

Pressemitteilung / 29. Oktober 2020

FDP-Antrag: „Spiele und Spieleautoren würdigen – Rechtliche und vergütungsrechtliche Rahmenbedingungen verbessern“

Seit Jahren setzt sich die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) dafür ein, analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufzunehmen. Ziel ist es, den Rechtsanspruch der Spieleautor*innen auf die Bibliothekstantieme in die Praxis umzusetzen und dem Kulturgut Spiel seine verdiente offizielle Anerkennung zu verschaffen. Dies fordert auch der Deutsche Kulturrat. Heute stellt die FDP-Fraktion im Deutschen Bundestag einen entsprechenden Antrag.

Im [Antragstext](#) wird auf die oft unterschätzte gesellschaftliche Relevanz insbesondere von analogen Spielen hingewiesen. Dies entspricht nicht der tagtäglichen Nutzung von Spielen in der Gesellschaft und ihrer Marktbedeutung. Spiele sind wie Bücher Teil eines ganzheitlichen Kulturauftrags und ihre Zugänglichkeit in öffentlichen Bibliotheken ermöglicht die Teilhabe der Gesamtbevölkerung an diesem Kultur- und Bildungsschatz. Die Urheber der Spiele, die Spieleautor*innen, sind jedoch mangels umfassender Datenbasis von der Vergütung der Ausleihe durch die Bibliothekstantieme weitgehend ausgeschlossen.

Im Antrag der FDP werden daher klare Forderungen nach einer einheitlichen Datenbasis auch für Spiele gestellt, um den Rechtsanspruch der Spieleautor*innen nach § 27 UrhG zu gewährleisten. Dafür müssen die gesetzlichen Sammelrichtlinien und ggf. die Haushaltsmittel entsprechend angepasst werden.

Die Bedeutung von analogen Spielen hat in der vergangenen Woche auch Bundeskanzlerin Angela Merkel unterstrichen, als sie das „Spielecafé der Generationen“ im [16. Startsocial-Wettbewerb](#) auszeichnete und dabei sagte: „Gesellschaftsspiele sind weit mehr als bloßer Zeitvertreib. Eine wunderbare Initiative knüpft daran an, dass das gemeinsame Spiel auch den Zusammenhalt festigt.“ Letztes Jahr fand die weltgrößte Publikumsmesse SPIEL in Essen noch live statt; über 200.000 Besucher füllten beim gemeinsamen Spielen die Messehallen. Die diesjährige [SPIEL.digital](#) war situationsbedingt eine phantastische Alternative und fand mit über 400 Ausstellern aus aller Welt starke Aufmerksamkeit in den Medien und bei den 148.000 Besuchern: mehr als eine Million Aufrufe der Livestreams. Dazu passt auch das Umsatzplus von 21%, das die Spielebranche in den ersten drei Quartalen dieses Jahres verzeichnen konnte.

[2]

[2]

Es ist an der Zeit, dass die gesellschaftliche Relevanz des analogen Spiels als Kulturgut, als Bildungsmedium und als sozial-integrativer Faktor mit praktischen Folgen anerkannt wird. Dazu gehört auch die Umsetzung des Rechtsanspruchs auf die Bibliothekstantieme: z.B. mit der Aufnahme von Spielen in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek. Darüber hinaus sollte die Förderung von Sammlungs- und Forschungseinrichtungen, die Nutzung nicht nur von digitalen Spielen im Rahmen der Bildungspläne der Länder sowie im Rahmen der Integrationspläne des Bundes und der Länder in den Fokus gerückt werden.

Ansprechpartner:

Christian Beiersdorf

Referent für Urheberthemen und politische Kommunikation

Spiele-Autoren-Zunft e.V. | Büro Freiburg

Zasiusstr. 76, 79102 Freiburg

Tel. +49 761 3630 1926

Mobil +49 171 318 8384

saz@spieleautorenzunft.de