

## Auswertung der Autorenumfrage

### Erfahrungen mit Verlagen

In Göttingen hatte ich die Fragebögen verteilt, auf der Spieleautorenseite als Online-Formular veröffentlicht und in der SAZ und im Spielbox-Forum bekannt gemacht. Der erste Versuch, die Zusammenarbeit zwischen Autoren und Verlagen halb- oder zumindest viertelwegs systematisch zu untersuchen, brachte das Ergebnis: alles bestens. Mich eingeschlossen hielten es nur **10 Autoren** für sinnvoll, den Fragebogen auszufüllen. Die anderen scheinen zufrieden zu sein ;-).

Naja, der Fragebogen war nicht gerade eine Augenweide, und auch ich habe im Zug – ohne meine Unterlagen - nicht alles beantworten können. Die Fragen nach Bearbeitungszeiten z.B. waren sicher zu detailliert. Die etwas abschreckend gestaltete aber praktische Tabelle mit der standardisierten Verlagsbenotung wurde dagegen für durchschnittlich 5 Verlage ausgefüllt. Konkretere Fragen wurden – auch aufgrund der Fragebogengestaltung – i.d.R. für jeweils nur einen Verlag beantwortet.

Diese Ergebnisse gebe ich daher zusammenfassend für alle Verlage wieder, während ich die Verlagsnoten trotz ihrer beschränkten Aussagekraft einzeln aufführen werde. Anschließend folgen dann noch ein paar Autoren-Kommentare.

#### **Vorweg etwas zu den Autoren selbst:**

Einige hatten noch keine Spiele veröffentlicht, einer 48 Spiele, die Hälfte der Autoren geben jeweils so um die 5 Veröffentlichungen an. 6 der Autoren sind SAZ-Mitglieder, 2 sind es nicht (einer verschwieg seine Mitgliedschaft ;-).

Das übliche Honorar für Spieleautoren wird auf 4-6% des Nettohandelspreises geschätzt. Das tatsächlich erzielte Honorar wird mit 3% bis 7% angegeben, wobei 3% und 7% Ausreißer sind. Das für Buchveröffentlichungen erzielbare Honorar wird auf 8% oder 10% in einem Fall auch darüber eingeschätzt.

Die Anzahl der Spielevorschläge, die ein Verlag jährlich erhält, wird auf 150 bis 2500 geschätzt. Die meist genannte Zahl 1000 dürfte für große Verlage realistisch sein. Ebenso die häufigste Einschätzung, dass nur 1% davon tatsächlich veröffentlicht werden (die ‚Extremwerte‘ lagen bei 0,5 und 5%).

Das würde ja alles einen ganz kompetenten Eindruck machen (und die Noten auf eine solide Grundlage stellen), wenn sich nicht die Hälfte um die Frage herumgedrückt hätte, ob es ein Urheberrecht auf Spiele und auf Spielideen gibt. Hier gab es zwei falsche und (außer meiner) nur zwei richtige Antworten. Ja, Spiele (mit niedergeschriebener Spielanleitung) sind prinzipiell urheberrechtsfähig, bloße Ideen sind es nicht. Leute, lest die SAZ-News! Da steht so was drin. Ach, wem sag ich das, du liest sie ja gerade. Lies auch die SAZ-Zeichen! ;-)

Ungelöst bleibt auch das Rätsel um die Herkunft des Wortes ‚Pöppel‘. ‚Popelig‘ und ‚KMW‘ wurden als Quelle genannt. Ich weiß selber nicht, ob da was Wahres dran ist. Egal. Kommen wir zu Wichtigerem: Wo drückt denn der Schuh?

Kontakte zu Verlagen wurden überwiegend auf Spielefesten und Messen hergestellt (5x). Außerdem wurden genannt: Verlagsanforderungen (Spiel&Autor, Rezension in Spielbox) und die Emailpräsentation. Empfangsbestätigungen für eingesandte Spielevorschläge und Zwischenberichte sind leider nicht überall Standard, werden aber auch nicht von allen Autoren als wichtig angesehen.

Stark bemängelt wurde fast durchweg das **fehlende Feedback bei Ablehnungen**. Hier sei an den standardisierten Verlagsprüfbogen der ‚Bödefelder Gruppe‘ erinnert. Ihr könnt ihn auf der SAZ-Webseite runterladen und eurem Prototypen beilegen, um den Redakteuren das Feedback zu erleichtern. Das hilft allerdings nicht, wenn man den Prototypen gar nicht zurück erhält (siehe Tabelle).

Kommt es zu einem Vertragsabschluß, so wird die Einbeziehung des Autoren eher als gut denn als schlecht, mitunter sogar als sehr gut eingestuft. Ich denke, das hängt mitunter auch sehr vom Interesse des jeweiligen Autoren ab. Die Vertragslaufzeiten werden i.d.R. mit 2-5 Jahren angegeben, ‚unbefristet‘ ist auch darunter. Als Vorschuss wurde 0,- bis 5000,- Euro genannt (Der Schwerpunkt liegt bei 1000,- bis 2000,-, es gab aber auch eine fünfstellige Garantiesumme). 20 Belegexemplare für den Autoren sind fast schon Standard, mitunter sind es etwas weniger (5-8 oder 10 ). Mit 2/1000 der Auflage gibt es gelegentlich auch mehr.

Der Autorenname auf der Schachtel ist inzwischen eine Selbstverständlichkeit, Möglichkeiten den Vertrag zu kündigen, gibt es jedoch nur in den meisten Fällen. Manche Autoren erlauben den Verlagen Unterlizenzen zu vergeben, ohne dass die Zustimmung des Autors eingeholt werden muss. Das Honorar für Unterlizenzen wird in zwei Fällen mit 50% für den Autor und 50% für den Verlag angegeben.

### Standardisierte Bewertung

1 = sehr gut 2 = gut 3 = geht so 4 = schlecht 5 = sehr schlecht (6 = kein Prototyp zurück)

| Verlag                | Kontaktaufnahme<br>(leicht möglich?) | Kontakt in Testphase<br>(Information d. Autors) | Bei Ablehnung<br>(ausführl.<br>Feedback?) | Nach Vertragereinbau-<br>rung (Miteinbeziehung<br>des Autors) | Vertragsbedingungen | Nach Veröffentlichung<br>(z.B. Pressearbeit) | Verkauf  | Gesamteinschätzung |
|-----------------------|--------------------------------------|---|---|---|---------------------|--|----------|--------------------|
| <b>Abacus</b>         | 1- 112                               | 3 33  | 2- 23                                     | 2   | 2                   | 3  | 3        | 2                  |
| <b>Adlung</b>         | 1                                    | 1   | 2   | 1   | 1                   | 3  | 2        | 1                  |
| <b>Alea</b>           | 1 11                                 | 2- 23   | 3 33                                      |   |                     |  |          |                    |
| <b>Amigo</b>          | 2 123                                | 3- 34   | 3+ 224                                    |   |                     |  |          | 3                  |
| <b>Fantasy Flight</b> |                                      |   |   |   |                     |  |          |                    |
| <b>Goldsieber</b>     | 3+ 1235                              | 3 234   | 3- 235                                    |   |                     |  |          |                    |
| <b>Haba</b>           | 2                                    | 2   | 1   |   |                     |  |          |                    |
| <b>Hans im Glück</b>  | 2-<br>1112344                        | 3<br>1233345                                    | 3-<br>2333345                             | 1   | 2                   | 2  | 2        | 3 144              |
| <b>Holzinsel</b>      | 1- 12                                | 3 33  | 2   | 2 22  | 1- 12               | 3 24   | 2- 23    | 2 22               |
| <b>Kosmos</b>         | 2-<br>11122334                       | 3-<br>2333444                                   | 3-<br>222344 6                            | 2<br>22   | 2-<br>223           | 3+<br>125                                    | 2-<br>14 | 3+<br>12344        |
| <b>Kuhlmann</b>       | 1                                    | 2   | 2   |   |                     |  |          |                    |
| <b>Noris</b>          | 2                                    | 3   |   | 3   | 3                   | 3  | 4        | 3                  |
| <b>Phalanx</b>        | 1 11                                 | 1- 12   | 3 24                                      | 2   | 1                   |  |          | 1                  |
| <b>Piatnik</b>        | 2 22                                 | 4   | 3 33                                      | 2   | 3                   | 5  | 4        | 2- 23              |
| <b>Philos</b>         | 2                                    | 3   |   | 2   | 3                   | 3  | 4        | 3                  |
| <b>Queen Games</b>    | 3+ 222335                            | 245   | 3   | 3   | 3                   | 2  | 3        | 3- 2,5+4           |
| <b>Ravensburger</b>   | 3+<br>1123345                        | 3- 3344   | 2- 2233                                   | 3 33  | 2                   |  | 3        | 3- 23              |
| <b>Selecta</b>        | 1- 12                                | 1- 12   | 2 13                                      | 3   | 2                   | 2  | 2        | 2                  |
| <b>Simba</b>          | 5                                    | 5   | 6   |   |                     |  |          |                    |
| <b>Schmidt</b>        | 2 13                                 | 3- 34   | 3- 34                                     | 4   | 3                   | 2  | 1        | 2                  |
| <b>Zoch</b>           | 1                                    |   |   |   |                     |  |          |                    |

3+ = Durchschnittsnote 1123345 = Einzelnoten (keine Einzelnote genannt = nur 1 Note vorhanden)

Das breite Spektrum an unterschiedlichen Noten bei ein und demselben Verlag macht deutlich, dass hier nicht der Verlag sondern die Erfahrung des Autors mit dem Verlag benotet wurde. Insbesondere Noten, die nur auf der Angabe eines einzelnen Autors beruhen, sagen lediglich aus, dass ein Autor eine Erfahrung gemacht hat, die er als entsprechend gut oder schlecht einschätzt. Dabei ist zu bedenken, dass der persönliche Kontakt zum Verlag zu einem guten Teil vom Autor mitgestaltet wird. Zudem ist es möglich, dass die Erfahrungen mehrere Jahre zurück liegen.

Was wünschen sich die Autoren nun konkret von den Verlagen? Da zitiere ich einfach mal alle Antworten:

- *Ablehnungen qualitativ begründen. Autor in die Entwicklung zur Marktreife einbeziehen.*
- *Fairer und offener Umgang. Infos über Bedarf.*
- *Mehr Mut zum Verlegen von abstrakten Spielen.*
- *Feedback.*
- *Meine Spiele verlegen.*
- *Autoren brauchen Verlage... Verlage brauchen Autoren... Vielleicht könnte der eine oder andere Redakteur, der es noch nicht ganz so sieht, sich vielleicht Mühe geben und zumindest so tun, als würde man sich irgendwo als gleichberechtigte Partner auf einem Markt sehen, der beide braucht.*

Warum ist man überhaupt Spieleautor? Die Antworten sind ebenso einmütig wie eindeutig:

- *Macht Spaß.*
- *Für mich eine kreative Beschäftigung, der ich mich gerne hingebe.*
- *Weils Spaß macht und es im Ganzen eine wirklich interessante und anspruchsvolle Beschäftigung ist. Außerdem lässt sich hier der persönliche Stellenwert des Spiels kompensieren.*
- *Alternative zum grauen Alltag. Geschäft. Es fasziniert mich, etwas zu schaffen professionell*
- *Weil es klasse ist, wenn man als „Erfinder“ auf einem Produkt genannt wird. Weil es außerdem Spaß macht, sich was Neues auszudenken.*
- *Weil es mir Spaß macht, Spiele zu erfinden. Weil es die Spiele, die ich gerne spielen möchte, zum Teil noch nicht gibt.*
- *Weil es Spaß macht, Spiele zu entwickeln.*
- *Es ist sinnvoll, kreativ, macht Spaß. Ich bin mein eigener Herr (weitgehend).*
- *Weil es der schönste Beruf der Welt ist: jetzt in dieser Sekunde sitzen irgendwo in der Welt Leute um einen Tisch und spielen ein Spiel von mir und haben Spaß daran. Das freut mich!*

Und was macht soviel Spaß? Hier die Antworten (von mir durch XXX anonymisiert):

- *Mein schnellster Erfolg: Der Entscheid, mein Spiel XXX für Israel zu nehmen, traf der Verlagsleiter nach einem 20-minütigen Probespiel.*
- *Nette und rege Unterhaltungen mit dem Redakteur, welche sich aber nicht im Smalltalk versanden, sondern konstruktiv sind. man hatte hier tatsächlich als Autor das Gefühl, das man irgendwie mit dem Verlag zusammenarbeitet und nicht als „irgendjemand“ für den Verlag.*
- *XXX schrieb bei einer Ablehnung, dass sie trotzdem gerne wieder Prototypen von mir hätten. Vor dem nächsten Göttingen hatte ich sie angesprochen und auf mein neues Spiel hingewiesen, aber sowohl XXX als auch XXX hatten zu wenig Zeit, um sich mehr als 30 sec. damit zu beschäftigen. Ich fand's irgendwie merkwürdig.*

- *Aus einem individuell formulierten Ablehnungsschreiben:*

*„Wir hatten nicht den Eindruck, dass man wirklich soviel taktisch beeinflussen kann, da doch vieles von den richtigen Karten abhängt. Sollte dies aber doch der Fall sein und wir haben lediglich die verborgenen taktischen Möglichkeiten nicht entdeckt, wäre es dennoch nichts für uns, da wir kein bloßes Taktikspiel in der Reihe brauchen können.“*

*Das Spiel hat inzwischen eine sechsstellige Auflage.*

Dank allen Autoren, die meine Fragen beantwortet haben. Vielleicht kann diese Umfrage Grundlage für einen verbesserten Fragebogen sein. Inhaltlich scheint es sinnvoll zu sein, die Umfrage auf die Benotungen und wenige andere Angaben zu beschränken und dafür mehr Platz für eigene Schilderungen zu lassen, für den Fall, dass jemand seine Noten begründen möchte.

Schön wäre es, beim nächsten Mal, eine breitere und auf ausschließlich aktuelle Erfahrungen beruhende Datenbasis zu haben. Wenn mehr Autoren mitmachen würden, könnte man die Umfrage im Abstand von zwei Jahren für die jeweils zurückliegenden zwei Jahre wiederholen. Wer sich an dieser Arbeit beteiligen möchte, darf sich gern bei mir melden:

Günter Cornett [cornett@bambusspiele.de](mailto:cornett@bambusspiele.de)