

## Dossier

# 30 Jahre SAZ – eine Erfolgsstory!

**1991 gründeten zwölf Spieleautor\*innen die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ). In den folgenden 30 Jahren ist daraus eine kraftvolle Interessenvertretung mit 550 Mitgliedern aus 21 Ländern geworden, die auch politisch etwas bewegt. Ihre Erfolge können sich sehen lassen. Spieleautor\*innen haben heute eine stärkere Position gegenüber Verlagen und treten mit einem anderen Selbstbewusstsein auf.**

Im Oktober 1991 wurde in Essen auf der Messe SPIEL die *Spiele-Autoren-Zunft e.V.* (SAZ) gegründet. Vereinsziel war die Interessenvertretung der Spieleautor\*innen und die Förderung des Kulturguts Spiel. Vorangegangen war 1988 **der berühmte Bierdeckel**, auf dem namhafte Spieleautor\*innen erklärten, kein Spiel mehr bei einem Verlag zu veröffentlichen, der nicht ihren Namen auf der Spieleschachtel nennt. Es gab also gute Gründe, sich organisatorisch zusammenzuschließen, um einen intensiven Erfahrungsaustausch zu betreiben und um gemeinsam mehr zu erreichen. Inzwischen sind aus den zwölf Gründungsmitgliedern (u.a. Hajo Bücken, Max J. Kobbert, Wolfgang Kramer, Alex Randolph, Klaus Teuber, Knut-Michael Wolf) 550 Mitglieder aus 21 Ländern geworden, in Italien gibt es seit 2017 mit der *SAZ-Italia* eine eigene nationale Gruppe mit ca. 50 Mitgliedern.

**Der heute weitgehend anerkannte Status der Spieleautor\*innen als Urheber musste hart erkämpft werden.** Die Bierdeckel-Proklamation von 1988 setzte dafür ein erstes Zeichen, 2011 startete die SAZ eine internationale Kampagne „Auch Spiele haben Autoren“, aber noch 2012 bezweifelt der damalige Geschäftsführer der *Fachgruppe Spiel* (Zusammenschluss der Spieleverlage, heute: *Spielverlage e.V.*), dass Spieleautor\*innen Urheber im Sinne des Urhebergesetzes sein können und stufte sie als „Lieferanten“ ein. 2014 bestätigte dann der Parlamentarische Staatssekretär und MdB Christian Lange im Auftrag des Justizministers Heiko Maas, dass *„Spiele und Spielregelwerke vom Schutz des Urheberrechts umfasst sein können.“* „Ob dies der Fall ist, ist wie bei anderen Werkformen eine Frage des Einzelfalls.“ Damit wurde im Klartext eine offizielle Gleichstellung konstatiert.

Die Akzeptanz der Spieleautor\*innen als Urheber in den Verträgen mit den Verlagen und ihre Nennung auf der Spieleschachtel und in der Spielregel sind mittlerweile weitgehend Standard – was die konkrete Umsetzung angeht, bleibt es aber oft ein Lippenbekenntnis, beharren doch weiterhin viele Verlage z.B. auf der alleinigen Entscheidungshoheit bei der inhaltlichen Bearbeitung und der thematischen Ausgestaltung des Werks.

## Einige Stichpunkte zu unserer Erfolgsstory:

- In den Anfangsjahren entsteht die Schriftreihe **SAZ-Zeichen**, u.a. mit Musterverträgen, um den Mitgliedern eine inhaltliche Orientierung zu geben. Mit der Nürnberger *Spielwarenmesse* konnte eine Vereinbarung über kostenlose Eintrittskarten geschlossen werden. Die **SAZ-Partys** während dieser Messe waren als kommunikativer Branchentreff legendär.
- 2001 bekommt die SAZ im Rahmen des *Deutschen Spielpreises* den **Sonderpreis** für ihre zehnjährige erfolgreiche Interessenvertretung.
- 2004–2015 zeichnet die SAZ – in Gedenken an den berühmten Spieleautor Alex Randolph – Journalist\*innen mit dem **ALEX-Medienpreis** aus, die das Erlebnis des miteinander Spielens und die gesellschaftliche Bedeutung des Gesellschaftsspiels auf überzeugende Weise darstellen.
- 2008 wird die SAZ in die Sektion *Soziokultur und kulturelle Bildung* im **Deutschen Kulturrat** aufgenommen und arbeitet seitdem aktiv in verschiedenen Gremien mit.
- 2013 wird die SAZ auch Mitglied in der **Initiative Urheberrecht**, in der sich über 40 Verbände und Gewerkschaften für ein faires Urheberrecht in Deutschland und Europa einsetzen.
- 2015 unterstützt der *Deutsche Kulturrat* in einem Beschluss die Forderung der SAZ, analoge **Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek** aufzunehmen.
- 2016 werden Spieleautor\*innen nach mehrjährigen Bemühungen offiziell in das Verzeichnis „Künstlerische/publizistische Tätigkeiten“ bei der **Künstlersozialkasse (KSK)** aufgenommen. Ebenfalls 2016 gelingt es, das Finanzministerium und die deutschen Steuerbehörden davon zu überzeugen, dass Spiele urheberbasierte Werke sind und somit z.B. italienischen Spieleautor\*innen keine **Quellensteuer** mehr von ihren deutschen Lizenzhonoraren abgezogen wird.
- 2017 wird die SAZ – zusammen mit der Stadt Göttingen – Veranstalter des **Göttinger Spieleautor\*innen-Treffens**. Sie tritt damit an die Stelle von Reinhold Wittig, dem Initiator des Treffens, das erstmals 1983 stattfand.
- 2018 lädt die SAZ in Kooperation mit dem *Deutschen Kulturrat* erstmals Vertreter der politischen Parteien zu einer **Podiumsdiskussion zum Thema „Kulturgut Spiel“** ein, die in Essen auf der Messe SPIEL stattfindet.

- 2020 übernimmt die SAZ die Organisation des **Deutschen Nachwuchs-Spielautor\*innen-Stipendiums** von der Jury *Spiel des Jahres*. Im gleichen Jahr veröffentlicht die SAZ einen neuen **Muster-Lizenzvertrag** für Spiele, der Spieleautor\*innen und Verlagen eine Orientierung für eine faire Zusammenarbeit gibt. 2021 folgt dazu ein **Positionspapier zur Mitsprache von Spieleautor\*innen** bei der Bearbeitung ihrer Werke durch die Verlage.
- 2021 erarbeitet eine internationale Gruppe von Spieleautor\*innen auf Initiative der SAZ und unter Beteiligung der französischen *Société des Auteurs de Jeux (SAJ)* einen „**Kodex für Respekt und Verantwortung**“, der als persönliche Willenserklärung von Spieleautor\*innen, aber auch von anderen Beteiligten bei der Entwicklung von Spielen wie Illustrator\*innen und Redakteur\*innen, zu mehr reflektiertem Handeln führen soll.

Ab 2009 wurde die **Professionalisierung des Vereins** stark vorangetrieben. Dazu gehörten 2009 und 2017 zwei umfassende Relaunches der Webseite mit Diskussionsforum und Mitgliederprofilen. Die *SAZ-Zeichen*, eine inzwischen sechsteilige Schriftenreihe mit dem Grundwissen für Spielautor\*innen, wurde komplett neu herausgegeben. Seit 2012 ergänzt ein Fachanwalt, seit 2018 eine Fachanwältin für Urheberrecht als Justiziar\*innen die intensive Beratung der Mitglieder in Vertragsangelegenheiten. Weiterhin entstanden diverse Leitfäden und Informationsschriften zu Steuerthemen, zur Sozialversicherung (z.B. KSK), zur Vertragsberatung und zur Bibliothekstantieme durch die *VG WORT*. Weiterbildungsveranstaltungen wie die „Fachtagung Spieleentwicklung“ in der *Akademie Remscheid* oder das neue Onlineformat „SAZ-Academy“ sind darauf ausgerichtet, die Mitglieder in ihrer kreativen Arbeit zu professionalisieren. Dieser erhebliche Arbeitsaufwand führte zu einigen Umstrukturierungen, z.B. 2015 die Einstellung eines Geschäftsführers. Erleichtert wurden alle diese Aufgaben auch dadurch, dass es gelang, mehr Kontinuität im Vorstand zu erreichen.

Zwar haben **Spieleautor\*innen und Spieleverlage** in bestimmten Bereichen unterschiedliche Interessen, trotzdem hat sich im Laufe der Jahre zu vielen Verlagen eine sehr **vertrauensvolle und positive Kommunikation** entwickelt. Dabei wird die SAZ als ernstzunehmende Interessenvertretung wahrgenommen. Verlage sind für uns wichtige Partner bei der Vermarktung von Spielen; wir stellen aber leider fest, dass die Augenhöhe, z.B. bei Vertragsverhandlungen mit einzelnen Spieleautor\*innen, oft noch nicht gegeben ist. Hier spielt der Beratungsservice für unsere Mitglieder eine wichtige Rolle, führt meist zu relevanten Verbesserungen und ist so ein entscheidendes Argument für die Mitgliedschaft.

Seit 2014 setzt sich die SAZ für die **Aufnahme von Spielen in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek** ein, um damit eine offizielle Anerkennung des Kulturguts Spiel zu erreichen und um eine umfassende Datenbasis für die Ausschüttung der Bibliothekstantieme durch die VG WORT zu schaffen. Allerdings sind die Mühen der Politik langsam – diesem Zustand begegnen wir mit Kontinuität und Beharrlichkeit. 2019 legte die SAZ den Parteien im Bundestag ein juristisches Gutachten vor, das einen Rechtsanspruch auf die Bibliothekstantieme begründet. Momentan wird dieser mangels Datenbasis nur rudimentär eingelöst. 2020 stellte dann die FDP im Deutschen Bundestag einen entsprechenden Antrag, der aber leider 2021 im Ausschuss für Kultur und Medien von den Regierungsparteien – wie prinzipiell fast alle Anträge der Opposition – abgelehnt wurde. Umso erfreulicher sind die Stellungnahmen der Parteien zu den **Wahlprüfsteinen der SAZ zur Bundestagswahl 2021**, die unsere Forderung im Grundsatz alle positiv beantwortet haben. Eine Ausgangslage, die uns für die kommende Legislaturperiode optimistisch stimmt.

Weitere Details zu Entwicklung der SAZ und zu ihren Aktivitäten finden Sie auf unserer [Website](#).

Ansprechpartner:

**Hans-Peter Stoll**

Geschäftsführer

Spiele-Autoren-Zunft e.V. | Geschäftsstelle

Friedhofstr. 1, 68623 Lampertheim

Tel. +49 6206 912 3192

[office@spieleautorenzunft.de](mailto:office@spieleautorenzunft.de)

[www.spieleautorenzunft.de](http://www.spieleautorenzunft.de)

**Christian Beiersdorf**

Referent für Urheberthemen und politische Kommunikation

SAZ-Büro Freiburg

Zasiusstr. 76, 79102 Freiburg

Tel. +49 761 3630 1926

[saz@spieleautorenzunft.de](mailto:saz@spieleautorenzunft.de)