



9.10.2012

Spieleautoren fordern mehr Fair Play bei Verträgen

In letzter Zeit häufen sich leider die Fälle, in denen Spieleverlage den Autoren vertragliche Bedingungen diktieren wollen, die jegliches Fair Play vermissen lassen. Bisherige Konditionen bei der Verwertung von Urheberrechten werden dramatisch verschlechtert. Dagegen wehrt sich die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ), die weltweit über 400 Spieleautoren vertritt, vehement.

Ein Kernpunkt ist dabei die Gewährleistung in Bezug auf die Rechte Dritter. Dazu muss man wissen, dass jährlich über 1.000 neue Spiele erscheinen und kein Autor (und auch kein Verlag) wirklich in der Lage ist zu überprüfen, ob vielleicht eine Parallelentwicklung irgendwo auf der Welt schon existiert bzw. gerade auf den Markt gekommen ist.

Beispiel Asmodee: Der französische Verlag verlangt von den Autoren, alle Haftung zu übernehmen und ihm den weiteren Vertrieb eines Werks auch dann zu gewährleisten, wenn es unter dem Vorwurf einer Urheberrechtsverletzung steht. Eine vertragliche Verpflichtung, für einen Verkauf von Spielen zu sorgen, die gegen Rechte Dritter verstoßen, ist unseres Erachtens unwirksam, weil Unmögliches nicht verlangt oder vereinbart werden darf. Selbst wenn die Vertragsregelung also leer läuft, ist das Signal vom Verlag klar: Der Autor soll die volle Verantwortung dafür übernehmen, dass der Verlag die gesamte Auflage verkaufen kann, auch wenn rechtliche Hindernisse bestehen.

Die Spieleautoren wehren sich nicht dagegen, Verantwortung zu übernehmen. Die gehört bei jeder Urheberschaft dazu. Bei groben Verletzungen der Sorgfaltspflicht oder gar eindeutigen Plagiaten muss der Autor selbstverständlich haften. Doch die Verlage weigern sich, ihre eigene Verantwortung bei der Prüfung mit in die Verträge aufzunehmen und entsprechend faire Regelungen für den Ernstfall zu schaffen.

So auch der Ravensburger Spieleverlag: Zwar hat der Verlag in einigen Punkten im neuen Lizenzvertrag für Spieleautoren den Argumenten der SAZ nachgegeben, z.B. bei der Gewährleistung. Eine eigene Prüfungspflicht und damit Mitverantwortung festzuschreiben, lehnt der Verlag jedoch ab. In diesem und in weiteren Kernpunkten blieb der Verlag in dem Gespräch, das Anfang September auf Drängen der SAZ stattfand, leider unbeweglich. Dieser neue Vertrag von Ravensburger ist geradezu ein Musterbeispiel dafür, wie eine bisherige vertrauensvolle Zusammenarbeit mit den Autoren quasi aufgekündigt wird. Dies ist umso bedauerlicher, als der bisherige Vertrag vor 12 Jahren im Rahmen eines Workshops unter Einbeziehung der SAZ eingehend

diskutiert wurde. Dabei kamen die Beteiligten damals zu weitgehend akzeptablen Regelungen, die in der Branche einen Standard gesetzt haben.

Der neue Ravensburger Vertrag bestraft zum Beispiel den Autor mit einem Prozent Abzug dafür, wenn sein Spiel TV-Werbung bekommt. Das ist weltweit bisher einzigartig. Andere Verlage machen die Eignung für TV-Werbung zur Bedingung oder sind zumindest glücklich, wenn ihnen Perlen angeboten werden, die ein solches Potential haben. Es ist schon merkwürdig, wenn Ravensburger für selbstverständliche Verlagspflichten, nämlich Werbung für das Werk zu machen, den Autor zur Kasse bittet.

Klar gegen geltende Rechtspraxis (im Rahmen der Vertragsfreiheit leider möglich) stellt sich der Ravensburger Vertrag mit der Regelung, dass der Titel des Spiels bei Auslaufen des Vertrags dem Verlag gehört und nicht Teil des Werkes geworden ist. Die Liste von Verschlechterungen zu Ungunsten der Autoren ist leider zu lang, um hier alles aufzuzählen. Eine detaillierte Stellungnahme der SAZ zu allen kritischen Punkten in der überarbeiteten Vertragsversion nach dem Gespräch in Ravensburg blieb leider bisher ohne Antwort.

Den Spieleverlagen und deren Vereinigung, der Fachgruppe Spiel, liegen konkrete Vorschläge der SAZ für faire Mindeststandards vor – siehe unten. Dazu sollten sich die Beteiligten an einen Tisch setzen. Als positives Beispiel sehen wir dafür den Normvertrag, den der Verband Deutscher Schriftsteller sowie der Börsenverein des Deutschen Buchhandels bereits vor Jahren vereinbart haben. Wir fordern nicht mehr oder weniger als FAIR PLAY, damit sich Autoren und Verlage auch in Zukunft als Partner begreifen.

- [11-Punkte-Liste für Mindeststandards in Verträgen zwischen Spieleverlagen und Spieleautoren](#)
- [Kodex zu Urheberrechtsfragen bei Spielen](#)

9. Oktober 2012 / Vorstand der Spiele-Autoren-Zunft e.V.

Pressereferent: Ulrich Blum
presse@spieleautorenzunft.de
Tel. +49 221 1683 70 39

Die SAZ vertritt die Rechte und Interessen der SpieleautorInnen und setzt sich für das Kulturgut Spiel in der Gesellschaft ein.