

Pressemitteilung

Frankfurt am Main | Nürnberg | Berlin | Lampertheim, 19.05.2022

Spiele im Buchhandel: Mehr Orientierung, mehr Umsatz

Standardisierte Metadaten sollen Sichtbarkeit von Spielen erhöhen und zusätzliche Absatzwege im Sortiment erschließen | Wissenschaft und Praxis entwickeln gemeinsame Klassifikation | ONIX-Standard erweitert, Integration ins VLB geplant



Wer sucht, der findet – das gilt zukünftig auch für Spiele. Denn neue standardisierte Angaben sollen die Einordnung und Beurteilung von Brettspielen & Co. erleichtern. Davon profitiert auch der Buchhandel, der sein Sortiment so einfacher erweitern und seine Kundschaft besser beraten kann. Um das Kulturgut Spiel erstmals nach einem einheitlichen System zu klassifizieren, haben sich Spieleverlage, Zwischenbuchhandel und Buchhandlungen sowie IT-

Dienstleister zusammengetan. Unter der Federführung des Spieleverlage e. V. und des Berliner Instituts für Ludologie hat eine Arbeitsgruppe zusammen mit dem Technologie- und Informationsanbieter MVB gemeinsame Kriterien für die aussagekräftige Beschreibung von Spielen, Puzzles und Spielwaren erarbeitet. Auf Antrag von MVB hat das internationale EDItEUR-Gremium den ONIX-Standard bereits um die neue Klassifikation erweitert. Nun stehen die Vorbereitungen für die Aufnahme der neuen Spielkategorien ins Verzeichnis Lieferbarer Bücher (VLB) an.

Die Übersicht der neuen Kategorien und ihrer Definitionen steht inklusive Beispieltitel online zur Verfügung: www.ludologie.de/spielforschung/spiel-definitionen

Der neue Standard

Folgende Angaben sind im Rahmen der neuen Kategorisierung grundsätzlich möglich:

- **Kategorie:** Diese Angabe ordnet Produkte im Wesentlichen anhand ihres haptischen Erscheinungsbildes ein, zum Beispiel Würfelspiel oder Legespiel. Die Kategorie ist die einzig verpflichtend vorzunehmende Angabe.
- **Charakteristik:** Diese Angabe beschreibt den Inhalt und die Verwendung eines Produktes, zum Beispiel Strategiespiel oder Bewegungsspiel. Eine bestimmte Charakteristik ist dabei nicht an eine Kategorie gebunden, sondern kann flexibel mit allen Kategorien kombiniert werden.
- **Typus:** Diese Angabe bringt zum Ausdruck, welche Spielweise dem Produkt zugrunde liegt, zum Beispiel eine kompetitive oder kooperative.
- **Zielgruppe:** Diese Angabe verdeutlicht, für wen ein Produkt geeignet ist.
- **Spielgefühl:** Diese Angabe informiert über den Spielablauf mit seinen Spielmechaniken.

Bei Puzzles und Spielwaren gilt eine vereinfachte Form der Kategorisierung. Für mögliche Erweiterungen und Weiterentwicklungen wird der Spielverlage e. V. im Deutschen Verband der Spielwarenindustrie (DVSI) regelmäßig die relevanten Akteure befragen.

Jens Junge, Direktor des Instituts für Ludologie und verantwortlich für die Koordinierung, erklärt: „Das Thema Brettspiel wächst seit Jahren kontinuierlich und der Buchhandel als Kontakt- und Vertriebsweg für das Kulturgut Spiel nimmt eine immer bedeutendere Stellung ein. Gerade in der Zeit des digitalen Wandels sehnen sich zahlreiche Menschen nach realen, zwischenmenschlichen Interaktionsmöglichkeiten. Spiele sind ein Dialog mit der Welt. Dazu sind die immer narrativer gewordenen Neuerscheinungen der Gesellschaftsspiele, erstellt von Spieleautorinnen und -autoren sowie von Illustratorinnen und Illustratoren, hervorzuheben, die wie jede Literatur ein kulturelles Medium darstellen.“

Monica Wellmann, Leitung Geschäftsbereich Digital VLB & Metabooks bei MVB, fügt hinzu: „Buchhandlungen können ihren Umsatz steigern, wenn sie Spiele ins Sortiment nehmen. Voraussetzung dafür ist, dass aussagekräftige Metadaten der Verlage den Ein- und Verkauf erleichtern. Denn nur so entsteht ein dauerhaftes Zusatzgeschäft, das von zufriedenen Kundinnen und

Kunden getragen wird. Deshalb engagieren wir uns schon seit einiger Zeit dafür, das VLB fortlaufend um relevante Informationen über Spiele zu erweitern. So können seit 2021 die Spieleranzahl, die Spieldauer und Youtube-Links, die beispielsweise eine Spielanleitung enthalten, bei uns gemeldet werden. Die jetzt im Schluß zwischen Wissenschaft und Praxis erarbeiteten Kategorien werden dieser positiven Entwicklung zusätzlichen Schwung verleihen und deutlich mehr Orientierung im Handel schaffen. Deshalb bitten wir alle Beteiligten, sich schon jetzt mit der neuen Klassifikation vertraut zu machen.“

Hermann Hutter, Vorsitzender des Spieleverlage e. V., ergänzt: „Handel und Kundschaft brauchen Orientierung. Ein transparentes und kundenfreundliches Kategorisierungssystem hilft, den Überblick zu wahren und die Interessen der Verbraucherinnen und Verbraucher zu unterstützen. Bei jährlich über 1.500 Neuerscheinungen zeigt sich der Spielmarkt als äußerst innovativ und vielseitig. Die neue Datenstruktur ermöglicht sowohl im stationären Handel als auch bei den Suchfunktionen im Online-Handel eine gute Basis, um die richtige Auswahl zu bieten und eine effiziente Beschaffung zu ermöglichen.“

Entwicklung des Spielmarkts und politische Dimension

Der deutsche Spielwarenmarkt bilanziert trotz Lockdown, Beschaffungskrise und anhaltenden Lieferkettenproblemen ein weiteres Wachstumsjahr. Laut DVSI legte der deutsche Spielwarenmarkt – nach einem sehr starken 2020 mit einem Umsatzplus von neun Prozent – im Jahr 2021 noch einmal um vier Prozent zu. Besonders gut liefen Building Sets, Games & Puzzle sowie Produkte für die Kleinsten.

Ulrich Brobeil, Geschäftsführer des DVSI, kommentiert dazu: „Die Spielwarenbranche wächst seit Jahren und die Corona-Jahre 2020 und 2021 haben für zusätzliche Impulse gesorgt. Besonders dynamisch entwickelte sich dabei das Geschäft mit Gesellschaftsspielen. Viele Menschen haben Spiele für sich neu entdeckt, auch weil das Angebot äußerst vielfältig und das inhaltliche wie grafische Niveau heutiger Spiele sehr hoch ist. Man kann das mit der Buchbranche vergleichen: hier der leicht zu lesende Roman, dort die Hochliteratur, hier das Ratzfatz-Spiel, dort das Kennerspiel. Die Branche bietet für alle Klassen und jedes Alter etwas. Der Trend wird nicht mit dem Abklingen der Pandemie versiegen. Die Menschen haben erfahren, was Gesellschaftsspiele mit ihnen machen. Das ist ähnlich wie bei Büchern, die manchmal ein Leben verändern können. Der Buchhandel ist für die Verlage ein idealer Vertriebspartner, wenn ich nur an die vielen Spiele denke, die einen literarischen Hintergrund haben.“

Christian Beiersdorf, Referent für Urheberthemen und politische Kommunikation bei der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ), freut sich, „dass nach unserem ersten Kontakt mit dem MVB-Team im Herbst 2019 dieses Projekt nun Realität geworden ist. Für die Spieleautorinnen und -autoren sowie die Illustratorinnen und Illustratoren hat die Aufnahme von Spielen ins VLB noch eine zusätzliche Bedeutung, weil dadurch die Datenbasis für die Ausschüttung der Bibliothekstantieme durch die VG WORT für die Ausleihe von Spielen in öffentlichen Bibliotheken verbessert wird. Dies wird allerdings erst dann umfassend erfolgen, wenn analoge Spiele auch in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufgenommen werden, wie es jetzt auch im Koalitionsvertrag der neuen Bundesregierung geplant wurde. Dafür setzen wir uns gemeinsam mit den Spieleverlagen und dem Deutschen Kulturrat seit vielen Jahren ein.“

Weitere Informationen

- Pressemitteilung sowie Materialien zum Herunterladen (Logos): [Spiele im Buchhandel: Mehr Orientierung, mehr Umsatz](#)
- [VLB-Hilfeseite zur Meldung von Spielen](#)
- [ONIX-Codes für Spiele von EDItEUR](#)
- [ONIX-Empfehlungen zur Meldung von Spielen im VLB](#)
- VLB-Beitrag: [Neu für Spieleverlage – melden Sie wichtige Informationen zu Ihren Spielen](#)
- Interview: [Spiele im Buchhandel: Mehr Sichtbarkeit für mehr Umsatz](#)
- Pressemitteilung: [Spielwarenbranche setzt Höhenflug fort](#)
- Pressemitteilung: [Spiele + Puzzle: weiter zweistelliges Wachstum im Spiele-Markt](#)

- Pressemitteilung: [Ampel-Koalition will analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek bringen](#)
- Online-Beitrag: [SAZ, Verlage und Kulturrat: Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufnehmen!](#)
- Blog-Beitrag: [Anerkennung des Brettspiels als immaterielles Kulturerbe durch die UNESCO](#)
- Doku: [Board Games – Willkommen in der Welt der Brettspiele](#)
- Spieledatenbank: www.spielen.de

Über das VLB

Das Verzeichnis Lieferbarer Bücher (VLB) ist die zentrale Plattform für den automatisierten Austausch von Produktinformationen in der deutschsprachigen Buchbranche. Auf Basis globaler Standards, deren Etablierung und Weiterentwicklung das VLB maßgeblich prägt, versorgt das System den Handel und weitere Abnehmer mit optimierten Metadaten zu rund 2,5 Millionen Titeln aus mehr als 22.000 Verlagen. Unter der internationalen Marke Metabooks bietet die VLB-Technologie Verlagen und Buchhandlungen in Brasilien und Mexiko erstmals eine umfassende Infrastruktur zum einheitlichen Metadatenmanagement.

www.vlb.de

Über MVB

Der Technologie- und Informationsanbieter MVB macht Bücher sichtbar. Zentrale Plattformen auf Basis internationaler Metadatenstandards ermöglichen Verlagen und Buchhandlungen im In- und Ausland die erfolgreiche und effiziente Vermarktung ihrer Titel. Redaktionelle und werbliche Formate sowie der persönliche Austausch bei Netzwerkveranstaltungen geben Orientierung in den verschiedenen Buchmärkten. Im engen Austausch mit Kunden und Marktteilnehmern aus allen Bereichen der Buchbranche arbeiten die Teams an den Standorten in Frankfurt am Main, London, Mexiko-Stadt, New York und São Paulo fortlaufend an innovativen Infrastrukturlösungen für den Buchhandel der Zukunft.

www.mvb-online.de | www.facebook.com/mvbbooks | www.instagram.com/lifeatmvb | www.linkedin.com/company/mvbbooks | www.xing.com/companies/mvbgmbh

Über den Spieleverlage e. V.

Der Spieleverlage e. V. ist der Verbund der wichtigsten Spieleverlage im deutschsprachigen Raum und fördert bzw. kommuniziert Absatzentwicklungen und Trends im Spielbereich. Im Rahmen seiner Aktivitäten initiieren und fördern die Spieleverlage e.V. die Erschließung neuer Zielgruppen für die Sache des Spiels und unterstützen umfassend das Spielen an Schulen. Im Rahmen eines Netzwerks von großen und kleinen Publikumsveranstaltungen zum Thema Spiel stellen die Mitglieder Spiele-Events und Publikumsmessen mit kostenlosen Exemplaren für die Ausleihe von Spielen aus. Der Spieleverlage e. V. setzt sich für die Anerkennung des Spiels als gesellschaftlich und sozialpädagogisch relevantes Kulturgut ein und unterstreicht in seiner Medienarbeit die Bedeutung des spielerischen Lernens bei Kindern. Darüber hinaus dient der Verband seinen Mitgliedern als Forum für die Erörterung allgemein interessierender unternehmenspolitischer Problemstellungen.

www.spieleverlage.com

Über das Institut für Ludologie

Das Institut für Ludologie betrachtet und erklärt das Spielen als Urphänomen des Lebens. Neben dem freien, explorativen Spiel, dem Phantasiespiel, dem Rollenspiel und dem Konstruktionsspiel beschäftigen sich die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Instituts mit sämtlichen Formen des Regelspiels: Brettspiele, Kartenspiele, Computerspiele und Mobile Games. Das Institut verfügt über eine Sammlung von über 42.000 Brettspielen, die zusammen mit den 25.000 Kartenspielen des Spielkartenmuseums im Residenzschloss in Altenburg die Basis für ein Archiv auf nationaler Ebene als Lehr- und Forschungssammlung bildet. Über einen Kooperationsvertrag mit dem Spielemuseum Nürnberg, der Toy-City, finden spielwissenschaftliche Forschungen ebenso mit

über 90.000 Spielwaren aus dem Museumsdepot statt. Im Auftrag des game – Verband der deutsche Games-Branche e. V. schafft das Institutsteam einen Überblick über die Akteure der digitalen Gamesbranche mit der gamesmap.de und im Bereich der Hochschulausbildung mit den spielrelevanten Studiengängen auf gamecampus.de. Die Sammlung digitaler Online-Games umfasst mehr als 15.000 Spiele mit entsprechenden Nutzerdaten.

www.ludologie.de

Über den Deutschen Verband der Spielwarenindustrie

Die deutsche Spielwarenindustrie ist ein Schrittmacher bei der Entwicklung und Produktion von Spielzeug. Um die internationale Wettbewerbsfähigkeit zu stärken, gestaltet der Deutsche Verband der Spielwarenindustrie (DVSI) seit mehr als 30 Jahren aktiv die Rahmenbedingungen der Branche mit. Er ist kompetenter und gefragter Gesprächspartner – für seine Mitglieder wie für Politik und Gesellschaft und vertritt die Interessen von über 200 Herstellern, Händlern und Verlagen in Deutschland. In einer Branche, die nahezu 4,0 Milliarden Euro umsetzt und ca. 11.000 Menschen einen Arbeitsplatz bietet, steht der Verband für mehr als 80 Prozent der Spielwaren in Deutschland. Der DVSI ist Mitglied im europäischen Dachverband Toy Industries of Europe (TIE) und im internationalen Branchenverband International Council of Toy Industries (ICTI) und hat seinen Sitz in der ToyCity Nürnberg. Er wird von einem ehrenamtlichen Vorstand und der Geschäftsführung geleitet, der Ulrich Brobeil als Geschäftsführer vorsteht.

www.dvsi.de

Über die Spiele-Autoren-Zunft

Der Spiele-Autoren-Zunft e. V. (SAZ) vertritt als Interessenverband die Rechte der Spieleautorinnen und -autoren in der Öffentlichkeit sowie gegenüber Verlagen und anderen Werknutzern. Sie fördert angehende Spieleautorinnen und -autoren und setzt sich für eine Stärkung des Kulturguts Spiel in der Gesellschaft ein.

www.spieleautorenzunft.de

Kontakt

Markus Fertig | PR-Manager MVB
Tel.: +49 69 1306-374 | Fax: +49 69 1306-17374
m.fertig@mvb-online.de

Jens Junge | Direktor Institut für Ludologie c/o SRH Berlin University of Applied Sciences
Tel.: +49 30 616548-0
jens@ludologie.de

Für Fragen und Anregungen stehen wir gerne jederzeit zur Verfügung!

Schöne Grüße

i. A. Markus Fertig
PR-Manager
Marketing & Kommunikation

Tel.: +49 69 1306-374
Mobil: +49 1522 2729483
Fax: +49 69 1306-17374
m.fertig@mvb-online.de
www.mvb-online.de/presse

MVB GmbH
Braubachstraße 16
60311 Frankfurt am Main
Deutschland
www.mvb-online.de

Gesellschafter der GmbH:
Börsenverein des Deutschen Buchhandels
Beteiligungsgesellschaft mbH
Sitz der Gesellschaft: Frankfurt am Main
Geschäftsführer: Ronald Schild
Eingetragen unter der Nr. B9240
beim Registergericht Frankfurt am Main