdings noch Stiefkinder in der öffentlichen Wahrnehmung und Anerkennung sowie teilweise auch in der Rechtsprechung geblieben.

Kennen Sie z.B. die Spieleautoren Reiner Knizia (*Keltis*), Max J. Kobbert (*Das verrückte Labyrinth*), Wolfgang Kramer (*6 nimmt*), Klaus Teuber (*Siedler von Catan*) oder Klaus-Jürgen Wrede (*Carcassonne*)? Alles Autoren und Spiele, die auch international sehr erfolgreich sind und mit vielen Preisen ausgezeichnet wurden. Insgesamt erzielten Spieleautoren, die Mitglieder der Spiele-Autoren-Zunft sind, mit ihren Spielen im vergangenen Jahr 2013 weltweit über 100 Preise und Nominierungen.

Die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) vertritt die Interessen von über 400 Mitgliedern und setzt sich für die Stärkung des Kulturguts Spiel in der Gesellschaft ein. Dabei engagiert sich die SAZ als Mitglied im *Deutschen Kulturrat* (Rat für Soziokultur und kulturelle Bildung) sowie in der *Initiative Urheberrecht* und ist Fördermitglied im *Institut für Urheber- und Medienrecht*.



Eine kleine Übersicht zum Status der Spielautoren in der gesellschaftlichen und rechtlichen Gegenwart:

▶ Spieleautoren und Verlage

Spielerautoren schließen mit den einzelnen Spielverlagen Nutzungsverträge ab, die damit ihre Urheberrechte ausdrücklich anerkennen.

Aber: Die Interessenvereinigung der deutschen Spielverlage, die *Fachgruppe Spiel* im *Deutschen Verband der Spielwarenindustrie* (DVSI), zweifelt den Status der Spielerautoren als Urheber an. Dies begründet sie mit kartellrechtlichen Bedenken, um sich Verhandlungen nach § 36 UrhG mit der SAZ zu entziehen.

▶ Spieleautoren als Urheber (Autoren von Sprachwerken)

Spielerautoren werden von der VG Wort als Mitglieder in der Berufsgruppe 2 (u.a. Autoren für Sachliteratur) akzeptiert und partizipieren an den Ausschüttungen der Bibliotheksabgabe. Hier sind sie also als Autoren von Sprachwerken anerkannt.

Aber: Die Rechtsprechung ist zum Teil vom Unwissen über eine (Rand)-Problematik geprägt. Daraus resultiert für alle Beteiligten eine unsichere Rechtslage. Dabei legen einige Urteile an Spielregelwerke durchaus die gleichen Kriterien an wie an andere Werkformen und bejahen somit ihren schutzwürdigen Charakter.

▶ Spieleautoren in der Künstlersozialversicherung (KSK)

Spielerautoren werden von der KSK als Mitglieder akzeptiert, sofern die üblichen Voraussetzungen dafür vorliegen. Auch hier sind sie als Autoren von Sprachwerken anerkannt.

Aber: Viele Spielverlage führen keine Abgaben auf Autoren-honorare an die KSK ab. In einem konkreten Fall hat allerdings das zuständige Gericht (noch nicht in letzter Instanz) eindeutig positiv zugunsten der KSK entschieden.



► **Spiele sind Kulturgut**

Spiele sind eine Brücke, die Menschen über Generationen und Nationen hinweg zusammenführt. Die Menschheit hat gespielt, bevor sie schreiben und lesen konnte. Spiele sind ein wichtiges Medium der Sozialisation und ein weithin anerkanntes Kulturgut.

Aber: Nicht-digitale Spiele werden nicht öffentlich gefördert – im Gegensatz zu digitalen Spielen und vielen anderen kulturellen Gütern, Institutionen und Einrichtungen. Spiele werden leider auch nicht von der Deutschen Nationalbibliothek gesammelt.