

Dicke (Spiel-)Bretter

Über die Ungleichbehandlung analoger Spielkultur

geschrieben von Christian Beiersdorf

Analoge Spiele, vulgo Brett- und Kartenspiele, erfreuen sich in Deutschland wachsender Beliebtheit. Davon zeugen über 1.000 Neuerscheinungen jedes Jahr und ein Anstieg der Ausleihen in Öffentlichen Bibliotheken im Zeitraum von 2020 bis 2023 um 100 Prozent auf ca. fünf Millionen. Brettspiele bestehen heute meist aus Pappe, Schachbretter und andere historische Spiele dagegen eher aus Holz. In Berlin liegen offenbar mehrere solcher dicken Schachbretter übereinander, denn trotz vieler Bemühungen ist es in den letzten zehn Jahren nicht gelungen, das dicke Brett zur gebührenden Anerkennung und Förderung einer Jahrtausende alten Spielkultur zu durchbohren – augenscheinlich fehlten bisher Durchblick und Wille.

Worum geht es?

Eigentlich hat die Deutsche Nationalbibliothek laut DNB-Gesetz den Auftrag, »alle deutschsprachigen Medienwerke zu sammeln«. Dies wird durch die Pflichtabgabeverordnung des Bundes gewährleistet. Leider sind »Spiele« davon ausgenommen. Die Folge ist, dass die Urheber und Verlage der Spiele weitgehend von der Ausschüttung der Bibliothekstantieme durch die VG WORT ausgeschlossen sind, da die Datenbasis dafür auf dem Katalog der DNB beruht. Dieser Katalog führt nur dann referenzhalber Spiele auf, wenn diese von den Verlagen (ca. 18 Prozent) im Verzeichnis Lieferbarer Bücher (VLB) gelistet wurden.

Hier ist mittlerweile eine gravierende Gerechtigkeitslücke entstanden. Der gesetzliche Vergütungsanspruch auf die Bibliothekstantieme beruht auf § 27 UrhG und § 63 a (3) UrhG – flankiert von der Eigentumsgarantie in Artikel 14 GG sowie von EUGH-Entscheidungen zur Parallelproblematik bei der Privatkopie, die für die angemessene Vergütung eine Ergebnisspflicht vorsehen. Dazu liegt ein ausführliches Rechtsgutachten vor. Gleichzeitig haben wir bei den Ausleihen von analogen Spielen in den Öffentlichen Bibliotheken in den Jahren 2020 bis 2023 die bereits erwähnte Verdoppelung auf ca. fünf Millionen zu verzeichnen. Hier entstehen den Urhebern und Verlagen dieser Medienwerke also erhebliche Einbußen.

Zur Historie

Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) und die Spielverlage setzen sich seit 2015 – auch mit Unterstützung des Deutschen Kulturrats – für die Aufnahme von analogen Spielen in die Sammlung der DNB oder einer gleichwertig geförderten Institution ein, um durch deren Datenbank die Ausschüttung der Bibliothekstantieme erst zu ermöglichen. Leider bisher ohne Erfolg.

2020 brachte die FDP einen entsprechenden Antrag in den Deutschen Bundestag ein, der an den Ausschuss für Kultur und Medien verwiesen und im März 2021 als Oppositionsantrag von den Regierungsparteien abgelehnt wurde. Im November 2021 gelang es dann, das Ziel, Spiele in die Sammlung der DNB aufzunehmen, im Koalitionsvertrag der Ampel zu verankern. Es dauerte leider bis zum Juni 2024, bis ein Berichterstattergespräch mit allen Beteiligten im Bundestag stattfand. Dabei wurde eine freiwillige Abgabe an eines der beiden bestehenden Spielearchive (Altenburg und Nürnberg) anvisiert, die dann ihr Konzept bei der BKM präsentierten. Allerdings wäre perspektivisch eine Pflichtabgabe wie bei Büchern anzustreben, um Gleichbehandlung und Vollständigkeit zu erreichen. Dann kam das Ende der Ampelkoalition, und beim BKM wird die Notwendigkeit einer institutionellen Förderung eines solchen Spielearchivs nach wie vor abgestritten. Wir müssen also weiterhin an diesem Brett bohren.

Bretter, die Kultur bedeuten

Die analoge Spielkultur ist seit vielen Jahrtausenden ein unverzichtbarer Teil des gesellschaftlichen Lebens. Im März 2025 wurde daher »Brettspiele spielen« in das Bundesweite Verzeichnis des

Immateriellen Kulturerbes bei der Deutschen UNESCO-Kommission aufgenommen. Spiele fördern unabhängig von Alter, Geschlecht, Bildung sowie kultureller und sozialer Herkunft den gesellschaftlichen Zusammenhalt. Ihre generationenverbindende Kraft hat eine integrative Wirkung. Zudem wird durch sie geistige Flexibilität aktiviert und die Fantasie angeregt. Spiele fördern eine Vielzahl von Kompetenzen, darunter Konzentration, Durchhaltevermögen, logisches Denken, Kompromiss- und Teamfähigkeit, Selbstfürsorge und Interaktionskompetenz. Initiativen wie Schule & Spiel zeigen auf, dass Spiele wesentlich zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen und ein unentbehrliches Bildungsmedium sind. Analoge Spiele fungieren außerdem als kulturelle Artefakte, die eine breite Vielfalt an Themen rezipieren und transformieren. Durch die Akzeptanz und Anwendung von Regeln innerhalb eines Spiels werden gleichzeitig wichtige Grundlagen zur Demokratiefähigkeit gelegt. Hier liegt bildungs- und gesellschaftspolitisch ein bisher vernachlässigter Schatz!

Ausblick

Aktuell haben wir wieder Gespräche mit den Bundestagsparteien aufgenommen, um für unser Anliegen zu werben. Gleichzeitig planen wir im Oktober auf der SPIEL in Essen eine Podiumsdiskussion mit Vertretern der Politik und Experten. Das Spielearchiv in Altenburg unter dem Dach der neugegründeten Stiftung Spielen von Jens Junge erscheint uns als geeignetste Institution für die notwendige institutionelle Förderung. Ein jährlich anvisierter Betrag von unter einer Million Euro für einen professionellen, nicht mehr weitgehend ehrenamtlichen Betrieb zur digitalen Erfassung, Dokumentation und Archivierung dieses Kulturgutes steht in keinem Verhältnis zu den für 2025 vorgesehenen 88 Millionen für die digitale Gamesbranche – 2026 sollen es 125 Millionen werden.

Wir scheuen uns nicht vor dicken Brettern – das Werkzeug liegt schon bereit. Über eine darüber hinausgehende Unterstützung aus Politik, Soziokultur und Medien würden wir uns freuen.

Dieser Text ist zuerst erschienen in [Politik & Kultur 9/2025](#).