

08.07.2008

## **PRESSEMITTEILUNG**

### **Ein Spiel ist keine Gebrauchsanweisung**

#### **Spiele-Autoren wird per Gericht der Urheberrechtsschutz verwehrt**

Leistung wird in unserer Gesellschaft honoriert. Auch wer geistige Leistung erbringt, darf grundsätzlich die Früchte seiner Arbeit ernten.

Dazu – unter anderem – wurde einst das Urheberrecht geschaffen, das verhindert, dass die kommerzielle Nutzung von künstlerischen oder anderen geistigen Werken ohne Beteiligung des Schöpfers möglich ist. Dies gilt für alle schöpferischen Leistungen - mit einer Ausnahme: der Entwicklung neuer Gesellschaftsspiele! Spieleautoren droht, dass ihre oft jahrelange Arbeit an einem Spiel unhonoriert bleibt, weil diese Entwürfe jeder frei verwerten kann. Theoretisch zumindest, denn jetzt hat ein Gerichtsurteil einmal mehr der allgemeinen Verunsicherung unter Autoren und Verlagen aus der Spielebranche neue Nahrung gegeben: Spielideen seien nicht schützenswert hat vor kurzem das Landgericht Mannheim im Rechtsstreit zwischen einem der renommiertesten und erfolgreichsten Spieleautoren, Reiner Knizia (Spiel-des-Jahres-Gewinner in diesem Jahr), und dem Humboldt-Verlag entschieden.

Das Gericht beruft sich dabei unter anderem auf das Urheberrechtsgesetz, das Spiele nicht explizit unter den urheberrechtlich geschützten Werken aufführt sowie auf frühere Entscheidungen anderer Gerichte. Unter anderem wird die Entscheidung damit begründet, dass Spielregeln lediglich als "Anweisung an den menschlichen Verstand" zu werten seien. Damit wird – zumindest juristisch – das Kernstück einer jeden Spielentwicklung, nämlich das Regelwerk, auf dem selben Status wie eine Gebrauchsanweisung angesiedelt.

Dass Gesellschaftsspiele ein Stiefkind des Urheberrechts sind, ist in Juristenkreisen bekannt. Und erfreulicherweise gibt es auch Stimmen in der juristischen Fachliteratur, die Spielen urheberrechtlichen Schutz zugestehen. Doch bisher hat es noch kaum Vorstöße gegeben, am Stiefkind-Status der Spiele innerhalb des Urheberrechts etwas zu ändern. Das liegt unter anderem daran, dass die prekäre Situation für Spieleautoren nur in der Theorie besteht, denn innerhalb der Branche – zumindest bei allen renommierten Verlagen – gilt es als unbestreitbar, dass Veröffentlichungen von Autorenspielen eine Einräumung von Nutzungsrechten durch den Spieleautor voraussetzen. Dieser Ehrenkodex sollte aber auch auf eine rechtliche Basis gestellt werden, um auch "Schwarzen Schafen" die Möglichkeit zu nehmen, sich der geistigen Leistungen anderer zu bedienen.

Die Spieleautorenzunft e.V. (SAZ) als internationale Vertretung der Spieleautoren hat sich deshalb zum Ziel gesetzt, das Thema Urheberrecht für Spiele in einer breiten Diskussion anzugehen und eigens zu diesem Zweck unter [www.spielblog.com](http://www.spielblog.com) einen Blog gestartet, auf dem in regelmäßigen Abständen Beiträge verschiedenster Persönlichkeiten aus der Spielwelt zum aktuellen Thema veröffentlicht werden. Natürlich ist alles diskutabel und deshalb sind Kommentare zu den einzelnen Beiträgen ausdrücklich erwünscht.

Für Rückfragen stehen wir gerne zur Verfügung.

V.i.S.d.P.

Reiner Stockhausen  
2.Vorsitzender der Spieleautorenzunft SAZ  
[saz.presse@spieleautorenzunft.de](mailto:saz.presse@spieleautorenzunft.de)

Stefan Risthaus  
Mitglied des Verwaltungsrates  
[stefan.risthaus@spieleautorenzunft.de](mailto:stefan.risthaus@spieleautorenzunft.de)

SAZ Geschäftsstelle  
Heinestr. 169  
70797 Stuttgart  
[www.spielautorenzunft.de](http://www.spielautorenzunft.de)  
[SAZ@deutscherfachverband.de](mailto:SAZ@deutscherfachverband.de)

**Die SAZ (Spieleautorenzunft) hat sich zum Ziel gesetzt, das Kulturgut Spiel zu fördern und die Interessen der Autoren zu vertreten.**