

Standpunkt

Zur Mitsprache von Spieleautor*innen bei der Bearbeitung ihrer Werke durch die Verlage

Immer wieder versuchen Spielverlage, in ihren Verträgen mit Spieleautor*innen festzulegen, dass sie absolut freie Hand bei der Bearbeitung der Spiele haben. Dies kann im Grundsatz dem (deutschen und weitgehend auch europäischen) Urheberrecht oder, genauer gesagt, dem *Urheberpersönlichkeitsrecht* widersprechen. Außerdem vergeben Verlage bei Nichteinbeziehung der Spieleautor*innen die Chance, mögliche Fehler bei der verlagsinternen Bearbeitung vor der Veröffentlichung eines Spiels zu erkennen und zu beseitigen.

§ 4.1 in unserem Muster-Lizenzvertrag, der diese Mitsprache unseres Erachtens nach fair regelt, hat offenbar in einigen Spielverlagen für Diskussionen gesorgt. Dieser Diskussion stellen wir uns gern – mit juristischen Fakten, Beispielen aus der Praxis sowie mit ergänzenden inhaltlichen Argumenten.

Die Persönlichkeitsrechte der Urheber*innen werden im deutschen UrhG (im Wesentlichen §12–14) sehr genau geregelt:

§ 12 Veröffentlichungsrecht: *(1) Der Urheber hat das Recht zu bestimmen, ob und wie sein Werk zu veröffentlichen ist. (2) Dem Urheber ist es vorbehalten, den Inhalt seines Werkes öffentlich mitzuteilen oder zu beschreiben, solange weder das Werk noch der wesentliche Inhalt oder eine Beschreibung des Werkes mit seiner Zustimmung veröffentlicht ist.*

§ 13 Anerkennung der Urheberschaft: *Der Urheber hat das Recht auf Anerkennung seiner Urheberschaft am Werk. Er kann bestimmen, ob das Werk mit einer Urheberbezeichnung zu versehen und welche Bezeichnung zu verwenden ist.*

§ 14 Entstellung des Werkes: *Der Urheber hat das Recht, eine Entstellung oder eine andere Beeinträchtigung seines Werkes zu verbieten, die geeignet ist, seine berechtigten geistigen oder persönlichen Interessen am Werk zu gefährden.*

Dazu steht im Muster-Lizenzvertrag der SAZ: „§ 4 Gestaltung, Vermarktung, Urhebernennung“

4.1 *Der Titel, die Gestaltung und die Ausstattung des auf Grundlage des Werks hergestellten Spiels stehen im billigen Ermessen des Verlags. Inhaltliche Veränderungen der Spielregeln inklusive des Themas sowie wesentlicher ursprünglicher Ausstattungsteile bedürfen jedoch der vorherigen schriftlichen Zustimmung durch den Autor; dies gilt auch für die finale Freigabe der Spielregel – eine E-Mail ist ausreichend. Diese gilt als erteilt, wenn innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der Nachricht keine Rückmeldung seitens des Autors erfolgt. Diese Zustimmung darf nur aus sachlich gerechtfertigten Gründen verweigert werden. Die Vertragspartner streben eine konstruktive und vertrauensvolle Zusammenarbeit in der Entwicklungsphase an. Gleiches gilt auch für künftige Veränderungen, Weiterentwicklungen und Ergänzungen des Werks.*

4.2 Der Verlag bestimmt gemäß Ziffer 10 den voraussichtlichen Vermarktungsbeginn, die Höhe der Auflagen und den jeweils aktuellen Verkaufspreis. Der Verlag verpflichtet sich, das auf Grundlage des Werks hergestellte Spiel bestmöglich zu vermarkten und hierfür alle notwendigen Maßnahmen in Vertrieb und Marketing zu ergreifen. Dabei hat er in allen geschäftlichen Maßnahmen freie Hand.

4.3 Auf jedem vertragsgegenständlichen Vervielfältigungsstück bringt der Verlag den Namen des Autors gemäß Ziffer 10 gut lesbar auf der Schachteloberseite sowie in den Spielregeln an.

Dazu drei Gegenbeispiele aus Verlagsverträgen:

- „Zur bestmöglichen Verwertung der im § 2 genannten Nutzungsrechte hat der VERLAG bei der Gestaltung sowie bei der inhaltlichen Ausstattung des Werkes freie Hand.“
- „Der Lizenzgeber gibt seine Zustimmung, dass die Lizenznehmerin das Spiel, die Spielidee, sowie Namen und grafische Gestaltung des Werks ändern kann.“
- „Zur bestmöglichen Verwertung der im § 2 genannten Nutzungsrechte hat der Verlag bei der Gestaltung sowie bei der inhaltlichen Ausstattung des Werkes freie Hand. Der Verlag ist daher berechtigt, wesentliche und unwesentliche Änderungen selbst vorzunehmen.“

Aber es gibt auch positive Beispiele – einmal kurz und einmal lang:

- “Modifications to the name under which the GAME is marketed, the theme, the game system, art or the rules of the GAME must be first approved by LICENSOR.”
- „Der Titel, die Gestaltung und die Ausstattung des auf Grundlage des Spiels hergestellten Werks stehen im billigen Ermessen des Lizenznehmers. Dem Lizenznehmer steht das Bearbeitungsrecht des Spiels zu. Der Lizenznehmer hat jedoch Beeinträchtigungen des Spiels zu unterlassen, die geeignet sind, geistige oder persönliche Rechte des Autors am Spiel zu gefährden. Inhaltliche Veränderungen der Spielregeln bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Lizenzgebers. Diese gilt als genehmigt, wenn nicht binnen sieben Tagen ein begründeter Widerspruch erfolgt. Im Sinne einer bestmöglichen Umsetzung des Werkes informiert der Lizenznehmer den Autor über den Umsetzungsprozess.“

Ein Blick in die Verträge zeigt also, dass es durchaus positive Beispiele von Verlagen gibt, die die Urheberrechte der Spieleautor*innen respektieren, auf eine vertrauensvolle Zusammenarbeit zum beiderseitigen Vorteil setzen und dies auch vertraglich verankern. Wie sinnvoll das sein kann, zeigen einige Praxisbeispiele, bei denen das mangels vorheriger Information und Absprache gründlich schief gelaufen ist.

Praxisbeispiele, die uns Spieleautor*innen schilderten:

- ✚ *Der Verlag entschied sich, das erste Mal in seiner Verlagsgeschichte ein Kinderspiel zu veröffentlichen. Es gab sehr wenig Kommunikation und Absprachen zwischen Verlag und Autor während des Umsetzungsprozesses. Das Spiel ist sehr einfach und vom Material auch keine große Herausforderung. Daher gingen beide Seiten wahrscheinlich davon aus, dass es bei der Umsetzung keine Schwierigkeiten geben würde. Als das fertige Spiel dann auf der Messe präsentiert wurde, bemerkte der Autor sofort, dass die Illustration es Kindern unmöglich machen würde, das Spiel zu spielen. Fazit: Die Kritiken waren vernichtend und die guten Chancen auf eine Prämierung vertan. Eine folgende, korrigierte US-Ausgabe verkauft sich dagegen bis heute sehr gut.*
- ✚ *Ein amerikanischer Verlag produzierte ein Spiel von mir, welches eines größeren Entwicklungsaufwandes bedurfte. Mechanische Probleme waren zu lösen, da der Verlag es anders lösen wollte als in meinem bestens funktionierenden Prototyp. Ich wurde nicht in die Details der Entwicklung mit einbezogen, gab aber von mir aus schriftlich viele Hinweise, worauf bei einer anderen Umsetzung zu achten sei. Nach Ende der Entwicklung sah ich lediglich ein Video mit der zukünftigen Mechanik und Teilen der Gestaltung. Ich merkte auch hierzu einige kritische Punkte an. Einen Endstand des zukünftig zu produzierenden Spieles bekam ich nicht vorgelegt, konnte somit auch nicht auf Fehler hinweisen. Fazit: Das Spiel kam, in Asien produziert, heraus und war leider unspielbar, da Figuren nicht an ihren Positionen blieben, ein Mechanismus fehlerhaft konstruiert/gefertigt wurde. Somit wurde das Spiel, welches von der Idee durchaus Zuspruch fand, nach kurzer Zeit aus dem Programm genommen. Für den Autor ein erheblicher finanzieller Verlust.*
- ✚ *Eine meiner ersten Veröffentlichungen mit meiner Co-Autorin hat ein Geschicklichkeitsprinzip, bei dem wir bei der Prototypenentwicklung feststellten, dass es wichtig war, einen Parcours mit Start- und Zielbereich in gegenüberliegenden Ecken anzuordnen. Der Verlag hatte für den Parcours eine U-Form gewählt, weil diese sich visuell besser auf einem quadratischen Spielplan umsetzen ließ. Damals fand keine Kommunikation darüber mit uns statt. Wäre uns dieser Spielplanentwurf während der Planung gezeigt worden, hätten wir sofort reagieren können und unsere Umsetzungserfahrung aus unserer Prototypenphase einbringen können, dass Spieler*innen dann per Geschick versuchen, direkt vom Startbereich zum Zielbereich zu kommen, und so der Spielreiz des eigentlich beabsichtigten Ablaufs umgangen wird.*
- ✚ *Es geht um ein Spiel, bei dem alle gleichzeitig nach gleichen Vorgaben handeln, aber auf individuellen Spielplänen, die alle voneinander leicht variieren. Dadurch sieht sich kein Spieler gezwungen, übermäßig auf die anderen Spielpläne zu schießen, das Spiel läuft flüssig und ein Kopieren der Mitspieler ist nicht möglich. Wir haben die Produktionsunterlagen – trotz vertraglicher Verpflichtung des Verlags – nicht gesehen, aber dem Redakteur war irgendwie die Wichtigkeit der variierten Spielpläne entgangen, und es wurde immer derselbe Spielplan für alle Spieler abgedruckt. Fazit: Das Spiel funktionierte nicht richtig und war schnell wieder vom Markt.*
- ✚ *Der Autor hat ein Spiel entwickelt, in dem dominoartige Steine gestapelt werden müssen. Im Prototyp waren die Steine aus Holz 5 cm lang, 2,5 cm breit und 0,85 cm hoch. Im verlegten Spiel waren die Steine aus Plastik 4 cm lang, 2 cm breit und 0,3 cm hoch – nur noch 23% des ursprünglichen Volumens. Dadurch ließen sich die Steine schlecht stapeln,*

nicht vor den Spielern aufstellen und kaum in der Stapelhöhe (wichtig!) erkennen. Der Autor war zwar in die Spielregel und das Thema eingebunden, nicht aber in die Materialauswahl. So wurde das erfolversprechende Spiel leider zum Flop. Rezensenten urteilten: „Das Spiel ... kann aber in dieser Umsetzung gegen die Konkurrenz nicht anstinken. Hier ist eine große Chance vertan worden“. „Das Spiel wäre super, wenn das Material besser wäre.“

- ✚ Ein Spiel ist seit einiger Zeit im Verlagsprogramm. Bei einer ergänzenden Version als Reisespiel sind alle Spielmaterialien, einschließlich zwei verschiedener Würfel, in verkleinerter Form enthalten. Die Spielregel ist neu, gekürzt und mit veränderten Regeln geschrieben. In der Originalregel entscheiden sich die Spielenden für einen Würfel. Je nach Wahl des Würfels ergeben sich zwei unterschiedliche Spielabläufe mit unterschiedlichen Aktionen. Laut Spielregel im Reisespiel soll gleichzeitig mit zwei Würfeln gewürfelt werden, die dann eine Aktion festlegen. Außerdem wurde eine neue Spielvariante hinzugefügt. Fazit: Die in der Redaktion eigenmächtig überarbeitete Spielregel macht das Spiel leider deutlich glücksabhängiger und dadurch weniger reizvoll. Der Verlag sagte später zu, die falsche Spielregel in Zukunft nicht mehr zu verwenden.*
- ✚ Es geht um eine Ausgabe eines edukativen Spiels, das in anderen Märkten bereits sehr erfolgreich war. Es werden Fahrzeuge beladen, die erst abfahren dürfen, wenn sie komplett beladen sind. Die Fahrzeuge haben verschiedene Laderäume. Beispielsweise kann ein Fahrzeug der Größe 12 mit 7+3+2 beladen werden. Unser Spiel enthält – natürlich – viele kleinere Ladungen (beispielsweise 2x8 und 15x1), damit die Chancen gut stehen, den fehlenden Rest noch einzuladen. Wir haben die Produktionsunterlagen – trotz vertraglicher Verpflichtung des Verlags – nicht gesehen, aber zur „Vereinfachung“ der Produktion hat der Verlag alle Ladungen in der gleichen Menge beigelegt (nun 4x8 und 4x1). Nach der Veröffentlichung des Spiels wundert sich der Verlag über die vernichtende Kritik, dass das Spiel nicht endet. Fazit: Der Verlag nahm das Spiel vom Markt und beklagte sich auch noch bei uns, dass das Spiel gar nicht funktioniert.*

Anmerkung: Alle Beispiele wurden bewusst anonymisiert, da wir Niemanden bloßstellen wollen, sondern nur den Blick auf vermeidbare Fehler lenken wollen. Für die meisten Verlage sind Flops verschmerzbar Verluste. Für die einzelnen Spieleautor*innen geht es um Rufschädigung und zum Teil erhebliche finanzielle Verluste.

Natürlich gab es auch eine ganze Reihe von Fällen, wo die Einbeziehung von Spieleautor*innen und deren Hinweise zur Vermeidung von gravierenden Fehlern sowie von wirtschaftlichen Verlusten für beide Seiten geführt haben.

Die oben angeführten Negativbeispiele sollen auch nicht verdrängen, dass bei den meisten veröffentlichten Spielen die Zusammenarbeit zwischen Verlagen und Autor*innen relativ gut funktioniert. Dabei verkennen wir nicht, dass es viele Fälle gibt, bei denen die Arbeit der Redakteur*innen ein Spiel verbessert hat. Letzten Endes ist es die gemeinsame Intention, ein sehr gutes und erfolgreiches Produkt auf den Markt bringen.

Fazit

Abgesehen von den gesetzlich festgeschriebenen Rechten der Urheber*innen – es ist ihr Werk (!) – geht es um einen Prozess auf Augenhöhe bei der Finalisierung der Spiele in den Verlagen. Spielregeln und Thema bilden dabei wichtige Eckpunkte.

Die Zusammenarbeit zwischen Spieleautor*innen und Verlag ist ein wesentliches Element bei der Veröffentlichung eines Spiels. Je enger die Zusammenarbeit ist, desto besser schneidet das endgültige Produkt ab. Auch deshalb müssen Spieleautor*innen in den Entscheidungsprozess der marktgerechten Umsetzung eines Spiels integriert sein. Dies gilt für die Festlegung der Zielgruppe, der Aufmachung (Thema, Titel, Illustration) und den Inhalt des Spiels (Spielmaterial und Spielregel).

Aus der Erfahrung und auf Basis der aktuellen Berichte würden wir sogar vorschlagen, die vertragliche Regelung und die daraus folgenden Abläufe so zu erweitern, dass auch die Spielmaterialien vorab als Vorproduktionsmuster Proof bzw. PDF den Autor*innen vorgelegt werden müssen, um vor Drucklegung einen kritischen Blick und praxisnahe Tests im Hinblick auf die Funktionalität zu ermöglichen. Einen Satz in § 4.1 unseres Muster-Lizenzvertrags werden wir daher in Kürze wie folgt präzisieren:

„Inhaltliche Veränderungen der Spielregeln inklusive des Themas sowie das Design wesentlicher Ausstattungsteile in Bezug auf ihre Funktionalität bedürfen jedoch der vorherigen schriftlichen Zustimmung durch den Autor; ...“

Normalerweise kennen Spieleautor*innen ihre Spiele und haben viele Varianten im Regelwerk sowie in der Handhabung des Spielmaterials in der entsprechenden Zielgruppe über lange Zeit getestet. Diese Erfahrung nicht zu nutzen, kann zu erheblicher Mehr- und Doppelarbeit in den Verlagen und zu gravierenden Fehlern führen.

Oft hören wir als Argument, dass für einen intensiven Austausch mit den Spieleautor*innen oder für die Vorlage der finalen Spielregeln und Gestaltungen keine Zeit gewesen sei. Zeit ist planbar – und mit heißer Nadel gestrickte Produkte sind erfahrungsgemäß anfälliger für Fehler.

Selbstverständlich verkennen wir nicht die Kompetenz der Redakteur*innen in den Verlagen, aber das Vier-Augen-Prinzip sollte in den entscheidenden Entwicklungsphasen Standard sein. *Nobody is perfect*. Dabei gilt für BEIDE Seiten, Verständnis für den Standpunkt und die Kompetenz der anderen Seite zu haben, mit sachlichen Argumenten konstruktiv zu einer machbaren Lösung beizutragen und ggf. zu Kompromissen bereit zu sein. Auch für Spieleautor*innen gilt: Sturheit ist kein Kompetenznachweis – und keine Empfehlung für eine mögliche künftige Zusammenarbeit!

Spiele sind in ihrer Struktur oft komplexer als ein Buch – aber in Buchverlagen ist Freigabe des bearbeiteten und gesetzten Werkes durch die Autor*innen VOR der Drucklegung eine Selbstverständlichkeit – denn es ist und bleibt auch nach der Bearbeitung IHR Werk.

Warum sollte das bei Spieleautor*innen anders sein? Es sind unsere Spiele – dafür stehen wir mit unserem Namen!