

LEITGEDANKEN UND VERHALTENSKODEX

der Gruppe von Spieleautorinnen, Spielautoren und Testern

Hinweis: der besseren Lesbarkeit halber wird ab hier das generische Maskulinum verwendet; gemeint sind alle Geschlechter.

(Stand: 15.02.2026 | übernommen aus dem Kodex des *Alpenländischen Spieleautorentreffen*)

LEITGEDANKEN:

Wer wir sind: Wir sind eine heterogene Gruppe von Spieleautoren und Testern ohne Autorentätigkeit. Die Bandbreite der Teilnehmer reicht von professionellen Spielerfindern über semiprofessionell Arbeitende bis hin zu Autoren, die das Erfinden von Spielen mehr oder weniger als Hobby ausüben.

Allen ist uns gemeinsam die Freude am Erfinden von Spielen und in den meisten Fällen der Wunsch, eigene Spielideen veröffentlichen zu können. Wir versuchen, Dinge gemeinsam und sachlich zu regeln.

Wozu wir uns treffen:

Wir treffen uns, um selbst erfundene Spielideen vorzustellen und zu testen. Mit dem Testen verbunden ist der konstruktive, kritische Austausch über das Gezeigte. Gleichzeitig nutzen wir das Forum der Gruppe für fachlichen Austausch und Vernetzung untereinander.

Was uns wichtig ist:

Das Erfinden von Spielen spiegelt einen kreativen Schöpfungsprozess wider. Es entsteht geistiges Eigentum, dem wir mit Achtung und Respekt begegnen. Wir sind uns einig darin, dass die wichtigsten Voraussetzungen dafür Vertrauen, Ehrlichkeit und Sicherheit sind.

Wir sind uns bewusst, dass einmal gezeigtes geistiges Eigentum bei jedem Zuschauer – einschließlich uns selbst – Spuren hinterlässt und unbewusst als vermeintlich eigene Idee zu einem anderen Zeitpunkt bei sich selbst wieder auftauchen kann. Wir sichern uns daher gegenseitig zu, uns kritisch zu hinterfragen, wenn der Verdacht aufkommt, eine Spielidee könnte bereits an anderer Stelle von einem anderen Autor gezeigt worden sein. Wir tun dies im Vertrauen darauf, dass niemand in unlauterer Absicht oder gar bewusst fremde Ideen übernimmt und als seine ausgibt.

Die Gefahr der Verwendung von Ideen anderer besteht sowohl bei Autoren untereinander als auch bei Autoren, die zudem die Rolle des Redakteurs oder Verlegers innehaben und in dieser Rolle fremde Spielideen bearbeiten.

Für uns steht das Erfinden von Spielen im Mittelpunkt. Redaktionelle bzw. verlegerische Arbeit, egal ob freiberuflich oder bei einem Verlag, ist für unser Ziel der Spielveröffentlichung unabdingbar und wird von uns als eigenständige Tätigkeit geschätzt.

Allerdings ist unsere Gruppe für rein redaktionell bzw. verlegerisch arbeitende Spielautoren i.d.R. nicht das passende Forum. Die Verbindung von Autor und Redakteur bzw. Verleger birgt die große Gefahr der Vermischung beider Rollen.

Es ist zu erwarten, dass sich unsere Treffen in ihrer Art ändern werden, wenn wir neben Autoren auch Personen in Doppelfunktionen aufnehmen. Daher soll über eine Teilnahme von Autoren, die auch redaktionell bzw. verlegerisch arbeiten, in unserer Gruppe nicht möglich.

Wie wir arbeiten:

Im Vorfeld eines Treffens sind alle Autoren angehalten, einen vorgefertigten Steckbrief für jedes ihrer Spiele, das sie testen möchten, auszufüllen. Dies erleichtert den Organisatoren die Planung vor Ort.

Die Autoren bringen ihre spielbaren Prototypen mit, um sie zu testen. Sie sind bei den Tests eigener Spiele entweder als Teilnehmer, Beobachter oder gar nicht dabei. Im Gegenzug spielen sie auch Prototypen der anderen Autoren und kommentieren diese, sie agieren als Tester bzw. Kritiker.

Alle gegebenen Vorschläge, Ideen, Gedanken, kritische Bemerkungen und Hilfen zur Weiterbearbeitung eines Spiels sind freibleibend für den Empfänger. Er entscheidet, ob und was er für sich verwendet. Mit dem Mitteilen dieser Gedanken geben die Tester ihre Ideen etc. ohne eigene Ansprüche frei und erlauben damit dem Autor, sich zu nehmen oder zu verwerfen, was er will.

Bei uns wird jede Art von analogem Spiel akzeptiert, wir grenzen uns ab von PC-Spielen. Wir testen Kinderspiele, einfache und komplexe Familienspiele bis hin zu Kennerspielen oder komplexeren Spielen. Auch Party-, Kommunikations- und Rätsel-Spiele kommen auf den Tisch.

Vor einer Testrunde erfolgt eine kurze Vorstellungsrunde eines jeden Spiels. Der Autor stellt sein Spiel vor und dann startet nach Verteilung der Personen der Test. Dieser umfasst Erklärung, Spiel und Diskussion. Es ist nicht unüblich, das Spiel abubrechen um die geplante Test-Dauer einzuhalten.

Eine Test-Dauer von mehr als 2 Stunden ist unüblich und kann nicht garantiert werden, ist aber manchmal machbar. Üblicherweise werden alle mitgebrachten Prototypen getestet, manchmal sogar mehrere Spiele öfter, sofern dafür Zeit ist.

Fotos dürfen nur mit vorheriger Zustimmung des Autors gemacht werden. Die Teilnahme am Gruppenfoto ist freiwillig, das Gruppenfoto wird ggf. veröffentlicht.

VERHALTENSKODEX:

Wir unterstützen uns mit bester Absicht gegenseitig bei dem Ziel, im Bereich des Spiele Erfindens erfolgreich zu sein. Wir bieten unsere Unterstützung ohne Vorbehalte an; jeder angebotene Beitrag kann angenommen werden oder auch nicht.

Wir sichern uns jederzeit und ausdrücklich Vertrauen, Offenheit, Ehrlichkeit und Sicherheit zu im Umgang miteinander als Autorinnen und Autoren.

Wir versuchen Fragestellungen hinsichtlich der Arbeitsweise, Organisation und Zusammensetzung der Gruppe sachlich zu regeln und Lösungen zu finden.

Wir gehen auch außerhalb unserer Treffen verantwortungsvoll und sorgfältig mit allen bei unseren Treffen gezeigten Ideen und geäußerten Beiträgen um.

Wir übernehmen nicht bewusst und vorsätzlich fremde Ideen und geben diese als eigene aus.

Wir hinterfragen uns gegenseitig, wenn der Eindruck entstanden ist, eine Spielidee könnte übernommen worden sein.

Wir vermeiden dabei Vorverurteilungen und prüfen die Sachlage sorgfältig.