



16. April 2014

## Spieleautoren: Urheber- und Vertragsrecht präzisieren!

Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) präzisiert ihre Forderungen an den Deutschen Bundestag zum Urheber- und Vertragsrecht. Dabei geht es einmal um die wörtliche Aufnahme von Spielregelwerken in den § 2 des UrhG. Zwei weitere Punkte betreffen die Schließung von Schlupflöchern zuungunsten aller Urheber in § 32 UrhG.

Bereits im Januar hatte sich die SAZ als Interessenvertretung der Spielautoren mit einem Forderungskatalog an den Deutschen Bundestag und die dort vertretenen Parteien sowie an die zuständigen Ministerien und Ausschüsse gewandt. Neben Forderungen zum Urheber- und Vertragsrecht werden dort auch die Künstlersozialkasse (KSK), die Aufnahme von Spielen in die Deutsche Nationalbibliothek sowie eine breitere Förderung des Kulturguts Spiel angesprochen.

Die nun vorgelegten Argumentationsthesen und Präzisierungen zum Urheber- und Vertragsrecht konzentrieren sich auf drei Punkte:

1. Zur weiteren Vermeidung von Unsicherheiten, inwieweit Spielregelwerke im Grundsatz zu den urheberrechtlich schützenswerten Sprachwerken gehören, sollte der § 2 (1) 1 UrhG wie folgt ergänzt werden: „Sprachwerke, wie Schriftwerke – *einschließlich Spielregelwerke*, Reden und Computerprogramme.“

Die beiden weiteren Vorschläge zu den angemessenen Vergütungsregeln betreffen nicht nur Spieleautoren, sondern alle Urheber. Immer mehr Verwerter versuchen, durch pauschale Abgeltungsverträge und Abzug von Kosten den Grundsatz der angemessenen Vergütung auszuhebeln. Dieser Praxis muss durch eine klare Gesetzesregelung ohne Schlupflöcher ein Ende gesetzt werden.

2. Zur Regelung von pauschalen Vergütungen ist folgender zusätzlicher Punkt in § 32 (1) UrhG aufzunehmen: „*Bei einer pauschalen Abgeltung von Nutzungsrechten besteht eine Verpflichtung des Verwerter zur regelmäßigen Information des Urhebers über den Umfang der tatsächlich ausgeübten Nutzungen, um eine Kontrolle der Angemessenheit der vereinbarten Vergütung zu gewährleisten. Für*

*pauschale Vergütungen sind grundsätzlich zeitliche und/oder quantitative Beschränkungen festzulegen.“*

3. Zur Vermeidung von Abzügen von Kosten, die in der Verantwortung des Verwerter liegen, sollte § 32 (1) UrhG wie folgt ergänzt werden:  
*„Vom Verwerter veranlasste Produktions- und Werbekosten sowie sonstige Auslagen dürfen nicht zu einer Verringerung der Vergütung führen.“*

**Den kompletten Text mit ausführlichen Begründungen finden Sie in der Anlage 1**

**PDF-Anlage 1:** Argumentationsthesen und Präzisierungen zum Forderungskatalog der SAZ an den Deutschen Bundestag: Urheber- und Vertragsrecht (April 2014)

**PDF-Anlage 2:** Forderungskatalog der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) an den 18. Deutschen Bundestag und an die Deutsche Bundesregierung (Januar 2014)

Presse-Service: Bernhard Weber  
Tel. +49 228 429 96 57  
E-Mail: [presse@spieleautorenzunft.de](mailto:presse@spieleautorenzunft.de)  
[www.spieleautorenzunft.de](http://www.spieleautorenzunft.de)

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



## Argumentationsthesen und Präzisierungen zum Forderungskatalog der SAZ an den Deutschen Bundestag: Urheber- und Vertragsrecht

- A. **Wie kann im Urhebergesetz klarer zum Ausdruck kommen, dass auch Spieleautoren bzw. Spielregelwerke als Sprachwerke urheberrechtlichen Schutz genießen? Ziel ist es, die immer wieder auftretenden Unsicherheiten sowohl in der Verwerterbranche (Spieleverlage), als auch bei juristischen Streitfällen zu minimieren.**
1. Spielregelwerke sind in den meisten Fällen keine einfachen Anweisungen an den menschlichen Geist. Neben der äußeren Form beinhalten sie auch einen individuellen gedanklichen Inhalt: den Spielablauf als Rahmen für die individuellen Handlungsoptionen, die die meisten Spielregelwerke im Gegensatz zu Gebrauchsanweisungen den Spielern anbieten. Dabei besteht die Kunst des Schöpfers darin, alle denkbaren Handlungsstränge so vor auszuplanen, dass das Spiel bei jeder denkbaren Entscheidung während des Spielablaufs funktioniert, d.h., zum definierten Spielziel führt und gleichzeitig einen Unterhaltungswert bietet.
  2. Lt. § 2 (1) 1 UrhG gehören zu den schützenswerten Werken „Sprachwerke, wie Schriftwerke, Reden und Computerprogramme“.
  3. Lt. § 2 (1) 7 UrhG gehören ebenfalls zu den schützenswerten Werken „Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art, wie Zeichnungen, Pläne, Karten, Skizzen, Tabellen und plastische Darstellungen“.
  4. Die Werke von Spieleautoren bestehen meist aus beiden Komponenten: dem schriftlich niedergelegten Spielregelwerk und dem Prototyp – z.B. bestehend aus Spielplan, Karten, Tabellen und im Einzelfall auch individuell geschaffenen plastischen Spielelementen.
  5. Einen juristischen Beitrag zum Thema lieferte Prof. em. Dr. Gerhard Schricker in GRUR Int. 2008, Heft 2, S. 200-204. Er kommt zu folgendem Ergebnis: *„Spiele gehören grundsätzlich zum urheberrechtlichen Schutzbereich der Literatur, Wissenschaft und Kunst. Nicht nur die formale Ausgestaltung, sondern auch die individuelle Konzeption und Spielregel können Urheberrechtsschutz beanspruchen.“*
  6. Aus unserer Sicht wäre eine Erweiterung § 2 (1) 1. UrhG wie folgt anzustreben: „Sprachwerke, wie Schriftwerke – *einschließlich Spielregelwerke*, Reden und Computerprogramme“.
  7. Wünschenswert könnte es zusätzlich sein, den § 2 (2) ausführlicher zu formulieren, um z.B. die erforderliche Schöpfungshöhe etwas näher zu präzisieren. Dort heißt es momentan lediglich: „Werke im Sinne des Gesetzes sind nur persönliche geistige Schöpfungen.“



8. In diesem Zusammenhang ist es verwunderlich, dass speziell für Computerprogramme – dazu gehören anerkanntermaßen auch Computerspiele – durchaus nähere Aussagen gemacht werden. So heißt es in § 69a (3): „Computerprogramme werden geschützt, wenn sie individuelle Werke in dem Sinne darstellen, dass sie das Ergebnis der eigenen geistigen Schöpfung ihres Urhebers sind. Zur Bestimmung ihrer Schutzfähigkeit sind keine anderen Kriterien, insbesondere nicht qualitative oder ästhetische anzuwenden.“
9. Gerade im Vergleich mit Computerspielen bleibt unverständlich, warum z.B. das Urheberrecht bei einem haptischen Spiel angezweifelt werden sollte, während die digitale Version dieser Spiele diesen Schutz zweifelsfrei genießt. Als prominente Beispiele seien *Carcassonne* und *Siedler von Catan* genannt.

## **B. Die Position für alle Urheber muss durch ein durchsetzungsstarkes Vertragsrecht vor Missbrauch der Vertragsfreiheit geschützt werden.**

1. Es muss sichergestellt werden, dass der Urheber/Autor an jeder Verwertung seiner Leistungen angemessen beteiligt wird. Wenn der Verwerter die eingeräumten Rechte wahrnimmt und daraus Einnahmen generiert, muss er hiervon an den Urheber abgeben.
2. Seit mehreren Jahren ist eine Entwicklung festzustellen, wonach die Verwerter die Einräumung sämtlicher Nutzungsrechte exklusiv in den von ihnen vorformulierten Verträgen verlangen und zur Abgeltung lediglich eine einmalige Pauschalzahlung ohne weitere Beteiligung des Urhebers an den Verwertungen vorsehen (Total Buy-out). Dies führt zu dem ungerechten Ergebnis, dass der Urheber sämtliche eigenen Verwertungsmöglichkeiten verliert, während der Verwerter praktisch die Stellung des Urhebers übernimmt.
3. Zwar ist im Gesetz geregelt, dass der Autor an sämtlichen Verwertungen angemessen beteiligt werden muss. Wer jedoch den Vertrag mit pauschaler Abgeltung unterzeichnet hat, erhält vom Verwerter keinerlei Informationen mehr über dessen Einnahmen aus weiterer Verwertung. Der Urheber kann daher nicht überprüfen, ob die erhaltene Pauschalzahlung eine angemessene Vergütung darstellt, oder ob ihm weitergehende Zahlungsansprüche zustehen.
4. Erforderlich ist daher eine gesetzliche Regelung, die bei Pauschalzahlungen eine regelmäßige Informationspflicht des Verwerter gegenüber dem Urheber vorsieht sowie zeitliche und/oder quantitative Beschränkungen zwingend vorschreibt.
5. Ein zusätzlicher Punkt 1a in § 32 UrhG könnte wie folgt lauten: „*Bei einer pauschalen Abgeltung von Nutzungsrechten besteht eine Verpflichtung des Verwerter zur regelmäßigen Information des Urhebers über den Umfang der tatsächlich ausgeübten Nutzungen, um eine Kontrolle der Angemessenheit der vereinbarten Vergütung zu gewährleisten. Für pauschale Vergütungen sind grundsätzlich zeitliche und/oder quantitative Beschränkungen festzulegen.*“



6. Ein weiteres Problem entsteht zunehmend dadurch, dass Verwerter die Berechnungsgrundlage für die Vergütung nach eigenem Ermessen und zulasten der Urheber variieren. Beispielsweise werden in Nutzungsverträgen Kürzungen des Honorars bei TV-Werbung durch den Verlag oder der Abzug von Übersetzungskosten bei Auslandsausgaben vorgesehen.
7. Hier schlagen wir einen zusätzlichen Satz 4 in § 32 (1) UrhG vor: *„Vom Verwerter veranlasste Produktions- und Werbekosten sowie sonstige Auslagen dürfen nicht zu einer Verringerung der Vergütung führen.“*
8. § 32 (1) UrhG ist gemäß § 32 (3) verbindlich und kann auch durch eine vertragliche Vereinbarung zwischen Urheber und Verwerter nicht ausgeschlossen werden. Dies würde also zu einem wirksamen Schutz der Urheber gegen die Aushebelung einer angemessenen Vergütung führen.



**Forderungskatalog der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ)  
an den 18. Deutschen Bundestag  
und an die Deutsche Bundesregierung:**

- 1. Das Urheber- und Vertragsrecht muss gestärkt werden. Einer Vertragsfreiheit zulasten der Urheber müssen klare Grenzen gesetzt werden.**
- 2. Bei einer Reform des Urheberrechts sollte klarer zur Geltung kommen, dass auch Spieleautoren bzw. Spielregelwerke urheberrechtlichen Schutz genießen.**
- 3. Die Künstlersozialkasse (KSK) muss erhalten und nachhaltig stabilisiert werden. Notwendig sind dafür auch eine entsprechende Anwendung des Gesetzes (z.B. auch auf Honorare für Spieleautoren) sowie eine flächendeckende Prüfung durch die Deutsche Rentenversicherung (DRV).**
- 4. Spiele (Kulturgut, Medien und Sprachwerke zugleich) müssen in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufgenommen werden.**
- 5. Die Unterstützung für das Kulturgut Spiel muss alle Formen berücksichtigen und darf nicht – wie im Koalitionsvertrag geschehen – einseitig auf digitale Formen fokussiert werden. Eine solche verengte Sichtweise auf ein viele Jahrtausende altes Kulturguts wird diesem in seiner Bedeutung für unsere Gesellschaft nicht gerecht.**

---

**Anhang**

- Die Anerkennung des Kulturguts Spiel hinkt der Realität hinterher
- Eine kleine Übersicht zum Status der Spielautoren in der gesellschaftlichen und rechtlichen Gegenwart



## Die Anerkennung des Kulturguts Spiel hinkt der Realität hinterher

*German Games* sind seit vielen Jahren in internationalen Fachkreisen ein gängiger Begriff für anspruchsvolle Brett- und Kartenspiele deutscher Autoren und deutscher Verlage. Dadurch stellen sie auch einen bedeutenden Wirtschaftsfaktor dar. Davon zeugt auch die internationale Spielwarenmesse in Nürnberg.

Der hohe Standard deutscher Spiele war insbesondere in Europa beispielgebend. Mittlerweile wird international zunehmend von *European Games* gesprochen. Hier ist es im besten Sinn gelungen, mit deutschem Kulturgut positive Impulse auch in andere europäische Länder zu geben und dadurch ein überregionales europäisches Kulturgut zu schaffen.

Die kreativen Köpfe – die Urheber – hinter diesen Spielen, die Spieleautorinnen und Spieleautoren, sind allerdings noch Stiefkinder in der öffentlichen Wahrnehmung und Anerkennung sowie teilweise auch in der Rechtsprechung geblieben.

Kennen Sie z.B. die Spieleautoren Reiner Knizia (*Keltis*), Max J. Kobbert (*Das verrückte Labyrinth*), Wolfgang Kramer (*6 nimmt*), Klaus Teuber (*Siedler von Catan*) oder Klaus-Jürgen Wrede (*Carcassonne*)? Alles Autoren und Spiele, die auch international sehr erfolgreich sind und mit vielen Preisen ausgezeichnet wurden. Insgesamt erzielten Spieleautoren, die Mitglieder der Spiele-Autoren-Zunft sind, mit ihren Spielen im vergangenen Jahr 2013 weltweit über 100 Preise und Nominierungen.

Die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) vertritt die Interessen von über 400 Mitgliedern und setzt sich für die Stärkung des Kulturguts Spiel in der Gesellschaft ein. Dabei engagiert sich die SAZ als Mitglied im *Deutschen Kulturrat* (Rat für Soziokultur und kulturelle Bildung) sowie in der *Initiative Urheberrecht* und ist Fördermitglied im *Institut für Urheber- und Medienrecht*.



## **Eine kleine Übersicht zum Status der Spielautoren in der gesellschaftlichen und rechtlichen Gegenwart:**

### **▶ Spieleautoren und Verlage**

Spielerautoren schließen mit den einzelnen Spielverlagen Nutzungsverträge ab, die damit ihre Urheberrechte ausdrücklich anerkennen.

Aber: Die Interessenvereinigung der deutschen Spielverlage, die *Fachgruppe Spiel* im *Deutschen Verband der Spielwarenindustrie* (DVSI), zweifelt den Status der Spielerautoren als Urheber an. Dies begründet sie mit kartellrechtlichen Bedenken, um sich Verhandlungen nach § 36 UrhG mit der SAZ zu entziehen.

### **▶ Spieleautoren als Urheber (Autoren von Sprachwerken)**

Spielerautoren werden von der VG Wort als Mitglieder in der Berufsgruppe 2 (u.a. Autoren für Sachliteratur) akzeptiert und partizipieren an den Ausschüttungen der Bibliotheksabgabe. Hier sind sie also als Autoren von Sprachwerken anerkannt.

Aber: Die Rechtsprechung ist zum Teil vom Unwissen über eine (Rand)-Problematik geprägt. Daraus resultiert für alle Beteiligten eine unsichere Rechtslage. Dabei legen einige Urteile an Spielregelwerke durchaus die gleichen Kriterien an wie an andere Werkformen und bejahen somit ihren schutzwürdigen Charakter.

### **▶ Spieleautoren in der Künstlersozialversicherung (KSK)**

Spielerautoren werden von der KSK als Mitglieder akzeptiert, sofern die üblichen Voraussetzungen dafür vorliegen. Auch hier sind sie als Autoren von Sprachwerken anerkannt.

Aber: Viele Spielverlage führen keine Abgaben auf Autoren-honorare an die KSK ab. In einem konkreten Fall hat allerdings das zuständige Gericht (noch nicht in letzter Instanz) eindeutig positiv zugunsten der KSK entschieden.



## ► Spiele sind Kulturgut

Spiele sind eine Brücke, die Menschen über Generationen und Nationen hinweg zusammenführt. Die Menschheit hat gespielt, bevor sie schreiben und lesen konnte. Spiele sind ein wichtiges Medium der Sozialisation und ein weithin anerkanntes Kulturgut.

Aber: Nicht-digitale Spiele werden nicht öffentlich gefördert – im Gegensatz zu digitalen Spielen und vielen anderen kulturellen Gütern, Institutionen und Einrichtungen. Spiele werden leider auch nicht von der Deutschen Nationalbibliothek gesammelt.