

# Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek!

Spieleautoren und Spieleverlage treten gemeinsam dafür ein, dass analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek (DNB) aufgenommen werden. Auch der Deutsche Kulturrat hat im Juni 2015 in einer eigenen Stellungnahme diese Forderung erhoben.

Mit dieser Forderung und mit guten Argumenten wenden sich die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) und die im Spieleverlage e.V. zusammengeschlossenen Verlage an den Deutschen Bundestag und die Bundesregierung sowie an die zuständigen Gremien der Deutschen Nationalbibliothek.

Der Deutsche Bundestag und die Bundesregierung werden aufgefordert, die gesetzlich festgelegten Sammelrichtlinien für die Deutsche Nationalbibliothek so zu verändern, dass auch analoge Spiele davon erfasst werden und gleichzeitig der Etat der Deutschen Nationalbibliothek entsprechend angepasst wird.

■ **Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ)**

Marco Teubner, Vorsitzender  
Geschäftsstelle: Zasiusstraße 76, 79102 Freiburg  
E-Mail: [vorstand@spieleautorenzunft.de](mailto:vorstand@spieleautorenzunft.de)  
[www.spieleautorenzunft.de](http://www.spieleautorenzunft.de)

■ **Spieleverlage e.V.**

Hermann Hutter, Vorsitzender  
Geschäftsstelle c/o DVSI: Wiesenthalstraße 34, 90419 Nürnberg  
E-Mail: [info@dvs.de](mailto:info@dvs.de)  
[www.spieleverlage.com](http://www.spieleverlage.com)

## Präambel:

Die Anerkennung des Kulturguts Spiel hinkt der Realität hinterher. *German Games* sind seit vielen Jahren in internationalen Fachkreisen ein Begriff für anspruchsvolle Brett- und Kartenspiele deutscher Autoren und deutscher Verlage. Dadurch stellen Spiele auch einen bedeutenden Wirtschaftsfaktor dar. Der hohe Standard deutscher Spiele war und ist 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. Dies unterstreicht Deutschlands Bedeutung als innovativen Kulturstandort.

## Begründung zur Aufnahme von Spielen in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek

- Die *Deutsche Nationalbibliothek* hat die Aufgabe, lückenlos alle deutschen und deutschsprachigen Publikationen ... zu sammeln, dauerhaft zu archivieren, bibliografisch zu verzeichnen sowie der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen. In den Sammelrichtlinien der DNB heißt es unter § 3 Medienwerke: (1) *Medienwerke sind alle Darstellungen in Schrift, Bild und Ton, die in körperlicher Form verbreitet oder in unkörperlicher Form der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.*
- Spiele sind Kulturgut, Medien- und Sprachwerke zugleich. Damit erfüllen Spiele prinzipiell alle Voraussetzungen für die Aufnahme in den Sammlungskatalog der *Deutschen Nationalbibliothek (DNB)*.
- Der geistige Kern jedes nicht-digitalen Spiels sind die dafür geschaffenen Spielregeln. Als Sprachwerke sind sie somit Büchern und vergleichbaren Publikationen gleichzustellen.
- Es erscheint unlogisch, dass Bücher zum Thema Spiel gesammelt werden (zum Stichwort „Spiel“ werden über 17.000 Titel angezeigt), die Originalwerke aber nicht. Zum Vergleich: Bücher zum Thema Musik ebenso gesammelt wie die Noten als Originalwerke.
- Für die Ausschüttung der Bibliothekstantieme der *VG Wort* bildet das Sammlungsverzeichnis der *DNB* die entscheidende Grundlage, um Autor und Verlag zu identifizieren. Spieleautoren und Spielverlage können zwar schon jetzt Wahrnehmungsverträge mit der *VG Wort* abschließen – mangels Datengrundlage werden aber Spiele trotz Ausleihquoten in Millionenhöhe nur

unzureichend erfasst. Dadurch wird derzeit der Rechtsanspruch der Autoren und Verlage auf die Bibliothekstantieme nur minimal und damit ungenügend erfüllt.

- Zwar werden einzelne Spiele von Verlagen, die Buch- und Spielverlag zugleich sind, bereits jetzt im Katalog der DNB aufgeführt, allerdings mit dem Hinweis, dass Spiele nicht zum Sammelauftrag der DNB gehören.
- Spiele werden zunehmend auch in Buchhandlungen angeboten. Es ist daher auch im Interesse des Buchhandels, auf eine einheitliche und gleichberechtigte Datenbasis zurückgreifen zu können.
- Die Sammlung von Spielen als einem der ältesten Kulturgüter menschlicher Zivilisationen ist ein Kulturauftrag. Folgerichtig setzen sich die *Spiele-Autoren-Zunft (SAZ)* sowie der *Spielverlage e.V.* als Vereinigung der Spielverlage für das Kulturgut Spiel ein. Das dokumentiert auch ihre Mitgliedschaft im *Deutschen Kulturrat (Rat für Soziokultur und kulturelle Bildung)*.

## **Spiele im Sammlungskatalog der DNB: ein Gewinn für alle!**

- Spiele würden sichtbarer als bisher eine Anerkennung als Kulturgut erfahren und ihre gesellschaftliche Bedeutung in der Soziokultur wäre deutlicher berücksichtigt. Gerade der hohe Standard deutscher Spiele war und ist international beispielgebend. Dies stärkt auch Deutschland als innovativen Kulturstandort.
- Spieleautoren und Spielverlage wären endlich angemessen an der Bibliothekstantieme der *VG Wort* beteiligt.

## **Vorschlag zur praxisgerechten und ressourcenschonenden Umsetzung**

- Beste Voraussetzungen diesen Sammlungsauftrag in der Praxis und professionell wahrzunehmen, bietet aus unserer Sicht das *Deutsche Spielarchiv Nürnberg (DSAN)*, das – 1985 von Dr. Bernward Thole in Marburg gegründet – seit 2010 Teil der Museen der Stadt Nürnberg ist.
- Das *DSAN* bewahrt als Forschungs- und Dokumentationsstelle eine einzigartige Sammlung von über 30.000 Gesellschaftsspielen von 1945 bis zur Gegenwart und erweitert diese laufend. Den Bestand ergänzt eine Fachbibliothek von ca. 7.000 Bänden.

- Beim *DSAN* gehören das Sammeln von Spielen und deren professionelle Katalogisierung bereits zur Kernkompetenz. Diese Sammlung und Katalogisierung könnte mit den zukünftigen Pflichtexemplaren anstelle der jetzigen freiwilligen Abgabe ausgebaut und aufgewertet werden.
- Für die Erfassung nutzt das *DSAN* die Inventarisierungs-Software „MuseumPlus“, die z.B. auch umfangreiche Verknüpfungen mit Bildern, Scans und Filmen ermöglicht. Dadurch können auch umfangreichere Informationen über die Autoren, Illustratoren und die Verlage erfasst und abgerufen werden. Auch Informationen zu Spielziel, Spielmechanismus und Spielmaterial werden dabei aufgenommen. Vernetzte Suchkriterien ermöglichen eine optimierte und beschleunigte Suche. Nach Abschluss der gegenwärtig noch laufenden Inventarisierung des Bestands ist es geplant, ein „virtuelles Depot“ ins Netz zu stellen.
- Zu Recht lässt sich das Deutsche Spielearchiv als „Gedächtnis der Spielebranche“ bezeichnen. Darüber hinaus fördert das *DSAN* mit thematischen Ausstellungen und Veranstaltungen das Kulturgut Spiel und lässt die Öffentlichkeit daran teilhaben. So ist Alexander Randolph (1922 – 2004), dem Grand Seigneur der Spielewelt, ein eigenes Schaudepot gewidmet.
- Die *Deutsche Nationalbibliothek* kann von der Kompetenz des *Deutschen Spielearchivs Nürnberg* profitieren. Die *DNB* behalte selbstverständlich die hoheitliche Zuständigkeit, könnte aber mit der konkreten Umsetzung das *DSAN* beauftragen, ohne selbst dafür personelle und räumliche Ressourcen aufbauen zu müssen.
- Die Stadt Nürnberg, als Standort der international renommierten Spielwarenmesse, sieht eine solche Kooperation ebenfalls sehr positiv. Der Kulturausschuss der Stadt Nürnberg hat daher diesen Vorschlag in seiner Sitzung vom 04. Juli 2014 im Grundsatz befürwortet.

#### ■ Deutsches Spielearchiv Nürnberg

Dr. Karin Falkenberg, Leiterin  
Egidienplatz 23/ 2. OG, 90403 Nürnberg  
E-Mail: [karin.falkenberg@stadt.nuernberg.de](mailto:karin.falkenberg@stadt.nuernberg.de)