



24.01.2011

## 1991–2011: 20 Jahre SAZ

2011 feiert die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) ihr 20-jähriges Jubiläum. Seither hat sich die SAZ aktiv für die Rechte und Interessen der SpieleautorInnen eingesetzt. Dazu gehörte auch die Förderung von angehenden SpieleautorInnen sowie der Einsatz für eine Stärkung des Kulturguts Spiel in der Gesellschaft. Aus der überschaubaren Gruppe der Gründungsmitglieder, zu denen u.a. Hajo Bücken, Dirk Hanneforth, Max Kobbert, Wolfgang Kramer, Alex Randolph, Johann Rüttinger, Karl-Heinz Schmiel, Klaus Teuber und Detlef Wendt gehörten, sind heute über 400 Mitglieder im In- und Ausland geworden.

Die steigenden Mitgliederzahlen sind auch Ausdruck für die wachsende Bedeutung und Anerkennung der SAZ. Zu Beginn standen vor allem die Nennung der AutorInnen durch die Verlage sowie faire Vertragsbedingungen im Vordergrund der Aktivitäten – und noch immer besteht hier Optimierungsbedarf. Heute stellt sich die SAZ weiteren zentralen Aufgaben. Als Beispiele kann die Diskussion um Urheberrechtsprobleme und die Vergrößerung der gesellschaftlichen Akzeptanz von Spielen als Kulturgut genannt werden. Hinzu kommt die fachliche Qualifizierung der SpieleautorInnen, die durch den international stark wachsenden Markt erforderlich wird, um erfolgreich Spiele zu entwickeln. Hierbei spielen der Erfahrungsaustausch, die Unterstützung von Fachveranstaltungen sowie die interne Schriftenreihe „SAZ-Zeichen“ eine wichtige Rolle.

Als Meilensteine in der Geschichte der SAZ sind folgende Ereignisse anzusehen: die Verleihung eines Sonderpreises für das Engagement der SAZ durch die Jury "Deutscher Spielepreis" im Jahr 2001, der Start des alljährlichen ALEX-Medienpreises für herausragende Medienbeiträge zum Thema Spiel im Jahr 2004, die Aufnahme in den Deutschen Kulturrat im Jahr 2008 sowie der Start der Wanderausstellung "Wie entsteht ein Spiel?" im Jahr 2010 in Essen.

Auch im Jubiläumsjahr 2011 stehen wichtige inhaltliche Themen auf der Agenda:

- 1. Faire Spielregeln zwischen Autoren und Verlagen!** So positiv das starke Wachstum des internationalen Spielmarkts insgesamt zu bewerten ist, so problematisch sind einige Begleiterscheinungen im Umgang mit der Urheberschaft von originären Spielmechanismen, die von einzelnen AutorInnen geschaffen wurden. Hier gilt es, Spielregeln zu entwickeln, die für faire Verhältnisse und eine bessere Kommunikation sorgen sollen.
- 2. „Auch Spiele haben Autoren!“** heißt die Kampagne, die sich zum Ziel gesetzt hat, das Bewusstsein in der Gesellschaft zu stärken, dass hinter jedem Spiel ein kreativer Kopf steckt. Insbesondere gehört es zu den Zielen der Aktion, Medien und Journalisten zu sensibilisieren, damit die namentliche Nennung der SpieleautorInnen bei Rezensionen und Berichterstattungen zur Selbstverständlichkeit und somit der Wert von Spielen als Kulturgut immer deutlicher wird.

Die SAZ lädt alle Interessierten ein, dieses Jubiläum im Rahmen verschiedener Veranstaltungen mit ihr zu feiern. Den Auftakt bildet die traditionelle SAZ-Party am Samstagabend während der Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg.

Presse-Service: Ulrich Blum  
[presse@spieleautorenzunft.de](mailto:presse@spieleautorenzunft.de)  
Tel. +41 76 559 51 16

**Die SAZ vertritt die Rechte und Interessen der SpieleautorInnen und setzt sich für das Kulturgut Spiel in der Gesellschaft ein.**