



Spieleautoren

Autorenfragen, Testgruppen, Projekte

Alle Foren:

[Spielerforum](#)

[Spieleautoren](#)

[Spielertreffen](#)

[Kinderspielforum](#)

[Off Topics](#)

Hallo Günter Cornett! Ihr Konto / Your account Ausloggen / Sign off 11 Leser online

[Antworten einblenden](#) | [Themenübersicht](#) | [Zum Thema zurück](#) | [Neuen Beitrag schreiben](#) | [Suche](#)

Die neuesten 50 Beiträge zeigen

[Chronologisch: Vorheriger Beitrag](#) | [Nächster Beitrag](#)

Re: Mannheimer Reihe

Autor: **Günter Cornett** cornett@bambusspiele.de

Datum: 06.11.08 22:16 (Beitrag Nr. 8053)

Heinrich Glumpler schrieb:

- >
- > Hi,
- >
- > ja - mir war schon ein wenig mulmig geworden und ich hab
- > nicht reagiert, weil mir noch nicht klar ist, wie sich die
- > "Mannheimer Reihe" auswirkt bzw. auswirken könnte.
- >
- > Ja - ich hab mich auch gewundert, dass es hier keine
- > Reaktionen gab ... mögliche Ursachen:
- >
- > - das Autorenforum wird selten gelesen
- > - Redakteure halten sich erst mal bedeckt
- > - Autoren wissen noch nicht, was sie davon halten sollen
- > - Dein Beitrag wurde nicht ernst genommen
- >
- > Neben anderen Gründen, die ich hier nicht erläutern werde,
- > habe ich auch von Tag zu Tag auf einen Kommentar von Günter
- > gewartet, um ein wenig schlauer zu werden 😊, bevor ich den
- > Mund aufmache.

Nun denn, anders als Andreas halte ich so ein Vorgehen für rechtlich keinesfalls ok, wohl aber erkenne ich die hehren Absichten von Ingos Bemühungen durch aus an. Gleichwohl halte ich sein Vorgehen für wenig sinnvoll, weswegen ich mich dann auch nicht weiter öffentlich äußere.

Ich halte es für sinnvoll, die Auseinandersetzung zunächst einmal in der Spieleszene zu führen und zwar inhaltlich, [nicht auf so dümmliche Art wie die SAZ, deren Offizielle seit 2003 einen blinden Professionalisierungs (=AngroßeVerlageAnbieterungs=Anti-Urheberrechts-)Kurs fahren und die nicht in der Lage ist, gemachte Fehler einzugestehen und zu korrigieren, sondern sie immer weiter festklopft, zuletzt, indem sie Autoren, die ihre Werke öffentlich präsentieren, SAZ-intern mit Nichtautoren, die auch keinerlei Autoren-Ambitionen haben, rechtlich gleichstellt und damit auch dem Urheberrecht an Spielen null Bedeutung zumisst: www.spieleautorensseite.de]

Wie ich schon in meinem Kommentar auf www.spielbar.com schrieb:

"Die SAZ und einige Verlage sollten lernen: Das Urheberrecht hängt nicht von der kommerziellen Verwertbarkeit eines Spiels ab sondern resultiert aus der persönlichen geistigen Schöpfung. Der Autor entscheidet über sein Werk, die Öffentlichkeit, Kritiker und die Gerichte beurteilen die Schöpfungshöhe, Originalität und auch Qualität. Nicht die Marktfähigkeit eines Spiels ist Voraussetzung für die Anerkennung als Werk sondern umgekehrt: Die Anerkennung der urheberrechtlichen Leistung ist eben auch eine wesentliche Voraussetzung für die sichere Vermarktung der Ware Spiel."

Professionalisierungsfötischisten lesen so etwas natürlich gar nicht gerne, finden sie sich damit doch auf einer Stufe mit den vielgeschmähten 'Hobby-Autoren' wieder. Aber wenn es beim Spieleentwickeln nicht um das künstlerische Werk geht sondern nur darum, eine marktgerechte Ware zu produzieren, dann unterscheidet sich die Entwicklung eines Spiels

eben nur noch wenig von der Produktion von Fussballsammelbildern. Wo es nur noch um Marketing geht, nicht mehr um das Werk selbst, besteht die individuelle schöpferische Leistung eben nur noch in der Präsentation. Mit diesem pseudoprofessionellem Selbstbild gibt Gerichten wie dem Mannheimer LG die entsprechende Vorlage. Und da ist der Punkt wo wir ansetzen sollten, nicht bei unwissenden Richtern.

Nun denn, Keltis gibt es bereits als kostenlose Dreingabe beim Kauf von Kosmosspielen im Wert von 40,- Euro, während Agricola in RTL-Aktuell von Kindern als das 'Spiel des Jahres' vorgestellt wurde.

Das sollte zu denken geben ...

Gruß, Günter (hat nichts gegen echte Professionalität)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

[Vorheriges Thema](#) | [Nächstes Thema](#)

Themen (Autor | Datum)

- ▶ **Mannheimer Reihe** (Ingo Althöfer | 28.10.08 09:46)
 - Re: Mannheimer Reihe** (Ingo Althöfer | 06.11.08 09:04)
 - Re: Mannheimer Reihe** (Heinrich Glumpler | 06.11.08 10:42)
 - Re: Mannheimer Reihe (Günter Cornett | 06.11.08 22:16)**
 - Re: Mannheimer Reihe** (Andreas Keirat | 06.11.08 17:04)

[Antworten einblenden](#) | [Themenübersicht](#) | [Zum Thema zurück](#) | [Neuen Beitrag schreiben](#) | [Suche](#)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Ihr Name:	<input type="text" value="Günter Cornett"/>
Ihre E-Mail Adresse:	<input type="text" value="cornett@bambusspiele.de"/>
Thema / Spieltitel:	<input type="text" value="Re: Mannheimer Reihe"/>

Bei Bedarf Originalbeitrag zitieren: **Zitat**

Ihr Beitrag (kein HTML):

Danach bitte Überflüssiges löschen!

Klicken Sie hier, wenn Sie eine E-Mail erhalten wollen, sobald zu diesem **Thema** (Thread) ein neuer Beitrag eintrifft. Diese Option kann **nicht** rückgängig gemacht werden!

Smilies: Folgende Tastaturkombinationen werden automatisch in Smilies umgesetzt (für manche gibt es mehrere Möglichkeiten):

Smilie	Tastatur	Bedeutung
	<code>:-) :)</code> :smile:	Lächeln (smile); der Standard-Smieie
	<code>:-)) :)) :)))</code>	Breites Lächeln
	<code>:-D :D</code> :grin:	Grinsen (grin)
	<code>;-) ;)</code> :wink:	Augenzwinkern (wink)
	<code>:-P :P</code> :razz:	Zunge herausstrecken, jemanden aufziehen (razz)
	<code>:- </code>	angeekelt/grimmig
	<code>:-/</code>	Schreiber ist skeptisch
	<code>:-(:(</code> :sad:	traurig (sad)

	:Ž-(:-(- :cry:	Heulie, sehr traurig (cry)
	B-]	trägt Brille
	:-O :O :eek:	überrascht, schockiert (O=Großbuchstabe)
	8-) 8) :cool:	Cool (mit Sonnenbrille)
	:-? :???:	verwirrt (confused)
	:roll: :seufz:	mit den Augen rollend, seufz
	:oops:	Errötet
	:-x :x :mad:	verrückt (mad)
	:evil:	Böse oder wahnsinnig (evil or very mad)
	:lol: :LOL:	Laut lachend (laughing out loud, lots of laughter)

Smilie-Quellen: Pavel Růžička und das ehemalige Xyhora-Forum, Bedeutung z.T. nach "Internet Essentials" (Utech).

[\[Home \]](#) [\[Top \]](#)

"Es ist schon alles gesagt, nur noch nicht von allen" (Karl Valentin)
[Phorum 3.2.11](#)