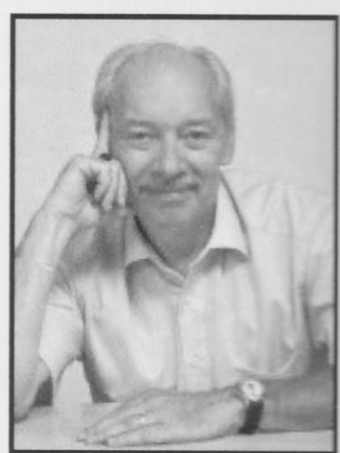




De SAZ, gilde der spellenauteurs, werd in 1991 in Duitsland opgericht. Aanleiding tot de oprichting was een bierviltje! In 1988, tijdens

de speelgoedbeurs in Neurenberg, kwamen 13 spelauteurs bij elkaar en schreven hun proclamatie op dat bierviltje: "Geen van ons geeft een spel aan een uitgever als onze naam niet op de verpakking staat!" De initiatiefnemer hiertoe was Reinhold Wittig, die al een aantal jaren in Göttingen bijeenkomsten organiseerde waarop spelontwerpers elkaar hun nieuwe ideeën konden laten zien. Onder de ondertekenaars van de proclamatie vinden we o.a. Alex Randolph, Wolfgang Kramer en Hajo Bücken.

Op een spellenbijeenkomst in 1991 besloten de zojuist genoemde drie spelontwerpers onder een glas bier tot de oprichting van de SAZ. Zij werden van meet af aan gesteund door een groot aantal andere spelauteurs, onder wie Dirk Hanneforth, Max Kobbert, Johann Rüttinger, Karl-Heinz Schmiel, Klaus Teuber, and Detlef Wendt. Hajo Bücken werd de eerste voorzitter, in het bestuur bijgestaan door Klaus Teuber en Dirk Hanneforth.



Veel bekende spelontwerpers zijn inmiddels voorzitter van de SAZ geweest. Onder hen treffen we Wolfgang Kramer, Rainer Knizia, onze landgenoot Niek Neuwahl,

de Amerikaan Alan R. Moon en, recentelijk, Friedemann Friese. De huidige voorzitter is Harald Mücke, bekend van spielmaterial. de en Mücke Spiele. Inmiddels kent de vereniging bijna 450 leden, die afkomstig zijn uit 20 landen. Onder de Nederlanders die lid zijn treffen we, naast Niek Neuwahl, ook Fred Horn en Martyn F aan. Het merendeel van de leden komt echter uit Duitsland. Iedereen die de doelstellingen van de SAZ onderschrijft kan lid worden, maar alleen degenen van wie ten minste één spel is gepubliceerd, hebben stemrecht. De Algemene Vergadering kan, indien daartoe verzocht, ook anderen stemrecht verlenen.

Organisatie

Zoals in elke vereniging is de Algemene Vergadering het hoogste orgaan binnen

De Spiele-Autoren-Zunft

In Nederland kennen we de SaN, de stichting Spelauteurs Nederland, die de belangen van de 'beroepsgroep' spelauteurs behartigt en beginnende auteurs steunt met professionele begeleiding. U kent de SaN van de column in *Spel!* In Duitsland bestaat al ruim 20 jaar de SAZ, de Spiele-Autoren-Zunft, een vereniging die de belangen van spelauteurs behartigt. Tijd om eens kennis te maken met deze belangrijke vereniging en met wat ze doen.



de SAZ en wordt deze geleid door een Bestuur van drie personen. Het werk vindt echter plaats in Werkgroepen. Daarvan zijn er verschillende:

- *Werkgroep Contracten* – houdt zich bezig met alle problemen en vragen betreffende intellectueel eigendomsrecht en contractvormen om het gebruiksrecht bij spellen over te dragen
 - *Werkgroep Public Relations* – coördineert alle openbare uitingen van de SAZ, zoals tijdschrift, nieuwsbrieven, website en persberichten
 - *Werkgroep Cultuurraad* – coördineert alle activiteiten en initiatieven van de SAV richting de Duitse Cultuurraad
 - *Werkgroep 'Alex Mediaprijs'* – coördineert een prijs die jaarlijks door de SAZ wordt uitgereikt aan het beste artikel over spellen dat in de media is verschenen.
 - *Werkgroep Digitale Media* – richt zich op kansen, mogelijkheden en problemen bij het omzetten van analoge spellen naar digitale vormen, zoals apps.
- Daarnaast kent de SAZ nog een adviesraad, bestaande uit vertegenwoordigers van de werkgroepen.

Net als de SaN in Nederland vertegenwoordigt de SAZ de rechten en belangen van spellenauteurs en ondersteunt hij beginnende spelauteurs. Daarnaast zet de SAZ zich in voor een versterking van de positie van het cultuurgood 'spel' in de maatschappij. Hoewel het hoofdgebied van de activiteiten Duitsland is, krijgt de SAZ door een steeds groter wordend aantal leden uit andere landen in toenemende mate een internationaal karakter.

Ook spellen hebben auteurs

In het verleden werd de intellectuele arbeid en de noodzakelijke inspiratie voor het bedenken en/of ontwerpen van spellen niet gezien als gelijkwaardig aan diezelfde arbeid verricht door auteurs van literaire boeken, toneelstukken of muziek. En hoewel,

met uitzonderingen, het inmiddels normaal is dat de naam van de auteur op het spel wordt ver-

meld, is dat nog wel eens alleen op de achterkant van de doos en/of op het spelregelboek. En op de spellen die van De Kathedraal en Brug naar de Hemel zijn gemaakt, staat de naam van de boekauteur, Ken Follett, in aanmerkelijk grotere letters op de doos dan de namen van beide spelauteurs Michael Rieneck en Stefan Stadler.

Daarom is de SAZ in juni 2011 een campagne gestart met als thema 'Ook spellen hebben auteurs'. In deze campagne staat het 'zichtbaar' maken van de spelauteur in publicaties en bij promotionele activiteiten centraal, gelijkwaardig aan de situatie bij schrijvers van boeken. Hiermee sluiten in feite goed aan bij de bierviltjesproclamatie uit 1989.

Het doel van de SAZ is om bij deze campagne de nadruk te leggen op positieve voorbeelden. De uitgevers vervullen hierin een belangrijke rol, omdat zij spellen op de markt brengen en deze ook promoten. De manier waarop een auteur en/of een grafisch ontwerper naar voren wordt gehaald als persoon met een belangrijke en misschien wel essentiële bijdrage aan het eindproduct is geheel afhankelijk van de wijze waarop de uitgever hiermee omgaat. Hetzelfde geldt ook bij reclame en publiciteit, zoals advertenties, catalogi en brochures. Ook hier kan de naam van de spelauteur gemakkelijk worden vermeld, wat echter nooit gebeurt. Een (vrij toevallige) uitzondering kan worden gemaakt voor advertenties waar op de afgebeelde doos de naam van de auteur goed zichtbaar is.



TEKST **FRED HORN EN HAN HEIDEMA**