Spiele-Autoren-Zunft e.V.
Game Designers Association

Für eine Gleichbehandlung der analogen Spielkultur sowie ihrer Urheber und Verlage mit anderen Medien!

Die juristische und finanzielle Benachteiligung der Urheber und Verlage von analogen Spielen zeigt sich an der geringen Ausschüttung der Bibliothekstantieme nach § 27 UrhG an die Wahrnehmungsberechtigten mangels Datenbasis, obwohl die jährliche Ausleihe von analogen Spielen auf über fünf Millionen gestiegen ist. Dieses Problem könnte durch die institutionelle Förderung eines Archivs gelöst werden, das alternativ zur Deutschen Nationalbibliothek analoge Spiele sammelt, dokumentiert und bewahrt sowie für die Forschung zur Verfügung stellt. Damit verbunden wäre eine digitale Datenbank, die dann auch als offizielle Datenbasis für die Ausschüttung der Bibliothekstantieme durch die VG WORT an Autor*innen und Verlage dient.

Darüber hinaus sollte überlegt werden, wie analoge Spiele als Bildungsmedium beispielsweise stärker in Schulen und sozialen Einrichtungen eingesetzt werden können. Nachgewiesenermaßen fördern und trainieren analoge Spiele kognitive und soziale Fähigkeiten und unterstützen den Zusammenhalt sowie die Integration von Menschen unabhängig von Alter, Geschlecht und Herkunft. Sie wirken der zunehmenden Einsamkeit von Menschen entgegen, wirken als Digital-Detox und befähigen durch das Lernen, Akzeptieren und Anwenden von Regeln zu demokratischem Handeln. Eine stärkere Einbeziehung der Wissenschaft könnte hier zu weiteren Erkenntnissen und Praxisanwendungen führen.

Als erster Schritt ist die Einrichtung eines institutionell geförderten Archivs für analoge Spiele erforderlich. Das Ziel besteht in der Schaffung einer öffentlich-rechtlichen Datenbasis für die Ermittlung und Ausschüttung der Bibliothekstantieme nach § 27 UrhG durch die *VG WORT*. Damit soll die kulturelle, finanzielle und auch verfassungsrechtliche Benachteiligung von Urhebern (Spieleautoren und Illustratoren) sowie Verlagen analoger Spiele beseitigt werden. Gleichzeitig würde eine öffentliche Institution definiert, die sich professionell und umfassend der Sammlung, Dokumentation und Bewahrung von analogen Spielen widmet sowie Grundlagen für die Forschung bereitstellt, wie es für dieses Kulturgut angemessen wäre.

Der gesetzliche Vergütungsanspruch auf die Bibliothekstantieme basiert auf § 27 UrhG und § 63a (3) UrhG. Der Anspruch ist gesetzlich so umzusetzen, dass die aktuell bestehende Benachteiligung der Urheber und Verlage von analogen Spielen (z. B. gegenüber Buchautoren und -verlagen) beendet wird. Zudem ist sicherzustellen, dass sie ebenfalls eine angemessene Vergütung im Rahmen der gesetzlich vorgesehenen Zwangslizenzierung in öffentlichen Bibliotheken erhalten. Dies ergibt sich auch aus der Eigentumsgarantie in Artikel 14 des Grundgesetzes sowie der EU-Richtlinie 2006/115/EG, welche die angemessene Vergütung sichern soll und für die nach der Rechtsprechung des EuGH eine "Ergebnispflicht" besteht (vgl. C-462/09 und C-277/10 zur Parallelproblematik der Privatkopie). Der Gesetzgeber ist folglich dazu verpflichtet, die Durchsetzbarkeit des Vergütungsanspruchs für die Anspruchsberechtigten sicherzustellen.

Spiele-Autoren-Zunft e.V.
Game Designers Association

Die derzeitige Praxis, analoge Spiele willkürlich von der Pflichtabgabeverordnung und dem Sammlungsauftrag der DNB auszuschließen, führt zu einer faktischen Entwertung des gesetzlichen Vergütungsanspruchs. Der Gesetzgeber ist nicht befugt, seine Verpflichtungen auf die Urheber und Verlage zu übertragen. Die Pflichtabgabeverordnung und die Sammelrichtlinie der DNB müssten daher so gestaltet werden, dass sie der aktuellen Rechtslage entsprechen. Anderenfalls sind sie rechtswidrig und dürfen in der Praxis nicht zu einer Hürde bei der Umsetzung gesetzlicher Verpflichtungen werden. Angesichts der jährlich steigenden Ausleihzahlen analoger Spiele in öffentlichen Bibliotheken besteht hier dringender Handlungsbedarf. Der Fokus liegt demnach nicht länger auf einer bloßen Entscheidung, sondern auf der konkreten Umsetzung.

Rechtliche Umsetzung: Geändert bzw. gestrichen werden müssten die aktuellen Einschränkungen für Spiele in der *Verordnung über die Pflichtablieferung von Medienwerken an die Deutsche Nationalbibliothek (§ 4 Punkt 14)* sowie folgerichtig in den *Sammelrichtlinien der Deutschen Nationalbibliothek (Punkt 2.1.1.9*), wie es auch der *Deutsche Kulturrat* seit 2015 fordert. Dies entspräche der Verpflichtung aus dem DNB-Gesetz, alle in Deutschland erscheinenden Medienwerke zu sammeln.

Angesichts der Weigerung der DNB Spiele zu sammeln, könnte **alternativ** auch eine andere, noch zu bestimmende Institution – ggf. auf freiwilliger Ablieferungspraxis – festgelegt werden.

Das Spielearchiv in Altenburg (*Stiftung Spielen*) wäre aus fachlicher und finanzieller Sicht am ehesten geeignet, diese Aufgabe zu übernehmen. Eine Zusammenarbeit mit dem *Deutschen Spielearchiv Nürnberg* (Museen der Stadt Nürnberg) ist dabei ebenfalls zu erwägen. Ein möglicher Ansatz wäre, den Bestand per Datenaustausch an die DNB anzuschließen, ähnlich wie es bei der früheren *Deutschen Musik-Phonothek* (heute: Deutsches Musikarchiv) der Fall war. Eine weitere Option wäre, dass beide Datenbestände autonom bleiben. Auch diese Lösung ist für die *VG WORT* praktikabel. Im Rahmen eines Berichterstatter-Gesprächs der Ampelkoalition – gemeinsam mit BKM, DNB, VG WORT und SAZ – wurden im Juni 2024 bereits konkrete Überlegungen und Aufträge an die BKM zur Evaluierung dieser Lösung erarbeitet.

Im März 2026 hat die VG WORT nun erklärt, dass sie künftig die Datenbank des Spielearchivs in Altenburg als zusätzliche Referenz für die Ausschüttung der Bibliothekstantieme an Wahrnehmungsberechtigte aus dem Kreis der Spieleautor*innen nutzen wird.

Die Grundlage für dieses Archiv und seine Datenbank wurde in den vergangenen Jahrzehnten durch ehrenamtliches Engagement geschaffen. Der Aufbau der Datenbank wurde – zeitlich begrenzt – auch durch eine Projektförderung des Bundes im Rahmen von „Neustart Kultur“ unterstützt. Eine professionelle Weiterführung auf ehrenamtlicher Basis ist allerdings räumlich und personell an seine Grenzen gestoßen, denn durch den Zusammenschluss mehrerer Archive und Sammlungen ist der Bestand auf über 82.000 Spiele gewachsen, von denen bisher erst 33.000 digital erfasst sind.

Spiele-Autoren-Zunft e.V.
Game Designers Association

Ergänzende Erläuterungen

In Öffentlichen Bibliotheken gewinnen analoge Spiele zunehmend an Bedeutung. Gemäß einer Hochrechnung, die auf der *Deutschen Bibliotheksstatistik* sowie den Zahlen der *Bücherhallen Hamburg* und der *Stadtbibliothek Freiburg* basiert, ist die Anzahl der Ausleihen von analogen Spielen in öffentlichen Bibliotheken von 2020 bis 2023 auf fünf Millionen Spiele angestiegen. Analoge Spiele können hier als gemeinschaftsbildende Kraft und als Bildungsmedium einen wichtigen Beitrag zur Stärkung von Öffentlichen Bibliotheken als dritte Orte leisten**.**

Im Katalog der DNB erscheint bereits ein geringer Prozentsatz an analogen Spielen, da eine Datenübernahme aus dem *Verzeichnis Lieferbarer Bücher (VLB)* erfolgt. Einige wenige Verlage melden ihre Spiele auch an das VLB. Derzeit sind im DNB-Katalog von den knapp 220 Spieleverlagen in Deutschland nur Spiele von 34 Verlagen (17,4 %) verzeichnet. Es ist jedoch festzustellen, dass eine bemerkenswerte Anzahl von relevanten Verlagen nicht enthalten ist. So sind beispielsweise unter den 30 in den letzten zehn Jahren von der Jury Spiel des Jahres prämierten Spielen lediglich fünf im Katalog der DNB zu finden. Die derzeitige Datenbasis für die Ermittlung der Bibliothekstantieme für analoge Spiele durch die *VG WORT* ist demnach unzureichend – entsprechend gering sind die Ausschüttungen an die Wahrnehmungsberechtigten.

Analoge Spiele verfügen über eine jahrtausendealte Tradition und fördern die Gemeinschaft über verschiedene Kulturen und Generationen hinweg. Im März 2025 wurde daher "*Brettspiele spielen*" in das *Bundesweite Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes bei der Deutschen UNESCO-Kommission* aufgenommen. Spiele fördern unabhängig von Alter, Geschlecht, Bildung sowie kultureller und sozialer Herkunft den gesellschaftlichen Zusammenhalt. Ihre generationenverbindende Kraft hat eine integrative Wirkung. Zudem wird durch sie geistige Flexibilität aktiviert und die Fantasie angeregt. Spiele fördern eine Vielzahl von Kompetenzen, darunter Konzentration, Durchhaltevermögen, logisches Denken, Kompromiss- und Teamfähigkeit, Selbstfürsorge und Interaktionskompetenz. Die Ruhr-Universität Bochum empfiehlt Gesellschaftsspiele als Digital-Detox gegen Suchverhalten in sozialen Medien. Initiativen wie *Schule & Spiel* zeigen auf, dass Spiele wesentlich zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen und ein unentbehrliches Bildungsmedium sind. Analoge Spiele fungieren außerdem als kulturelle Artefakte, die eine breite Vielfalt an Themen rezipieren und transformieren. Durch die Akzeptanz und Anwendung von Regeln innerhalb des Spiels tragen sie dazu bei, demokratische Prinzipien zu verstehen, zu akzeptieren und im realen Leben umzusetzen.

Im Koalitionsvertrag finden sich dazu zumindest einige Anknüpfungspunkte: Analoge Spiele können beispielsweise einen wichtigen und attraktiven Beitrag bei Maßnahmen zur Bekämpfung der zunehmenden Einsamkeit, bei der Integration, bei der Startchancenförderung, beim Programm *Kultur macht stark* sowie bei der Sonntagsöffnung von Öffentlichen Bibliotheken leisten.

Analoge Spiele sind ein bedeutendes Kulturgut und ein wesentlicher Wirtschaftsfaktor. Deutschland ist mit über 200 Spieleverlagen sowohl national als auch international ein wichtiger kultureller und wirtschaftlicher Standort. Die Branchenstruktur ist vielseitig und umfasst große Verlage mit einem Umsatz von mehreren 100 Millionen Euro bis hin zu zahlreichen Kleinverlagen und Start-ups. Jährlich erscheinen weit über 1.000 neue Spiele. Von dieser Branche gehen nach wie vor bedeutende inhaltliche Impulse für die Weiterentwicklung dieses kulturellen Mediums aus. *German Games* werden seit vielen Jahren international als Qualitätsmerkmal geschätzt. Die Jury *Spiel des Jahre*s, die den international beachteten Kritikerpreis *Spiel des Jahres* vergibt, leistet einen wesentlichen Beitrag zu dieser Entwicklung. In Essen findet jährlich die weltweit größte Publikumsmesse SPIEL statt. 2026 zog sie 997 Aussteller sowie 230.000 Besucher an und ist Schauplatz der Verleihung des Publikumspreises *Deutscher Spielepreis*.

F a z i t

Bedauerlicherweise wurde die analoge Spielkultur in Deutschland bei der Umsetzung gesetzlicher Vorgaben sowie in der Förderung bislang stark vernachlässigt. Analoge Spiele sind ein ebenso bedeutendes und damit unabdingbares Kulturgut und Bildungsmedium wie beispielsweise Literatur, digitale Medien, Kunst, Musik, Film und Theater. Im Gegensatz dazu werden der analogen Spielkultur jedoch nur geringe, meist kommunale Mittel zur Verfügung gestellt. Für die digitale Games-Branche dagegen waren im Haushaltsplan des Bundes 2025 rund 88 Millionen vorgesehen, 2026 sollen es knapp 125 Millionen Euro werden. Hinzu kommt die Games-Förderung durch die Bundesländer.

Ein institutionell gefördertes Archiv, das sich der umfassenden Erfassung, Dokumentation und Bewahrung analoger Spiele widmet, wäre die Grundvoraussetzung zur Umsetzung des § 27 UrhG in Bezug auf analoge Spiele. Mit einer verpflichtenden bzw. zumindest freiwilligen Ablieferung an dieses Archiv könnte eine Gleichstellung mit anderen Medienwerken erreicht werden. Dafür sind bisherige juristische und finanzielle Benachteiligungen abzubauen.

Der gern gebrauchte Hinweis auf mangelnde Haushaltsmittel ist kein Grund, die Rechtsverpflichtung (!) in Bezug auf eine Gleichbehandlung bei der Bibliothekstantieme nicht einzuhalten – siehe § 38 Bundeshaushaltsordnung (BHO). Der Deutsche Kulturrat fordert beispielsweise, das Investitionspaket des Bundes auch für kulturelle Investitionen und Infrastrukturprojekte zu nutzen.

Bitte lassen Sie auch der analogen Spielkultur die angemessene Unterstützung zukommen, die der tragenden gesellschaftlichen und bildungspolitischen Rolle dieses Kulturguts angemessen gerecht wird.

Herausgeber: Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ), Büro Freiburg, Zasiusstraße 76, 79102 Freiburg
Ansprechpartner: Christian Beiersdorf, Referent für Urheberthemen und politische Kommunikation, saz@spieleautorenzunft.de, Tel. 0761–3630 1926, 0171–318 8384
Lobbyregister R000162 | EU Transparency Register 260597921397-35