

# Gebrauchte DOWNLOADS?

**Online-Gebrauchtmarkt, geht so etwas überhaupt? Die Forscher der TU Ilmenau erklären, warum die Spielezukunft in der digitalen Wiederverwertung liegen könnte.** Text: Dr. Daniel Schultheiss und Arne Müller

**C**omputerspiele werden zunehmend internetaffiner. Das beginnt beim aktuellen Boom der Social Games und geht über den anhaltenden Aufwind der Browser- und Clientspiele bis hin zu Vollpreistiteln, die fast alle online gespielt werden können. Darüber hinaus zeigt sich ein Trend zur digitalen Distribution vormals materiell verbreiteter Produkte; der Erfolg von Apples App-Store, Steam und Gamesload demonstriert dies deutlich. Noch einen Schritt weiter gehen Geschäftsmodelle wie das von OnLive, das auf Cloud-Computing und »Gaming on Demand« basiert. Hinzu kommt, dass die Spieleindustrie den bestehenden und prinzipiell sehr gut funktionierenden materiellen Gebrauchtmärkte kontinuierlich kritisiert. Aus einem so einfachen wie nachvollziehbaren Grund: Sie bekommt von dem großen Kuchen nichts ab. Neuwarenmärkte sind häu-

fig von einem funktionierenden Gebrauchtmärkte abhängig. Beispielsweise konnten vom US-amerikanischen Unternehmen GameStop im Jahr 2009 rund neun Milliarden US-Dollar umgesetzt werden, ein Viertel der Erlöse entstand dabei durch den An- und Verkauf von gebrauchten Computerspielen. Dabei reinvestieren die Spieler den größten Anteil ihrer Verkaufserlöse in neue Titel, zum Vorteil der Spielehersteller.

Wo der klassische Einzelhandel durch den Aufschwung der digitalen Distribution wie ein Auslaufmodell aussieht, stellt sich die Frage: Kann ein Gebrauchtmärkte auch online funktionieren, innerhalb digitaler Distributionsplattformen und auf eine solche Weise, dass auch die Spieleindustrie davon profitiert? Ein Forschungsprojekt an der Technischen Universität Ilmenau hat sich das Ziel gesetzt, ein innovatives Zukunftsszenario für einen Gebrauchtmärkte von di-

gital vertriebenen Spielen zu entwickeln. Erstes und wichtigstes Merkmal digitaler Güter: Die (technologische) Qualität verändert sich nicht infolge ihres Gebrauchs und unterliegt somit keiner Abnutzung. Können demnach überhaupt gebrauchte Downloadspiele existieren? Die Antwort lautet: Ja. Denn obwohl sich Computerspiele nicht durch physischen Verschleiß auszeichnen, altern sie, weil neuere und technisch bessere Spiele auf den Markt kommen. Spiele, auch in ausschließlich digitaler Form, können also wie ein gewöhnliches Produkt auf einem Gebrauchtmärkte angeboten werden.

Ein Vorteil für die Anbieter digitaler Downloadplattformen ist die Geschlossenheit des jeweiligen Systems. Die Kunden von Steam etwa sind an den Client gebunden, Konsolenbesitzer entsprechend an die Hardware der Hersteller. Dies führt auf Seiten der Spieler zu hohen Wechselkosten und steigert die Kundenbindung. Interessant für die Konzeption eines Gebrauchtmärktes ist die Verknüpfung der Spielekäufe mit dem Konto des Kunden. Durch die Speicherung der Nutzungsrechte erworbener Spiele ist ein erneutes Herunterladen nach der Deinstallation der Software durch den Kunden problemlos möglich. Auf die gleiche Weise könnte garantiert werden, dass ein gebrauchtes Spiel nicht mehr vom ursprünglichen Nutzer gestartet werden kann.

Im deutschen Urheberrecht regelt der Erschöpfungsgrundsatz das generelle Bestehen von Gebrauchtmärkten. Das Verbreitungsrecht gestattet es dem Urheber, das Original oder Kopien seines Werkes der Öffentlichkeit anzubieten oder in Verkehr zu bringen (§ 17 Abs. 1 UrhG). Dieses Recht wird durch den Erschöpfungsgrundsatz beschränkt. Er besagt, dass ein Werk weiterverbreitet werden darf (dies umfasst Schenkung und Verkauf), sobald es mit Zustimmung des zur Verbreitung Berechtigten angeboten und



**GameStop** verdient ein Viertel seines Umsatzes allein mit dem An- und Verkauf gebrauchter Computerspiele.



Download-Plattformen wie **Steam** binden ihre Kunden durch den Client. Die Konsolenhersteller erreichen dasselbe Ziel über die jeweilige **Hardware**.

in Verkehr gebracht wurde (§ 17 Abs. 2 UrhG). Diese Einschränkung ermöglicht den Verkauf gebrauchter Güter und schafft somit eine rechtliche Grundlage für die Existenz eines Gebrauchtmarchtes. Der Erschöpfungsgrundsatz lässt sich nach Interpretation der Software-Industrie aber nur anwenden, wenn das Werk in körperlicher Form weitergegeben wurde, was nicht auf Download-Spiele zutrifft. Aus diesem Grund versuchen die Urheber solcher Software, den Weiterverkauf zu verbieten. Das dem Erschöpfungsgrundsatz ähnliche Gesetz in den USA ist die »First Sale Doctrine«. Dieser Artikel ist auf alle urheberrechtlich geschützten Werke anwendbar und ermöglicht einem Erwerber die freie Verfügung über das Werk. Dies beinhaltet unter anderem den Weiterverkauf. Im Falle veränderter Vertriebsstrukturen, wie etwa bei der Distribution über das Internet, können Hersteller mithilfe von Lizenz- bzw. Nutzungsverträgen aber verhindern, dass ein Kunde bei dem Kauf eines Werkes dessen Eigentümer wird. Auf diese Weise wird die First Sale Doctrine umgangen, weil sie nur auf Eigentümer eines Werkes anzuwenden ist und den »Käufern« eines Download-Spiels, die dann nur noch Lizenznehmer sind, nicht gestattet, die erworbene Software zu verkaufen. Ein Gebrauchtmarcht digital distributierter Spiele ist derzeit also rechtlich nicht durchsetzbar und nur mit dem Einverständnis der Rechteinhaber realisierbar.

Technisch ließe sich das An- und Verkaufen digitaler Spiele auf den Online-Plattformen

wie Steam und Gamesload bereits durchführen; Nutzerdaten und Informationen über erworbene Spiele werden derzeit bereits auf Servern gespeichert. Auch wenn der Gebrauchtmarcht für digital distribuierte Spiele auf rechtlicher Ebene bisher nicht durchsetzbar ist, wird dessen große Bedeutung für den Absatz neuer Spiele, insbesondere der digitalen Spiele, unverkennbar. So würden durch den Wegfall des Gebrauchtmarchtes wie oben beschrieben auch die Umsätze auf dem Neuwarenmarkt schrumpfen, da ein guter Teil an

## Alte Spiele finanzieren neue Spiele.

Investitionen in neue Software erst durch den Weiterverkauf gebrauchter Spiele ermöglicht wird. Für Anbieter eines digitalen Gebrauchtmarchtes ergeben sich zudem ausgeprägte Vorteile. So ermöglicht die Preis- und Distributionskontrolle eine Kundenbindung an herstellereigene Produkte.

Das Worst-Case-Szenario: Da es kein Gesetz gibt, das den Wiederverkauf heruntergeladener Spiele ausdrücklich gestattet, können sich die Konsolenhersteller und Betreiber digitaler Distributionsplattformen jederzeit gegen die Entwicklung eines Gebrauchtmarchtes auf ihren Online-Plattformen entscheiden. Aufgrund der steigenden Preise für Videospiele versuchen aber immer mehr Nutzer, ihre Kosten durch den Verkauf

alter Spiele zu senken. Der Kauf und Verkauf von Download-Spielen hat keinen Mehrwert in Form günstigerer Preise im Vergleich zu verpackten Spielen, daher nutzen Kunden weiterhin den Service von Einzelhandelsketten wie GameStop. Zudem stagniert der Ausbau von Breitbandnetzen.

Hohe Kosten schrecken Staaten und Telekommunikationsdienste von einer Investition in die schnelle Glasfasertechnologie ab. Durch die immer größeren Datenmengen digitaler Spiele wird bei unveränderter Übertragungsleistung der Netze das Herunterladen immer zeit- und kostenaufwändiger. Das Download-Angebot wird dadurch zunehmend unattraktiv. Distributionskonzepte wie das im Herbst 2009 erschienene PSPgo bleiben aus diesem Grund erfolglos. Von den schlechten Verkaufszahlen des PSPgo abgeschreckt, wird das Modell der ausschließlichen digitalen Distribution von Videospielen für

die weitere Konsolentwicklung von allen Herstellern verworfen. Die nächste Konsolengeneration setzt deshalb auf ein neues optisches Medium mit hohem Speichervolumen und niedrigen Produktionskosten. Aufgrund der Möglichkeit der Kunden, Spiele auf diesen Trägermedien zu kaufen und zu verkaufen, setzt sich der digitale Download- und Gebrauchtmarcht nicht in entscheidendem Maße durch.

Das Best-Case-Szenario: Aufgrund zahlreicher Kosten- und Kontrollvorteile implementieren zuerst die Konsolenhersteller einen Gebrauchtmarchtplatz in den Online-Diensten ihrer Hardware. Von jetzt an können Kunden digitale Spiele über die jeweiligen Plattformen herunterladen und sie dort auch wieder verkaufen. Die hohe gesellschaftliche Akzeptanz von Gebrauchtmarchten sowie die Erfahrung mit Diensten wie dem Online-Marktplatz Ebay sorgen für eine schnelle und problemlose Annahme des Angebots. Die PC-Plattformen Steam und Gamesload ziehen schnell nach. Als Zahlungsmodell dient auf allen Konsolen eine herstellereigene Währung wie Microsoft Points oder Wii Points. Für verkaufte Software erhält der Kunde Einheiten dieser Währung. Diese kann er nur gegen Produkte des jeweiligen Online-Dienstes eintauschen, was die Reinvestition in den Spielmarkt garantiert. Die erreichten Kosteneinsparungen der Hersteller im Bereich der Produktion, des Vertriebs und der Lagerung werden in Form von Preisreduzierungen der Software an den Kunden weitergegeben. Digital distribuierte Spiele werden auf diese Weise trotz fehlender Verpackung und Handbücher at-

## Making Games Magazin

Sie interessieren sich für aktuelle Trends und Themen der Spieleentwicklung? Sie möchten wissen, was die Branche antreibt und Neuigkeiten aus erster Hand erfahren? Sie wollen regelmäßig spannende Einblicke hinter die Kulissen werfen oder gar selbst Spieleentwickler werden?

Über die großen und die kleinen Geheimnisse der Spieleentwicklung schreiben bei uns die Entwickler und Programmierer selbst – und zwar jede Ausgabe in unserem Making Games Magazin und jeden Tag auf makinggames.de.



Eine längere Fassung des Gebrauchtmartikels lesen Sie in Ausgabe 02/2011 unseres Making Games Magazins.

traktiver, was sowohl den Umsatz im digitalen Neuwarenmarkt als auch im neu etablierten Gebrauchtmart steigt. Ende 2011 werden nach dem BGH-Urteil neue Gesetzesvorlagen für das Urheberrecht in Europa eingeführt und die First Sale Doctrine an digitale Transaktionen angepasst. Von nun an ist der Gebrauchtmart von Download-Gütern rechtlich zulässig. Durch den Ausbau leistungsfähiger Breitbandnetze können Spiele mit großen Datenmengen problemlos heruntergeladen werden. Durch den Erhalt eines Gebrauchtmarktes auf digitalen Distributionsplattformen bleiben die Vorteile des Verkaufs gebrauchter Spiele an den Einzelhandel für den Kunden bestehen und sorgen für eine große Akzeptanz sowie einen schnellen Wechsel zur neuen Vertriebsform. Somit entwickelt sich der digitale Neu- und Gebrauchtwarenmarkt von Videospiele zu einem umsatzträchtigen Erfolgsmodell, nicht nur für die Konsolenhersteller, sondern für die ge-

samte Industrie. Science-Fiction? Mitnichten! Das am 10. Mai eröffnete englische Portal Green Man Gaming bietet die Möglichkeit, Spiele herunterzuladen und nach der Nutzung wieder zu verkaufen. Im Gegenzug erhalten die Nutzer Credits oder andere digitale Inhalte.

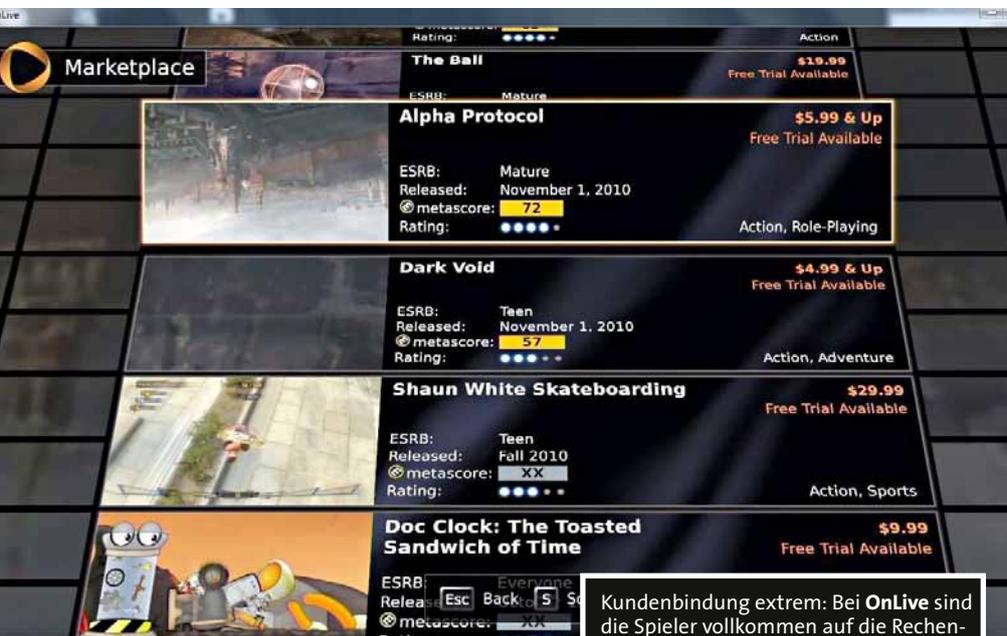
Für das nachhaltige Bestehen eines digitalen Gebrauchtmarktes sind jedoch bestimmte Faktoren unerlässlich. Zunächst müssen online angebotene Neuspiele preiswerter sein als materiell distribuierte. Das erhöht die Akzeptanz des Marktes im Allgemeinen und fördert einen möglichen Gebrauchtmart. Die Erlöse der Spieler müssen außerdem gesichert wieder in den Neuwaren- oder Gebrauchtmart fließen. Nur so kann ein Plattformbetreiber und Publisher sicherstellen, dass durch den bestehenden Gebrauchtmart das Spielegeschäft generell gestärkt wird. Technisch ist dies durch vorhandene Lösungen wie platt-



Die auf Green Man Gaming gekauften Spiele können zu einem wechselnden Eintauschpreis zurückgegeben werden.

formspezifische Währungen einfach sicherzustellen. Ein dritter, nicht zu unterschätzender Faktor ist der Ausbau der Breitbandnetze. Denn trotz eines vergleichsweise guten Ausbaus weltweit wird der Speicherbedarf hochwertiger Spiele nach wie vor extrem ansteigen, und kaum ein Nutzer wird akzeptieren, mehrere Tage auf sein Download-Spiel warten zu müssen. Als weiterer Erfolgsfaktor kann noch die gesellschaftliche Akzeptanz genannt werden. Anhand der wichtigen Rolle von materiellen Gebrauchtmärkten und der steigenden Akzeptanz der digitalen Distribution dürfte das aber kein Hindernis darstellen. Schließlich ist ein breites Angebot an Spielen aller großen Publisher unerlässlich für den Erfolg eines digitalen Gebrauchtmarktes. Denn nur was als »neuer« Download erworben werden kann, kann auch »gebraucht« weiterverkauft werden. Eine besondere Rolle nehmen hierbei rechtliche Rahmenbedingungen ein, die von Land zu Land unterschiedlich sind und bisher auch einen K.O.-Faktor für einen Gebrauchtmart innerhalb digitaler Distributionsplattformen darstellen können. Die Publisher und Plattformbetreiber haben es jedoch in der Hand, ein solches Modell zu billigen, das ihnen mehr nutzt als schadet. Dann nämlich kann ein solcher Gebrauchtmart auch ohne die Änderungen der rechtlichen Rahmenbedingungen funktionieren. Leidtragender wird letztendlich der Einzelhandel sein. Diese Entwicklung ist aber bereits seit den Kindertagen der digitalen Distribution im Gange und ein ganz natürlicher Prozess. Diverse Anbieter aus dem Einzelhandel haben bereits Modelle entwickelt und den Sprung in die digitale Welt geschafft. Wer diesen Wechsel nicht wahrnimmt und entsprechende Maßnahmen ergreift, wird über kurz oder lang vom digitalen Markt verdrängt werden.

Dr. Daniel Schultheiss, Arne Müller / DM



Kundenbindung extrem: Bei OnLive sind die Spieler vollkommen auf die Rechenleistung der Plattform angewiesen.