

## Beschlussempfehlung und Bericht

### des Ausschusses für Kultur und Medien (22. Ausschuss)

zu dem Antrag der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Renata Alt,  
weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP  
– Drucksache 19/23682 –

### Spiele und Spieleautoren würdigen – Rechtliche und vergütungsrechtliche Rahmenbedingungen verbessern

#### A. Problem

Die Fraktion der FDP setzt sich dafür ein, Spiele wie Bücher als Teil eines ganzheitlichen Kulturauftrags anzuerkennen. Die Fraktion verweist auf die kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung analoger Spiele und plädiert dafür, eine Regelungslücke zu schließen. Sie will erreichen, dass für Brett- und Kartenspiele eine einheitliche Datenbasis geschaffen wird, ein bundesweites Bestandsverzeichnis etabliert wird und die Spieleautoren einen Rechtsanspruch auf Bibliothekstantimen erhalten.

Die Fraktion erklärt in ihrem Antrag, die gesellschaftliche Relevanz von Spielen werde oft unterschätzt und plädiert dafür, die Voraussetzungen dafür zu schaffen, dass Spiele analog zu Büchern erfasst, genutzt und vergütet werden.

#### B. Lösung

**Ablehnung des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN gegen die Stimmen der Fraktionen FDP und DIE LINKE. bei Stimmenthaltung der Fraktion der AfD.**

#### C. Alternativen

Keine.

#### D. Kosten

Keine.

**Beschlussempfehlung**

Der Bundestag wolle beschließen,  
den Antrag auf Drucksache 19/23682 abzulehnen.

Berlin, den 7. April 2021

**Der Ausschuss für Kultur und Medien**

**Katrin Budde**  
Vorsitzende

**Christoph Bernstiel**  
Berichterstatter

**Helge Lindh**  
Berichterstatter

**Martin Erwin Renner**  
Berichterstatter

**Thomas Hacker**  
Berichterstatter

**Simone Barrientos**  
Berichterstatterin

**Tabea Rößner**  
Berichterstatterin

## **Bericht der Abgeordneten Christoph Bernstiel, Helge Lindh, Martin Erwin Renner, Thomas Hacker, Simone Barrientos und Tabea Rößner**

### **I. Überweisung**

Der Deutsche Bundestag hat den Antrag auf **Drucksache 19/23682** in seiner 186. Sitzung am 29. Oktober 2020 zur federführenden Beratung an den Ausschuss für Kultur und Medien überwiesen sowie zur Mitberatung an den Ausschuss für Recht und Verbraucherschutz, den Ausschuss für Wirtschaft und Energie und den Ausschuss Digitale Agenda.

### **II. Wesentlicher Inhalt der Vorlage**

Die Fraktion der FDP setzt sich dafür ein, Spiele wie Bücher als Teil eines ganzheitlichen Kulturauftrags anzuerkennen. Die Fraktion verweist auf die kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung analoger Spiele und plädiert dafür, eine Regelungslücke zu schließen. Sie will erreichen, dass für Brett- und Kartenspiele eine einheitliche Datenbasis geschaffen wird, ein bundesweites Bestandsverzeichnis etabliert wird und die Spieleautoren einen Rechtsanspruch auf Bibliothekstantiemien erhalten.

Die Fraktion erklärt in ihrem Antrag, die gesellschaftliche Relevanz von Spielen werde oft unterschätzt. Dabei seien analoge wie digitale Spiele als Kulturgut anzuerkennen. Mit einem Umsatz von 550 Mio. Euro im Jahr 2018 und einer Exportquote von 66 Prozent sei die Branche national und international erfolgreich. Obwohl Spiele wie Bücher über Bibliotheken verliehen würden, leite sich für die Spieleautoren – anders als für Buchautoren – daraus kein urheberrechtlicher Anspruch auf Bibliothekstantiemien ab. Die Fraktion plädiert dafür, die Voraussetzungen dafür zu schaffen, dass Spiele analog zu Büchern erfasst, genutzt und vergütet werden.

### **III. Stellungnahmen der mitberatenden Ausschüsse**

Der **Ausschuss für Recht und Verbraucherschutz** empfahl in seiner 135. Sitzung am 24. März 2021 die Ablehnung des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN gegen die Stimmen der Fraktionen FDP und DIE LINKE. bei Stimmenthaltung der Fraktion der AfD.

Der **Ausschuss für Wirtschaft und Energie** empfahl in seiner 111. Sitzung am 24. März 2021 die Ablehnung des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN gegen die Stimmen der Fraktionen FDP und DIE LINKE. bei Stimmenthaltung der Fraktion der AfD.

Der **Ausschuss Digitale Agenda** empfahl in seiner 75. Sitzung am 24. März 2021 die Ablehnung des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN gegen die Stimmen der Fraktionen AfD, FDP und DIE LINKE.

### **IV. Beratungsverlauf und Beratungsergebnisse im federführenden Ausschuss**

Der **Ausschuss für Kultur und Medien** empfahl in seiner 67. Sitzung am 24. März 2021 die Ablehnung des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN gegen die Stimmen der Fraktionen FDP und DIE LINKE. bei Stimmenthaltung der Fraktion der AfD.

Die **Fraktion der CDU/CSU** merkte an, es sei angebracht, die Bedeutung von Spielen zu würdigen. Dies gelte besonders in einer Zeit, in der sich viele Menschen pandemiebedingt zuhause aufhalten müssten. Spiele trügen sowohl online als auch offline dazu bei, in der gegenwärtigen, schwierigen Phase durchzuhalten. Nicht ohne Grund seien Spiele Kulturgut.

Nicht folgen könne die Fraktion der CDU/CSU jedoch der Gleichsetzung der von Spieleautoren entworfenen Spielregeln mit Büchern, wie dies in dem Antrag zum Ausdruck komme. Es gehe zu weit, wenn dies in der Praxis bedeuten würde, Spielregeln wie ein Sachbuch oder einen Roman zu vergüten und die Verwertungsgesellschaft (VG) Wort damit zu befassen. Der Branche gehe es im Gegensatz zu vielen anderen Wirtschafts- und Industriezweigen aktuell sehr gut, in der Corona-Krise habe sie eine Umsatzsteigerung von über 30 Prozent verbucht. Deshalb sehe die Fraktion der CDU/CSU über die Wertschätzung hinaus keinen akuten Handlungsbedarf und lehne den Antrag der Fraktion der FDP ab.

Die **Fraktion der SPD** betonte, dass Spiele auch aus ihrer Sicht unzweifelhaft zum Kulturgut gehörten. In der aktuellen Pandemie bewiesen sie ihre Qualität und ihre wichtige gemeinschaftsstiftende Funktion. Es sei der Branche zu gönnen, dass Gesellschaftsspiele zuletzt einen erheblichen Aufschwung erzielt hätten. Die Wahrnehmungsverträge zwischen der VG Wort und Spieleautoren bzw. Verlagen bildeten leider die Rechtsansprüche der Autorinnen und Autoren nicht umfassend ab, weil die Datenerfassung über die Deutsche Nationalbibliothek fehle. Im Kern gehe es tatsächlich um urheberrechtliche und autorenrechtliche Fragen.

Wenngleich die Fraktion der SPD dem Anliegen im Grundsatz aufgeschlossen gegenüberstehe, müsse bedacht werden, dass es letztlich um Kosten der Bibliotheken gehe und insofern die Zuständigkeit der Länder tangiert sei. Es gelte, sich insgesamt mit den Bibliothekstantiemen zu befassen. Dazu gehörten kritische Themen wie der Einstufung von E-Books und der Umgang mit E-Lendings. Branchenvertretungen diskutierten das Thema kontrovers, weshalb der Gesprächs- und Verhandlungsbedarf groß sei. In diesem Kontext wäre es aus Sicht der Fraktion der SPD berechtigt, auch über die Situation der Spieleautoren und Spielverlage zu sprechen.

Die **Fraktion der AfD** nannte es abwegig, schriftlich verfasste Spieleanleitungen mit anderen Publikationen gleichzustellen und analog zu vergüten. Trotzdem gehe es letztlich um das Urheberrecht. In diesem Zusammenhang habe sich die Fraktion der AfD in der Vergangenheit immer zugunsten von Urhebern positioniert. Bei dem Antrag der Fraktion der FDP stelle sich allerdings die Frage nach der Verhältnismäßigkeit. Von den Tantiemen, die die Bibliotheken an die Verwertungsgesellschaften pro Ausleihe zu entrichten hätten, komme nach Abzug der Verwaltungskosten kein nennenswerter Betrag bei den Urhebern an. Bedauerlicherweise lasse der Antrag aktuelle, konkrete Zahlen und Quantitäten vermissen. Er kläre nicht auf, ob sich die finanziellen Bedingungen für Spieleautoren tatsächlich spürbar verbessern ließen oder nur die Verwertungsgesellschaften profitierten. Aus anderen Sparten seien einschlägige Erfahrungen bekannt, die auf regelhaft ineffiziente Verwaltungsstrukturen bei den Verwertungsgesellschaften schließen ließen. Da der Antrag der Fraktion der FDP hier keine Lösung anbiete, votiere die Fraktion der AfD mit Enthaltung.

Die **Fraktion der FDP** hob die Bedeutung von Brett-, Karten- und Gesellschaftsspielen für den Kulturstandort Deutschland hervor. Sie seien Kulturgut und Bildungsmedium zugleich. Zudem sei die Spielebranche ein nicht zu unterschätzender Wirtschaftsfaktor. Bibliotheken böten nicht nur Bücher, CDs und Filme an, sondern auch klassische, analoge Spiele. Bislang erhielten Spieleautoren dafür jedoch weder eine Kompensation noch eine Vergütung, es fehle an Bibliothekstantiemen. Ursächlich dafür sei die fehlende Datenbasis, es gebe kein bundesweites Bestandsverzeichnis. Diese Lücke könnte geschlossen werden, würden analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufgenommen, argumentierte die Fraktion, die ihre Forderung durch den Deutschen Kulturrat gestützt sah. Spieleautoren leisteten einen wertvollen Beitrag zum familiären und gesellschaftlichen Zusammenhalt. In Pandemiezeiten sei das besonders wichtig. Spielideen und Spiele zu entwickeln stelle kein Hobby dar, sondern Arbeit, die für viele Menschen die Lebensgrundlage bilde. Menschen sollten von ihrer Arbeit leben können, eine faire Vergütung, wie sie das Urheberrecht vorsehe, sei daher auch Spieleautoren zu garantieren.

Die Fraktion der FDP schenke den kreativen Köpfen hinter den Spielen die notwendige Aufmerksamkeit. Zum gebotenen Respekt gehöre selbstverständlich eine auskömmliche Vergütung.

Die **Fraktion DIE LINKE**, unterstützte den Antrag, Spieleautorinnen und -autoren zu würdigen und rechtliche Rahmenbedingungen zu verbessern stehe oben auf der Agenda, gerade weil Spiele in Zeiten der Pandemie ihre Bedeutung besonders unter Beweis stellten. Schon seit längerem setzten sich Vertreter/-innen aus verschiedenen Bereichen für eine gleichberechtigte Behandlung des Spiels im Kulturbetrieb ein. Dass der vorliegende Antrag die Rolle von Autorinnen und Autoren gestärkt sehen wolle, decke sich mit Forderungen, die die Partei DIE LINKE bereits vor Jahren in ihren kulturpolitischen Leitlinien erhoben habe.

Spiele betrachte die Fraktion DIE LINKE. wie Bücher als Teil eines ganzheitlichen Kulturauftrags, der Zugänglichkeit in öffentlichen Bibliotheken einschlieÙe. Würden Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufgenommen, würden sie sichtbarer und als Kulturgut anerkannt. Ihre gesellschaftliche Relevanz als wichtiges Medium in Bildung und Soziokultur würde so besser berücksichtigt. Der hohe künstlerische und handwerkliche Standard deutscher Spiele sei international beispielgebend. Spieleautorinnen und -autoren sowie Verlage könnten zwar schon Wahrnehmungsverträge mit der VG Wort abschließen, würden mangels Datengrundlage aber nur minimal vergütet. Dieser Zustand sei nicht mehr zeitgemäß.

Die **Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN** argumentierte, gegen Spiele habe niemand etwas einzuwenden, alle wüssten sie zu schätzen. Von daher sei das Anliegen des Antrags nachvollziehbar und wert, unterstützt zu werden. Ein kritischer Punkt sei allerdings das Urheberrecht, dessen Novelle aktuell diskutiert werde. Die Materie sei komplex, eine echte Lösung biete der Antrag der Fraktion der FDP nicht. Die Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN sehe im Moment wichtigere Bereiche, die dringend Unterstützung brauchten, und teile nicht die Auffassung, die Frage der Vergütung müsse an die Aufnahme von Spielen in die Deutsche Nationalbibliothek gekoppelt werden.

Das kulturelle Erbe in Deutschland werde von verschiedenen staatlichen und privaten Einrichtungen gesammelt und bewahrt. So kümmere sich das Deutsche Spielearchiv in Nürnberg um Spiele, sammle und verzeichne sie. Um die Vergütung hinreichend abzusichern, bedürfe es besserer individueller Vereinbarungen der VG Wort mit den Spieleautorinnen und -autoren und einer konkreten Vereinbarung der Deutschen Nationalbibliothek mit der Verwertungsgesellschaft. So lieÙe sich eine angemessene Vergütung der Spieleautorinnen und Spieleautoren sicherstellen. Die Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN lehne den Antrag ab, weil es wichtiger sei, den digitalen Wandel insgesamt zu bewältigen. Dazu sei die stetige Finanzierung und solide Ausstattung der wissenschaftlichen und kulturellen Einrichtungen in technischer und personeller Hinsicht entscheidend.

Berlin, den 7. April 2021

**Christoph Bernstiel**  
Berichterstatter

**Helge Lindh**  
Berichterstatter

**Martin Erwin Renner**  
Berichterstatter

**Thomas Hacker**  
Berichterstatter

**Simone Barrientos**  
Berichterstatterin

**Tabea RöBner**  
Berichterstatterin





