

## Spielideen schützen und verwerten

Der beste und wirksamste Schutz für geistiges Eigentum ist ein Patent. Jeder unerfahrene Spieleerfinder meint deshalb, er müsse seine Idee sofort zum Patentamt tragen. Am Besten wäre es wohl, die Idee gleich weltweit schützen zu lassen.

Dieser Gedanke hat nur einen kleinen Haken. Es gibt Dinge, die man nicht patentieren lassen kann. Dazu gehören zum Beispiel Entdeckungen. Man muss sich ja nur mal vorstellen, jemand könnte sich ein Naturgesetz oder eine bis dato unbekannte Insel patentieren lassen. Zu den Dingen, die nicht patentfähig sind gehören auch mathematische Regeln und Anweisungen an den menschlichen Geist.

Wenn man sich fragt, was eigentlich ein Spiel ist, kommt man schlagartig in Definitions- und Abgrenzungsprobleme. Denn "Spiel" ist ein Sammelbegriff. Theater, Sport, Rollenverhalten, Computerspiel, Glücksspiel und X weitere Kategorien fallen darunter. Wir wollen uns hier auf Familien- und Gesellschaftsspiele beschränken. Ich meine solche Spiele, die man alltagsgängig als *Brettspiele* bezeichnet, obgleich sie in der Regel eher auf Plastik oder Pappe gespielt werden. Ich fasse die Frage von vorhin etwas schärfer: "Was ist das Wesentliche bei einem Brettspiel? Was macht es zu einem Spiel?"

Sehen wir uns die Elemente eines Spiels an. Was gehört üblicherweise zu einem Spiel? Da ist zunächst die Schachtel. Sie ist sowohl Aufbewahrungs- und Transportbehältnis, als auch Informationsträger. Eine Schachtel zu haben ist zwar praktisch und bequem, aber nicht unbedingt erforderlich. Ein Spiel würde auch funktionieren, wenn es keine Schachtel hätte.

Was gehört noch zu einem Spiel? Richtig: Spielplan und Spielmaterial. Doch interessanter Weise würden viele Spiele auch funktionieren, wenn es keinen Spielplan gäbe. Bei Dominion zum Beispiel könnte man die Kartenstapel gut auf einem Spielplan auf vorgezeichnete Felder legen. Doch ein virtueller Spielplan genügt vollauf. Schach spielt sich gut auf dem schwarzweissen Karofeld. Doch mit ein bisschen Platz auf dem Tisch und Routine bei den Spielern ginge es auch problemlos ohne Schachbrett. Oder es könnte ganz anders gestaltet sein, zum Beispiel als rot-grüne Karos. Die Felder auf dem Mensch-Ärgere-Dich-nicht-Plan müssen nicht zwingend Kreise sein. Sie könnten ebenso gut als Schwellen einer Eisenbahnschiene dargestellt sein.

Spielmaterial ist auch nicht immer zwingend. Es ist keine Frage, dass es handlich und bequem ist, Mensch-Ärgere-Dich-nicht mit roten, blauen, gelben und grünen Halmakegeln zu spielen. Aber es ginge auch mit Hosenknöpfen, Saubohnen oder Büroklammern.

Bleibt als letztes die Spielregel. Der bekannte Spieleerfinderbuch Alex Randolph hat einmal formuliert: Die Spielregel ist das Spiel! Das mag auf den ersten Blick etwas überspitzt erscheinen, trifft aber den Kern ziemlich genau. Schachtel, Spielbrett und Spielmaterial ist die Hardware, die in recht unterschiedlicher Form den gleichen Zweck erfüllen kann. Die Spielregel hingegen ist die Software. Sie ist das Programm, nach dem das Spiel abläuft. Fehler im Programm führen dazu, dass das Spiel nicht funktioniert. Wer das Programm falsch anwendet - sprich die Spielregel nicht richtig liest oder falsch interpretiert - bringt

das Spiel ebenfalls zum Absturz oder schränkt zumindest die Freude an dem Spiel ein, weil es nicht richtig funktioniert. Es ist tatsächlich so, wie Alex Randolph es formuliert hatte: die Spielregel ist das Herzstück. Sie ist das unersetzbare Glied in der Kette.

Und nun sind wir endlich bei der Frage angelangt, ob man ein Spiel patentieren kann. Die Antwort ist sehr einfach. Nein! Eine Spielregel ist eine Anweisung an den menschlichen Geist. Damit ist sie nicht patentabel! Die Hardware, also Spielfeld oder Spielmaterial kann vielleicht geeignet sein, patentiert zu werden. Dann, wenn es sich um eine technische Lösung handelt, die neu ist. Aber eben nur dann. Die Spielregel hingegen kommt für einen Patentschutz nicht in Frage.

Wie sieht es mit anderen Schutzmöglichkeiten aus? Ein Gebrauchsmuster zum Beispiel. Das Gebrauchsmuster kann man als kleinen Bruder des Patents bezeichnen. Da gibt es kleine Erleichterungen, was zum Beispiel die Frage der Neuheit oder der Erfindungshöhe betrifft. Im Großen und Ganzen gelten aber die gleichen Regeln. Dazu gehört eben auch, dass für die Anweisung an den menschlichen Geist kein Gebrauchsmusterschutz erteilt wird.

Über einen Geschmacksmusterschutz brauchen wir uns erst gar keine Gedanken zu machen. Das Geschmacksmuster betrifft lediglich das Erscheinungsbild, also die ästhetische Gestaltungsform. Eine Idee bekommt man damit ganz sicher nicht unter den Schirm eines wirksamen Schutzes.

Als mögliches Schutzrecht klingt aber Copyright ganz gut. Es ist das amerikanische Gegenstück zu unserem Urheberrecht. Urheberrechte entstehen bei uns automatisch mit der Schaffung eines Werks. Ein besonderer Hinweis auf dieses Recht, zum Beispiel durch einen Copyright-Vermerk oder den Hinweis 'Alle Rechte vorbehalten', ist überhaupt nicht erforderlich. Solche Hinweise dienen nur dazu, anderen zu verdeutlichen, dass jemand Urheberrechte für sich oder andere in Anspruch nimmt. Der Vermerk selbst führt jedoch nicht zum Bestehen von Urheberrechten. Ob ein Werk urheberrechtlich geschützt ist, bestimmt sich allein nach dem Gesetz. Dazu ist zum Beispiel eine ausreichende Schöpfungshöhe notwendig. Der Haken beim Urheberschutz ist nur, dass er sich bei Spielregeln sehr leicht umgehen lässt. *"Es beginnt, wer die höchste Zahl gewürfelt hat"* steht in meinethalben in einer Regel. Nehmen wir einmal an, diese fulminante Aussage würde dem Anspruch einer ausreichenden Schöpfungshöhe gerecht werden, so wäre schon die geistreiche Modifikation *"Es beginnt, wem es gelingt, die höchste Zahl zu würfeln"* eine derartige Abweichung, dass der Urheberschutz nicht mehr greift. Kurz, bündig und stark vereinfacht bedeutet das, dass man eine Regel nur ein ganz klein bisschen umformulieren muss, um den Urheberschutz zu umgehen.

So ganz schutzlos ist der Spieleerfinder aber doch nicht. Er bekommt nur seine Schutzdächer nicht in der greifbaren Form bestätigt, wie etwa der Inhaber eines Patent, denn der hat ja ein Dokument in Händen. Wenn jemand eine Spielidee kopiert behilft sich die Rechtsprechung mit einer etwas seltsam anmutenden Konstruktion. Und die geht so: Man zieht das Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb heran. Dieses Gesetz, das mit UWG abgekürzt wird, gewährt im geschäftlichen Verkehr Unterlassungs-, Schadenersatz-, Beseitigungs-, Gewinnabschöpfungs- und Auskunftsansprüche. Das alles passt eigentlich nicht so ganz auf den Fall, dass jemand eine fremde Spielidee missbraucht. Also wird

das Gesetz passend gemacht, indem man es analog anwendet. Die Argumentationskette dabei ist, dass jemand, der eine Idee – na sagen wir es einmal ganz alltagstauglich – klaut, sich selbst die Anstrengung und Aufwendung erspart, die Gedankengänge selbst zu entwickeln. Und daraus leitet sich dann der Anspruch auf Schadensersatz ab. Wie gesagt, eine etwas bemühte Rechtskonstruktion. Aber sie funktioniert. Wenn...

Ja, wenn! Vor Gericht und auf hoher See, so sagt man, sind wir alle in Gottes Hand. Recht haben und Recht bekommen sind nämlich zwei Paar Stiefel. Recht bekommt man bei dem Verfahren der analogen Anwendung des Gesetzes gegen den unlauteren Wettbewerb nur, wenn man beweisen kann, die Idee vor dem Nachahmer gehabt zu haben. Da wäre es natürlich schön, einen Eingangsstempel vom Patentamt zu haben. Den braucht es aber gar nicht. Jeder überzeugende Beweis genügt. Eine aufwändige und nicht ganz billige Version ist, die Idee bei einem Notar oder Rechtsanwalt zu hinterlegen. Die billigste Variante ist ein eingeschriebener Brief, den man an sich selbst richtet und, wenn man ihn zugestellt bekommen hat, nicht öffnet. Die Klebebänder lässt man am Postamt sauber stem-peln. Wenn es zu einem Verfahren kommt übergibt man den ungeöffneten Brief dem Richter. Der Poststempel zeigt das Datum, zu dem die Idee vorgelegen haben muss. Der ungeöffnete Brief bestätigt dem Richter, dass nachträglich nichts mehr eingefügt oder verändert worden sein kann.

Vielen Spieleerfindern erscheint diese simple Methode jedoch zu simpel. Deshalb hinterlegen sie den eingeschriebenen Brief beim Bayerischen Spiele-Archiv. Wir bewahren dort mehrere Hundert solcher Dokumente auf, haben aber, das sei gleich mal zur Beruhigung gesagt, noch nie einen dieser Briefe an ein Gericht übergeben müssen. Blickt man über einen längeren Zeitraum hinweg, so kann man die jährlichen Fälle, bei denen es Konflikte um die Urheberschaft gibt, an einer Hand abzählen. Nicht aufregend viel, wenn man sie in Beziehung zu den rund 500 jährlichen Neuerscheinungen auf dem Spielmarkt in Deutschland setzt. In der Regel landen diese Streitfälle auch nicht vor dem Richter, sondern werden entweder bereits durch die Androhung eines Verfahrens oder durch einen vernünftigen Vergleich geregelt.

Eine sehr interessante Frage ist, warum es keinen so stabilen Rechtsschutz für Spielideen gibt, wie sie ein Patent für technische Geräte oder Verfahren bietet. Die Betrachtung wäre arg kurz gegriffen, dass Geräte und Verfahren, die man anfassen oder anschauen kann, sich genauer und konkreter beschreiben lassen, als eine Idee. Das gesamte Feld ‚Schutz des geistigen Eigentums‘ ist derzeit im Umbruch. Ein schönes Beispiel liefert die Fotografie. Einer macht ein Bild. Ein anderer pixelt darin herum und verändert es. Der Fotograf beansprucht das Urheberrecht, weil er die Aufnahme gemacht hat. Der nachträgliche Pixler beansprucht das Urheberrecht, weil er die Aufnahme verändert und damit etwas Neues geschaffen hat. Wer hat Recht? Wem gehört das Bild?

Beim Schutz von Spielen gibt es widerstreitende Ansichten. Der hier in der Nähe von Stuttgart lebende Erfolgsautor Wolfgang Kramer hat eine Zählleiste am Spielfeldrand eingeführt, auf der laufend der erreichte Punktestand der Spieler markiert wird. Eingefleischte Spieler sprechen, ganz gleich auf welchem Spiel sich nun so eine Randleiste findet, von der 'Kramerleiste'. Man kann sich gut ausmalen, dass es Wolfgang Kramer gut gefallen hätte, sich diese Leiste urheberrechtlich schützen zu lassen. Dann hätte er entweder für

seine Spiele ein Alleinstellungsmerkmal oder jeder andere, der die Zählleiste verwenden wollte, müsste mit ihm einen Vertrag schließen und Lizenzgebühren zahlen. Noch krasser wird die Angelegenheit, wenn man sich vorstellt, jemand hätte sich die Verwendung eines Würfels patentieren lassen können. Man muss sich nur die Wirkungen vor Augen halten. Für den Verbraucher sicher sehr lästig, aber noch vergleichsweise harmlos wäre die Wirkung, dass dadurch der Ladenpreis von Spielen steigen würde. Weit schädlicher wäre die Auswirkung auf die Entwicklung neuer Spiele.

Die Entwicklung von Spielen lässt sich recht gut mit Kochen vergleichen. Die Grundnahrungsmittel sind im Wesentlichen bekannt. Getreide, Obst, Gemüse, Fleisch und so weiter. Wir wissen mittlerweile ziemlich gut, welche Arten von Fleisch sich zum Kochen eignen. Löwenfleisch zum Beispiel taugt nicht, weil das Fleisch etwa so schmeckt, wie das Raubtierhaus riecht. Es sind auch die Gewürze bekannt, die man in der Küche einsetzen kann. Nun könnte man meinen, dass längst alle überhaupt nur denkbaren Gerichte gekocht worden wären. Dennoch überraschen uns die Köche ständig mit neuen kulinarischen Kreationen. Und zwar nicht deshalb, weil sie ein neues Grundnahrungsmittel oder ein neues Gewürz aufgetan hätten, sondern weil sie bereits bekannte Elemente neu kombiniert hatten. Bei Spielen ist es kaum anders. Die Archetypen, also die Grundstrukturen von Spielen, sind bekannt. Die meisten seit Jahrhunderten, manche sogar schon seit Jahrtausenden. Unentwegt werden jedoch heutzutage neue, interessante und spannende Spiele erfunden. Nicht weil neue Archetypen hinzugekommen sind, sondern weil längst bekannte Elemente auf andere, oft überraschende Weise kombiniert wurden. Je umfassender nun ein Schutz von gewissen Kombinationen von Spielelementen wäre, desto eingeschränkter wäre die Möglichkeit, neue Ideen umzusetzen. Hier prallen divergierende Interessen aufeinander: Auf der einen Seite steht das durchaus nachvollziehbare Interesse eines Spieleautors, der ein Spiel auf den Markt gebracht hat, seine Idee möglichst umfassend abzugrenzen und auch einen über das allgemein übliche Honorar hinausgehenden zusätzlichen Gewinn zu erzielen. Auf der anderen Seite stehen die Spieleautoren, die noch an einer Idee arbeiten; stehen Spielehersteller, die Spielekritiker und vor allem die Spieler. Würde man den Autoren ständig unüberschaubare, weil ja schwer greifbare Einschränkungen in den Weg stellen, käme die kreative Entwicklung schnell zum Erliegen. Das will niemand. Nicht der Autor, nicht der Verlag und vor allem nicht der Spieler, der neue Spiele kaufen und kennen lernen will.

Es wird behauptet, dass im Jahr 1900 beim Kongress der USA der Antrag gestellt wurde, das amerikanische Patentamt zu schließen, weil zwischenzeitlich alles auf dieser Erde erfindbare erfunden sei. Ob die Geschichte wahr oder ein Hirngespinnst ist spielt keine Rolle. Eines steht zumindest fest: noch nie gab es in der Geschichte der Menschheit so viele Erfindungen und neue Ideen, wie in der jüngeren Vergangenheit. Das Wissen der Menschheit wächst sprunghaft. Je größer der Informationsvorrat, desto mehr neue Ideen entstehen. Das gilt ganz generell, und gilt natürlich auch bei Spielen. Der Vorrat an Archetypen war über Jahrhunderte konstant. Als Archetypen bezeichnet man Grundmuster wie Würfel- und Wettlaufspiele – Beispiel Backgammon oder Mensch-Ärgere-Dich-nicht –, Abzählspiele wie das afrikanische Bohnenspiel, Positionstauschspiele wie etwa Halma und so weiter. Kluge Leute, die sich mit der Erforschung von Spielen befassen, hatten angenommen, dass die denkbaren Archetypen bereits bekannt wären. Im vergangenen

Jahrhundert kam jedoch ein neuer Archetyp hinzu, und zwar durch den Zeitfaktor: Ihr alle kennt Tetris am Computer. Es kann eigentlich gar nicht ausbleiben, dass in unserem Jahrhundert weitere Archetypen hinzukommen. Ich erwähne diesen Zusammenhang vor allem deshalb, weil ich damit zum fröhlichen Tüfteln animieren will. Sonst könnte womöglich ein kreativer Kopf die Flinte vorzeitig ins Korn werfen, weil er meint, es seien schon alle erfindbaren Spiele erfunden.

Und wie geht es nun sinnvoll weiter, wenn man ein Spiel erfunden hat? Zunächst mal muss das Spiel wirklich fertig entwickelt sein. Das bedeutet konkret, dass es mit einer fertig formulierten Spielregel vielfach getestet sein muss. Testen heißt, dass der Autor die Regel nicht erklären darf. Im Gegenteil. Er muss sich still in ein Eckchen setzen und die Spieler beobachten, wie sie sich durch die Regeln kämpfen und welche Fehler sie machen. Er darf auch nicht mit einer Erklärung eingreifen, wenn die Spieler Regeln falsch interpretieren. Er kann nur etwas hinzu lernen, wenn er stumm zuhört. Anschließend muss er dann im stillen Kämmerchen alle erforderlichen Korrekturen vornehmen und das verbesserte Produkt mit einer anderen, nicht vorinformierten Spielergruppe erneut testen. Wer beim Testen patzt braucht sich nicht zu wundern, wenn ein Spieleverlag eine an sich gute, spannende Spielidee zurückweist.

Wenn ein Spiel schließlich wirklich rund läuft, die Spielregel fehlerfrei und leicht verständlich ist und das Spiel auch in Extremsituationen und mit jeder vorgesehenen Zahl von Mitspielern immer tadellos funktioniert, dann wird es Zeit, über eine Veröffentlichung nachzudenken.

Da gibt es nun eine Reihe von Möglichkeiten. Spottmäuler behaupten, die schönste Art, sehr viel Geld einzubüßen sei mit Frauen, die schnellste das Roulette und die sicherste mit Datenverarbeitung. Ich möchte der sicheren Methode noch eine hinzufügen, nämlich ein Spiel auf eigene Rechnung herstellen zu lassen. Das funktioniert nämlich so: Der Autor stellt sich vorsichtshalber für den Anfang eine kleine Auflage vor. Sagen wir mal 100 oder 200 Stück. Potenzielle Produzenten sind entweder auf Sonderfertigungen spezialisierte Abteilungen der großen Spieleverlage oder andere Unternehmen wie zum Beispiel Displayhersteller. Die rechnen einem flugs vor, dass eine Auflage von, sagen wir mal, 1000 Stück insgesamt nur geringfügig teurer ist, als die geplante Kleinauflage. Der Stückpreis pro Spiel hingegen sei dadurch viel, viel, viel günstiger. Sammler, wie ich schätzen solche Produktionen sehr. Man kann davon ausgehen, dass Freunde und Verwandtschaft des Autors die ersten 50 Spiele kostenlos bekommen. Rund 21 Stück werden erfolgreich verkauft. Der Rest verstaubt dann wahlweise im Keller oder im Speicher. Das Problem der Eigenproduktion ist nämlich der Vertrieb. Den schafft man als Newcomer nicht.

Wesentlich erfreulicher ist das Ergebnis, wenn ein Spieleverlag die Idee in ihr Programm aufnimmt. Das funktioniert ganz einfach. Der Autor bekommt einen Vertrag und über diesen Vertrag ein Honorar. Weniger gut ist ein einmaliges Pauschalhonorar. Besser, vor allem wenn sich das Spiel als Renner erweist, ist ein auflagenabhängiges Erfolgshonorar. Die Höhe ist ähnlich dem Honorar bei einem Buch. Bei Spielen sind es drei oder vier Prozent vom Netto. 'Netto' ist der Abgabepreis der Spieleverlags an den Handel. Das heißt konkret: Wenn ein Spiel im Laden 18 € kostet gibt es der Hersteller für 10 € ab, denn der

Kalkulationsfaktor des Handels ist ungefähr 1,8. Von den 10 € Netto gehen dann eben 30 bis 40 Cent an den Autor.

Nun fragt sich als Nächstes, welcher Verlag für das Spiel geeignet ist. Es gibt zwei grundsätzliche, klassische Fehler. Der eine ist, sich den renommiertesten als Wunschverlag herauszusuchen. Verständlich ist es schon, dass man auf seiner Spieleschachtel am liebsten Ravensburger, Kosmos oder Schmidt sehen möchte. Es kann aber sein, dass das Spiel überhaupt nicht zum Programm eines solchen Verlags passt. Ein komplexes Strategiespiel ist vielleicht bei Hans-im-Glück, Abacus, Asmodee oder einem anderen Hersteller gut aufgehoben, während es die erstgenannten mit Sicherheit ablehnen.

Der zweite Kardinalfehler ist Gleiches zu Gleichem bringen zu wollen. Hat ein Verlag ein Autorennen im Programm, so bekommt er immer wieder Spielvorschläge für weitere Autorennen. Es liegt auf der Hand, dass das eigentlich ein ziemlicher Unsinn ist.

Ich will damit sagen, dass eine gewisse Kenntnis der Programme der verschiedenen Spielverlage die Chancen deutlich erhöhen kann, eine Spielidee an den Mann zu bringen. Spielvorschläge blind und unreflektiert heraus zu schicken führt hingegen oft zur Resignation. Nach ein paar Absagen gibt der Autor auf. Dabei hätte es vielleicht doch Verlage gegeben, die für das Spiel in Frage gekommen wären.

Es gibt aber eine gute Möglichkeit an einem einzigen Wochenende Kontakt zu allen potenziellen Abnehmern für ein neues Spiel zu finden. Das sind die beiden Erfindermessen, die es in Deutschland gibt. Die eine heißt 'Göttinger Autorentreffen' und findet meist Anfang Juni statt. Die andere ist die 'Internationale Spieleerfinder-Messe' immer am ersten Wochenende in München. Jeder Erfinder hat einen Tisch, auf dem er seine Prototypen auslegt. Die Spielehersteller sind in der Regel alle vertreten. Die großen Hersteller sogar oft mit mehreren Redakteuren.

Wenn ein Redakteur den Eindruck gewinnt, ein Spiel könnte in das Verlagsprogramm passen nimmt er den Prototypen mit oder lässt ihn sich unmittelbar nach der Messe zuschicken. Im Verlag wird das Spiel dann mehrfach getestet, grob kalkuliert und mit Vertrieb und Marketing durchgesprochen. Wenn das Spiel abgelehnt wird, bekommt der Autor seinen Prototypen mit einem Brief zurück, der tiefes Bedauern ausdrückt. Wenn das Spiel aber nach dieser eingehenden Vorsichtung immer noch Bestand hat, bekommt der Autor einen Vertrag und sieht sein Spiel ein oder eineinhalb Jahre später als fertiges Produkt auf der Spielwarenmesse in Nürnberg oder als Neuheit auf der Verbrauchermesse in Essen.

Ich als Spielekritiker hoffe sehr, dass bei den Spielen, die in der nächsten Zeit auf den Markt kommen, auch einige dabei sind, die aus Eurem Kreis kommen. Und ich würde mich sehr darüber freuen, wenn der Eine oder Andere von Euch durch diesen Vortrag den Impuls erhalten hätte, seine Kreativität und seinen Ideenreichtum in Spiele umzumünzen.