

Pressemitteilung / 09. Mai 2025

Die neue Regierungskoalition muss endlich auch die analoge Spielkultur ins Blickfeld nehmen

Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) wünscht der neuen Regierung einen guten Start, viel Erfolg und hofft, dass die Koalition die kulturpolitischen Werte und die sozialpolitischen Chancen der analogen Spielkultur erkennt und in praktisches Handeln umsetzt.

Analoge Spiele sind ein Jahrtausende altes Kulturgut, das kognitive und soziale Fähigkeiten fördert und trainiert, den Zusammenhalt von Menschen unabhängig von Alter, Geschlecht und Herkunft unterstützt, der zunehmenden Einsamkeit von Menschen entgegenwirkt sowie durch das Lernen, Akzeptieren und Anwenden von Regeln zu demokratischem Handeln befähigt. Gerade wurde „Brettspiele spielen“ in das Bundesweite Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes bei der Deutschen UNESCO-Kommission aufgenommen.

Im Koalitionsvertrag finden sich dazu zumindest einige Anknüpfungspunkte: Zum Beispiel 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 können analoge Spiele einen wichtigen und attraktiven Beitrag leisten. Schon jetzt werden in den Öffentlichen Bibliotheken jährlich ca. fünf Millionen Spiele ausgeliehen – eine Steigerung von 2020 bis 2023 um 100%.

Angesichts dieser Zahlen ist es eine eklatante Gerechtigkeitslücke, dass die Ausschüttung der Bibliothekstantieme mangels Datenbasis derzeit nur an wenige der Urheber und Verlage von analogen Spielen erfolgen kann. Es fehlt ein institutionell gefördertes Nationalarchiv für analoge Spiele, dessen Datenbank – wie bei Büchern der Katalog der Deutschen Nationalbibliothek – als umfassende Referenzgrundlage bei der VG WORT dienen kann. Im Koalitionsvertrag heißt es dazu: „Im Urheberrecht sorgen wir für einen fairen Ausgleich der Interessen aller Akteure – Kreative, Wirtschaft, und Nutzer.“

Während der Ampelkoalition wurden dazu bereits viele Vorgespräche geführt und Maßnahmen anvisiert. Jetzt müssen endlich Nägel mit Köpfen gemacht werden: Wir brauchen ein Deutsches Nationalarchiv für analoge Spiele und eine stärkere Integration von analogen Spielen in die Bildungsarbeit und in die soziokulturelle Praxis auf allen Ebenen!

Die Spiele-Autoren-Zunft vertritt über 750 Mitglieder im In- und Ausland. Die Branche der Spielverlage in Deutschland umfasst knapp 200 Unternehmen – vom Marktführer mit über 1.000 Beschäftigten bis zum kleinen Startup.