



## Detailansicht des Registereintrags

### Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ)

Aktuell seit 10.04.2024 10:31:51

Eingetragener Verein (e. V.)

<b>Registernummer:</b>	R000162
<b>Ersteintrag:</b>	25.01.2022
<b>Letzte Änderung:</b>	10.04.2024
<b>Letzte Jahresaktualisierung:</b>	17.03.2024
<b>Tätigkeitskategorie:</b>	Berufsverband
<b>Kontaktdaten:</b>	Adresse: SAZ-Büro Freiburg Zasiusstr. 76 79102 Freiburg Deutschland  Telefonnummer: +4976136301926 E-Mail-Adressen: saz@spieleautorenzunft.de Webseiten: <a href="http://www.spieleautorenzunft.de">www.spieleautorenzunft.de</a>

#### **Hauptfinanzierungsquellen** (in absteigender Reihenfolge):

Geschäftsjahr: 04/22 bis 03/23

Mitgliedsbeiträge

#### **Jährliche finanzielle Aufwendungen im Bereich der Interessenvertretung:**

Geschäftsjahr: 04/22 bis 03/23

10.001 bis 20.000 Euro

#### **Vollzeitäquivalent der im Bereich der Interessenvertretung beschäftigten Personen:**

Geschäftsjahr: 04/22 bis 03/23

0,30

## **Vertretungsberechtigte Person(en):**

1. **Hartmut Kommerell**  
Funktion: Vorstand (Vorsitzender)
2. **Rita Modl**  
Funktion: Vorstand
3. **Markus Hagenauer**  
Funktion: Vorstand
4. **Hans-Peter Stoll**  
Funktion: Geschäftsführer

## **Betraute Personen, die Interessenvertretung unmittelbar ausüben (1):**

1. **Christian Beiersdorf**

## **Gesamtzahl der Mitglieder:**

667 Mitglieder am 08.03.2024, ausschließlich natürliche Person(en)

## **Mitgliedschaften (3):**

1. Rat für Soziokultur und kulturelle Bildung im Deutschen Kulturrat
2. Initiative Urheberrecht
3. Institut für Urheber- und Medienrecht (Fördermitgliedschaft)

## **Beschreibung der Tätigkeit sowie Benennung der Interessen- und Vorhabenbereiche**

---

### **Interessen- und Vorhabenbereiche (3):**

Sonstiges im Bereich "Bildung und Erziehung"; Kultur; Urheberrecht

**Die Interessenvertretung wird ausschließlich in eigenem Interesse selbst wahrgenommen.**

### **Beschreibung der Tätigkeit:**

Die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) vertritt als Interessenverband die Rechte der Spieleautorinnen und Spieleautoren in der Öffentlichkeit sowie gegenüber Verlagen und anderen Werknutzern. Sie fördert angehende Spieleautorinnen und Spieleautoren und setzt sich für eine Stärkung des Kulturguts Spiel in der Gesellschaft ein (§ 2.1 der Satzung).

Wir streben eine umfassende Gleichstellung von analogen Spielen mit anderen Kulturgütern und Medien, wie z.B. Buch, Film, Theater, Musik und digitalen Spielen an. Diese Gleichstellung im Kulturbetrieb würde die Bedeutung der analogen Spiele für die Entwicklung von sozialen und kulturellen Kompetenzen, als Bildungsmedium sowie als Gemeinschaft und Demokratiefähigkeit

stiftende Kraft in der Gesellschaft anerkennen und sollte zu einer besseren Unterstützung und Förderung der analogen Spielkultur führen.

Aktuell setzen wir uns als Vertreter der Urheber tausender analoger Spiele dafür ein, dass diese Medienwerke in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek (DNB) aufgenommen werden bzw. in der Pflichtabgabeverordnung ein alternatives Archiv benannt wird. Dieser Forderung haben sich bereits 2015 auch der Spieleverlage e.V. sowie der Deutsche Kulturrat angeschlossen. Ziel ist die damit verbundene Anerkennung von analogen Spielen als Kulturgut sowie die Schaffung einer öffentlich anerkannten Datenbasis für die Ermittlung und Ausschüttung der Bibliothekstantieme durch die VG WORT. Diesen Rechtsanspruch auf Bibliothekstantieme laut § 27 UrhG gilt es gesetzlich zu realisieren, um die Benachteiligung der Urheber von analogen Spielen zu beenden. Fast alle öffentlichen Bibliotheken weisen einen zunehmenden Bestand mit jährlichen Ausleihen von ca. 3 Millionen Spielen auf, die DNB lehnte jedoch bisher die Aufnahme ab, wodurch die Urheber erhebliche finanzielle Einbußen erleiden. Dafür müssen die aktuellen Ausnahmeregelungen für Spiele in den Sammelrichtlinien der DNB (Punkt 2.1.1.9) sowie in der Pflichtabgabeverordnung (§ 4 Punkt 14) entsprechend geändert bzw. gestrichen werden.

## Konkrete Regelungsvorhaben (1)

---

### 1. Änderung der Pflichtabgabeverordnung

#### **Beschreibung:**

Geändert bzw. gestrichen werden müssen die aktuellen Einschränkungen für Spiele in der Verordnung über die Pflichtablieferung von Medienwerken an die Deutsche Nationalbibliothek (§ 4 Punkt 14). Festzulegen ist die Institution z.B. die Deutsche Nationalbibliothek oder alternativ ein bestehendes Spielearchiv. Die juristischen Grundlagen dafür sind § 27 UrhG, Artikel 14 GG sowie die EU-Richtlinie 2006/115/EG, welche die angemessene Vergütung abgesichert sehen will und nach der Rechtsprechung des EuGH eine „Ergebnispflicht“ vorsieht (vgl. C-462/09 und C 277/10 zur Parallelproblematik der Privatkopie).

**Betroffenes geltendes Recht:** UrhG, GG, PflAV, DNBG

**Interessenbereiche:** Kultur, Urheberrecht

## Angaben zu Aufträgen (0)

---

Die Interessenvertretung wird nicht im Auftrag ausgeübt.

## Zuwendungen oder Zuschüsse der öffentlichen Hand

---

Geschäftsjahr: 04/22 bis 03/23

Keine Zuwendungen oder Zuschüsse über 10.000 Euro erhalten.

## **Schenkungen und sonstige lebzeitige Zuwendungen**

---

Geschäftsjahr: 04/22 bis 03/23

**Gesamtsumme:**

0 Euro

## **Mitgliedsbeiträge**

---

Geschäftsjahr: 04/22 bis 03/23

**Gesamtsumme:**

50.001 bis 60.000 Euro

## **Jahresabschluss/Rechenschaftsbericht**

---

Geschäftsjahr: 04/22 bis 03/23

[SAZ-Finanzbericht-L-4-2022-bis-3-2023.pdf](#)