

Welche adaptierenden Weiterverwendungen von Godly Play / Gott im Spiel unterstützt der Godly Play deutsch e.V.; wo sehen wir Grenzen solcher Weiterverwendungen?

1. Grundidee / Leitlinie / Präambel für den Umgang mit dem ganzen Themenbereich

Die Grundideen von Godly Play / Gott im Spiel, sozusagen die Philosophie, das pädagogische Bild vom Kind, die theologischen Auffassungen und die sich daraus ergebenden Leitlinien der spirituellen Begleitung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen sind kein Gegenstand rechtlicher Beschränkungen.

Im Gegenteil: **Es ist Anliegen des Vereins, viele Menschen zu ermutigen, diese Grundideen zu verstehen und in ihren**

jeweiligen Kontexten zu adaptieren. Dies erstreckt sich auch auf bestimmte Praxismerkmale und Spielweisen, wie z.B.

Schrittfolgen einer Stunde, Erzähltechniken ohne Augenkontakt, Figuren im Sand/Erde. Diese ermutigende, verbreiternde

Grundhaltung ist Kommunikationsstandard im Godly Play deutsch e.V. Es ist den Beteiligten im Godly Play deutsch e.V. wichtig, den offenen Geist von Godly Play / Gott im Spiel auch durch die Handhabung struktureller Fragen zu verkörpern.

Urheberrecht und Markenrecht werfen komplizierte Rechtsfragen

auf. Teilweise unterscheiden sie sich auch hinsichtlich von Godly Play einerseits und Gott im Spiel andererseits. Erst in der konkreten Situation geschieht die Grenzziehung, was angemessen oder legitim ist und was nicht. Informationen hierzu finden sich am Ende dieses Dokuments. Die Grundlinie des Vereins im Umgang mit solchen Fragen ist **konsensorientiert**. Dennoch ist es wichtig, Grenzen klar zu benennen, um spätere Unklarheiten und Konflikte zu vermeiden.

2. Beurteilungskriterien bei Veröffentlichung und öffentlicher Darbietung

Viele Leute adaptieren Godly Play / Gott im Spiel-Geschichten oder -Materialien oder Elemente daraus für ihre konkreten gemeindlichen oder schulischen Zwecke. Das stellt nicht nur „kein Problem“ dar, sondern ist im Sinne der Präambel ausdrücklich erwünscht. Ein „Problem“ entsteht erst, wenn das Ergebnis verfilmt, gedruckt oder anderweitig vervielfältigt/abrufbar gemacht oder öffentlich dargeboten und/oder für Geld verbreitet wird.

Hier sieht der Verein seine Aufgabe darin, die Lindenwerkstätten, das Urheberrecht sowie die Wortkombinationen „Godly Play“ und „Gott im Spiel“ in Verbindung mit dem Bild-Logo zu schützen.

Sollen Darbietungen oder Materialien unter Verwendung der Namen Godly Play/Gott im Spiel in Form von Print-, Film-, Audio-, social media-Kanälen, www- oder Fortbildungs-Formaten **veröffentlicht** werden, ist eine Zustimmung des Godly Play deutsch e.V. erforderlich.

Zur Vermeidung von späteren Konflikten wird die Abstimmung mit dem Godly Play deutsch e.V. auch dann empfohlen, wenn es sich um Darbietungen oder Materialien „in Anlehnung an“ handelt.

a) „Angemessenheit“ als Beurteilungskriterium

Viele Weiterverwendungen von Godly Play / Gott im Spiel interessieren uns nicht vorrangig unter rechtlichen, sondern unter konzeptionellen, vielleicht auch ethischen Gesichtspunkten: Ist in einer Weiterverwendung ein tiefes Verständnis von Godly Play / Gott im Spiel zu erkennen/spürbar? Hat man das Gefühl, dass hier Godly Play/ Gott im Spiel -Merkmale oberflächlich benutzt werden - wenn zum Beispiel jemand eine Godly Play/ Gott im Spiel-Geschichte in der Wüstenkiste mit Playmobilfiguren weiterspielt? Die Bearbeitung solcher Fragen braucht nicht mit rechtlichen Argumenten zu erfolgen.

Um eine einheitliche Linie bei der Beurteilung zu finden, was als angemessen gilt, sind die Weiterverwendungen in jedem Falle mit dem Godly Play deutsch e.V. abzustimmen.

Beispielsweise gibt ein Zertifikat als Godly Play-Erzähler:in Freiheit und Berechtigung, selber Kennenlerntage anzubieten. Es liegt im Ermessen des Vereins (Kolleg der Fortbildner:innen, Vorstand), zu beurteilen, inwieweit dabei individuelle Varianten des klassischen, im Verein verabredeten Format eines KLT möglich sind.

b) Weiterentwicklungen innerhalb der Godly Play-Community oder extern?

Kommt eine Weiterentwicklung aus dem Kreis der Godly Play-FortbildnerInnen, kann man davon ausgehen, dass sie aus einem tiefen Verständnis von Godly Play / Gott im Spiel heraus entstanden ist und sich, soll das Ergebnis als Gott im Spiel-Geschichte bezeichnet werden, den verabredeten Konsultation-Abfolgen in den Strukturen des Vereins ausgesetzt hat. In diesen Strukturen wird letztlich entschieden, was als eine Weiterentwicklung im Konsens des Konzeptes gelten soll und was nicht. Beispiel: Paulus-Geschichte, Elisabeth von Thüringen-

Geschichte, neu entwickelte Bildmaterialien. Im Zweifelsfall hätte der Vorstand das letzte Wort - was jedoch bisher noch nie angewendet wurde.

Einer kritischeren Prüfung bedürfen Weiterentwicklungen außerhalb der Godly Play-Community.

In jedem Falle sind sowohl interne als auch externe Weiterentwicklungen mit dem Godly Play deutsch e.V. abzustimmen, wenn sie veröffentlicht oder öffentlich dargeboten werden sollen.

3. Gesetzliche Rahmenbedingungen

3.1. Inhaber des Urheberrechtes (= Copyright) an Godly Play®-Materialien ist die Godly Play Foundation (USA; „GPF“) in Abstimmung mit Church Publishing, NY, bezüglich aller englischsprachigen Godly Play-Veröffentlichungen. Wichtig: Ideen und abstrakte Konzepte sind nicht „schutzbar“, z.B. durch das Urheberrecht. Dieses bezieht sich auf konkrete Gestalten (Texte, Materialien, Spielweisen).

3.2. Inhaber des Urheberrechtes an GOTT IM SPIEL ist der Godly Play deutsch e.V., der sich dazu vertraglich an den Calwer Verlag, Stuttgart, gebunden hat.

Für Godly Play im deutschsprachigen Raum hat GPF den Godly Play deutsch e.V. mit der Wahrung des Urheberrechtes beauftragt. Dies geschieht mittels Verträgen für Veröffentlichungen der Godly Play-Buchreihe mit der Evangelischen Verlagsanstalt, Leipzig sowie für Materialien mit den Lindenwerkstätten.

3.3. Im Unterscheid zum Urheberrecht ist das Markenrecht („Trade Mark“) dafür da, die Wiedererkennbarkeit eines Produktes zu sichern. Sie wird durch die Verwendung der Wortfolgen „Godly Play“ und „Gott im Spiel“ in Alleinstellung oder in Verbindung mit

dem Logo gesichert, welches der Godly Play deutsch e.V. beim deutschen Patent- und Markenamt hat registrieren lassen. Veröffentlicht also jemand ein neues Gesangbuch unter dem Namen „Godly Play“, hätte der Verein eine Handhabe dagegen, falls er das will. Eine andere Frage ist, ob der Verein eine Handhabe hätte, wenn jemand eine Darbietung veröffentlicht, von der streitbar ist, ob sie noch etwas mit Godly Play / Gott im Spiel-Ideen zu tun hat, und sie „in Anlehnung an Godly Play“ oder „inspiriert von Gott im Spiel“ nennt. Die Formulierung „ähnlich wie“ zieht nicht zwingend eine Markenverletzung nach sich. Ein Kriterium ist hierbei zum Beispiel, ob eine Marke im geschäftlichen Verkehr verwendet wird. Aber ob der Vergleich „ähnlich wie“ oder „in Anlehnung an“ überhaupt gerechtfertigt ist, ist schwierig zu beurteilen. Deshalb soll vorher die Zustimmung eingeholt werden.

3.4. Zitate aus Godly Play/Gott im Spiel-Veröffentlichungen unterliegen dem geltenden Zitationsrecht. Dazu gehört ein standardgemäßer Quellennachweis. Dies gilt auch für filmische Zitate (Bsp. Youtube) oder bildliche Zitate (Bsp. Materialien-Abbildungen) sowie Verwendungen von Godly Play / Gott im Spiel-spezifischen Materialien in anderen konzeptionellen Zusammenhängen.

3.5. Nachdrucke, Verfilmungen oder uploads ganzer Godly Play-/Gott im Spiel-Darbietungen bedürfen der ausdrücklichen Zustimmung des Godly Play deutsch e.V. bzw. der beteiligten Verlage (= Urheberrecht).

3.6. Fortbildungen unter den Labels Godly Play oder Gott im Spiel werden vom Godly Play deutsch e.V. verantwortet, mit Qualitätssicherung und Koordination durch das Kolleg der FortbildnerInnen. Dies gilt auch für die Durchführung von

Kennenlern-Tagen, deren Standards durch die Zertifizierung als „ErzählerIn“ beschrieben und gesichert wird.

4. Konflikt-Handling

Werden dem Godly Play deutsch e.V. Probleme in der Praxis der obenstehenden Rechte-Wahrungen bekannt, sollen sie dem Vorstand mitgeteilt werden, welcher daraufhin folgende Schrittfolge einleitet:

4.1. Prüfung der Sachverhalte/Recherche zu den Hintergründen und Kontaktpersonen (Verursacher-Suche)

4.2. Prüfung der rechtlichen Einbindung des Sachverhaltes (z.B. Verlage, Träger von Plattformen etc)

4.3. Nötigenfalls rechtsanwaltliche Beratung.

4.4. Persönliches Gespräch mit der verursachenden Person/Struktur unter Bezug auf die oben stehenden Rechte-Wahrungen. Das persönliche Gespräch wird als Königsweg betrachtet.

4.5. Zusammenfassende Beratung des Vorstandes mit Kolleg der Fortbildner:innen & Regionalgruppen-Leiter:innen

4.6. Rechtliche Schritte.

Fälle i.S. von Beispielen

Fall 1:

Jemand verwendet wörtlich Formulierungen aus Godly Play/ Gott im Spiel-Büchern in einer Veröffentlichung ohne Erlaubnis oder / und das Zitat nachzuweisen (Beispiel: KimmiK „Theologisieren mit

Kindern“)

- Hier wird in der Regel eine Urheberrechtsverletzung vorliegen. Dies ist unzulässig. Eine Lösung wäre, den Nachweis nachzuholen oder auch das Zitat zu verzichten.

Fall 2:

Jemand verändert, verfilmt und veröffentlicht bei YouTube eine Godly Play-Geschichte (ggf. in Teilen) ohne Zustimmung des Vereins, verweist aber in den Quellen auf Godly Play und die Lindenwerkstätten.

- Auch hier wird in der Regel eine Urheberrechtsverletzung vorliegen, die unzulässig ist. Es wird dabei aber darauf ankommen, ob die charakteristischen Züge von Godly Play / Gott im Spiel noch erkennbar sind oder ob der Abstand zu den Godly-Play/ Gott im Spiel-Geschichten erheblich ist.

Fall 3:

Jemand bildet Godly Play/ Gott im Spiel -Materialien (z.B. die Figuren) auf Veröffentlichungen ab oder verwendet speziell entwickelte, Godly Play-typische Materialien (v.a. Bilder, Figuren) in ganz anderen Veröffentlichungen/Filmen ohne Zustimmung des Vereins oder Quellennachweis.

- Es handelt sich um unzulässige Urheberrechtsverletzungen, soweit die Benutzung nicht durch ein Zitatrecht o.ä. legitimiert ist.

Fall 4:

Jemand kopiert ein Material/eine Spielweise von Godly Play/ Gott im Spiel, setzt aber andere Wörter ein, um inhaltlich dasselbe in

derselben Reihenfolge zu sagen.

- Hierbei kann es sich um eine Urheberrechtsverletzung handeln. Es kommt auf das Maß an, ob und inwiefern ein Abstand erzeugt wird zum Original. Eine konkrete Spielidee, -regel oder -plan ist geschützt. Eine enge Abstimmung mit dem Godly Play deutsch e.V. ist empfohlen.

Fall 5:

Jemand entwickelt ohne Rücksprache mit dem Verein eine neue Darbietung unter Verwendung von Godly Play/ Gott im Spiel-Materialien und im Godly Play-Stil und benennt sie als „inspiriert von Godly Play/ Gott im Spiel“. Muss der Verein hier zustimmen? Was ist, wenn er nicht zustimmt (Bsp. Playmobilfiguren in einer abgewandelten Exodus-Darbietung)?

- Die Verwendung von Godly Play/ Gott im Spiel-Materialien in diesem Zusammenhang kann eine Urheberrechtsverletzung begründen. Es kommt hierbei sehr stark auf den Einzelfall an. In jedem Fall ist eine enge Abstimmung mit dem Godly Play deutsch e.V. erforderlich. Ein Kriterium der Beurteilung für den Verein ist, ob das Ergebnis als abträglich für das Konzept von Godly Play/Gott im Spiel bewertet wird.

Fall 6:

Jemand entwickelt unter Verweis auf / unter Zitation von Godly Play ein eigenes Lehrmaterial in eigenen didaktischen Kontext unter Verwendung von Godly Play-Bildern und Texten (Beispiel: Lehrmittel im Sonderschulbereich) oder stark gekürzte Godly Play-Geschichten für den Kita-Bereich.

- Hierbei kann es sich sowohl um eine Marken- als auch um

eine Urheberrechtsverletzung handeln. Enge Abstimmung mit dem Godly Play deutsch e.V. ist erforderlich. Dabei können konkrete Bedingungen / Auflagen besprochen werden, die eine unbegrenzte Weiterverwendung verhindern.

Verabredungen und veröffentlichte Angaben wie z.B. „nur zur Verwendung in...“ oder „mit Genehmigung von...“ sind dabei hilfreich.

Fall 7:

Jemand kopiert ohne Zustimmung des Vereins oder des Verlags veröffentlichte Godly Play/ Gott im Spiel -Darbietungen (zum Beispiel auf den Verlags-Webseiten bei Calwer oder Don Bosco) und fügt sie in anderen Plattformen zur freien Nachnutzung ein.

- Es handelt sich um eine unzulässige Urheberrechtsverletzung. Im Einzelfall hat der Verlag in Abstimmung mit dem Godly Play deutsch e.V. zu entscheiden, ob es sich um eine verkaufsförderliche Maßnahme handelt. Eine Verlinkung auf die Verlags-Seite wäre erlaubt.

Fall 8:

Jemand bietet Godly Play-Fortbildungen über das Niveau von Kennenlerntagen hinaus an, obwohl er/sie dafür nicht vom Verein autorisiert ist.

- Hierin kann eine Markenverletzung (Klasse 41 (Erziehung, Bildung, Ausbildung im Bereich Religion- und Gemeindepädagogik in Bezug auf die Wort- und Bildmarke „Godly Play/ Gott im Spiel“) vorliegen.

Kontakt: sekretariatqgodlyplay.de

03. September 2021, i.A. des Vorstandes: Martin Steinhäuser

Hinweis: Zum Schutz vor automatisiertem Adress-Missbrauch ist das @ in den e-mail-Adressen durch „q“ ersetzt worden und muss ggf. manuell korrigiert werden.

[Dokument zum Download](#)